

Benutzerhandbuch

**DORICO SE<sub>4</sub>**  
Free Music Notation Software



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

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

Dieses Dokument bietet verbesserten Zugang für blinde oder sehbehinderte Menschen. Beachten Sie, dass es aufgrund der Komplexität und großen Anzahl von Bildern in diesem Dokument nicht möglich ist, alternative Bildbeschreibungen einzufügen.

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2023.

Alle Rechte vorbehalten.

Dorico SE\_4.3.30\_de-DE\_2023-03-30

# Inhaltsverzeichnis

<b>9</b>	<b>Neue Funktionen</b>	<b>186</b>	<b>Schreiben-Modus</b>
<b>15</b>	<b>Einleitung</b>	186	Projektfenster im Schreiben-Modus
15	Plattformunabhängige Dokumentation	203	Eingeben und Bearbeiten
15	Struktur der Dokumentation	205	Rhythmisches Raster
16	Typographische Konventionen	206	Eingabemarke
17	Tastaturbefehle	212	Noteneingabe
18	So können Sie uns erreichen	255	Notenwerte
<b>19</b>	<b>Dorico-Konzepte</b>	260	MIDI-Aufnahme
19	Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte	267	Notationselemente eingeben
20	Projekte in Dorico	417	Noten/Objekte auswählen
20	Modi in Dorico	426	Objekte bearbeiten
21	Partien in Dorico	433	Nicht druckbare Objekte ausblenden
22	Spieler in Dorico	433	Navigation
22	Instrumente in Dorico	438	Hinweise
23	Einblendfelder	439	Einfügen-Modus
24	Noten und Pausen in Dorico	444	Anordnungs-Werkzeuge
25	Rhythmische Position	456	Transpositions-Werkzeuge
26	Layouts in Dorico	465	Partien trennen
27	Seitenvorlagen in Dorico	466	Kommentare
27	Tastaturbefehle in Dorico	<b>473</b>	<b>Wiedergabe-Modus</b>
<b>29</b>	<b>Benutzeroberfläche</b>	473	Projektfenster im Wiedergabe-Modus
29	Projektfenster	482	Spuren
42	Arbeitsumgebung einrichten	490	Abspielmarke
52	Farbeinrichtung	492	Noten wiedergeben
57	Programmeinstellungen-Dialog	495	Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren
59	Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog	496	Spuren stummschalten/Solo schalten
64	Kurzbefehlleiste	498	Wiederholungen bei der Wiedergabe
<b>69</b>	<b>Projekt- und Dateiverwaltung</b>	501	Swing-Wiedergabe
69	Hub	504	Transport-Fenster
71	Neue Projekte beginnen	507	Wiedergabevorlagen
72	Projekte/Dateien öffnen	515	Endpunkte
74	Projekte aus anderen Dorico-Versionen	<b>523</b>	<b>Drucken-Modus</b>
74	Fehlende Schriften (Dialog)	523	Projekt-Fenster im Drucken-Modus
76	Projekt-Info (Dialog)	528	Layouts drucken
78	Projektvorlagen	533	Layouts als Grafikdateien exportieren
79	Datei-Import und -Export	537	Drucker
96	Automatisch speichern	538	Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren
99	Projekt-Backups	540	Doppelseitiger Druck
99	Nur-Lesen-Modus	541	Seiten- und Papiergröße
<b>101</b>	<b>Einrichten-Modus</b>	543	Grafikdateiformate
101	Projektfenster im Einrichten-Modus	546	Anmerkungen
114	Spieler, Layouts und Partien	<b>547</b>	<b>Layout und Formatierung</b>
116	Spieler	547	Seitenformatierung
122	Ensembles	563	Ränder
124	Instrumente	567	Notenzeilengröße
157	Spielergruppen	570	Notenzeilenspationierung
160	Partien	573	Notenabstand
164	Layouts	575	Verteilen
171	Spieler-, Layout- und Instrumentennamen	578	Systemumbrüche
177	Partienamen und Partietitel	580	Rahmenumbrüche
179	Videos	582	Tacets
		585	Zusammenführen
		585	Einzelstimmenformatierung übertragen
		589	Notensatz-Modus
		589	Seitenvorlagen

593	Partie-Überschriften	730	Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen
594	Rahmen	<b>732 Taktzahlen</b>	
602	Notenrahmenverkettungen	732	Taktzahlen ausblenden/anzeigen
<b>604 Eigenschaften</b>		733	Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen
604	Eigenschaften-Bereich	734	Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen
605	Lokale und globale Eigenschaften	735	Hilftaktzahlen ein-/ausblenden
606	Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern	736	Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden
607	Werte in numerischen Wertefeldern ändern	736	Positionen von Taktzahlen
<b>609 Key-Editor</b>		740	Taktzahländerungen
609	Key-Editor-Bereich	742	Untergeordnete Taktzahlen
621	Noten im Key-Editor	744	Taktzahlen und Wiederholungen
631	Gespielte und notierte Notenwerte	<b>745 Verbalkung</b>	
634	Spielanweisungen-Editor	745	Balkengruppierung nach Metren
635	Anschlagstärke-Editor	746	Noten manuell verbalken
638	Dynamik-Editor	748	Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile
644	MIDI-Pitch-Bend-Editor	750	Balkenneigungen
645	MIDI-CC-Editor	751	Zentrierte Balken
651	Tempo-Editor	753	Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen
655	Histogramm-Werkzeug	757	Balkenecken
659	Transformieren-Werkzeug	758	Sekundäre Balken
661	Key-Editor-Konfigurationen	759	Triolen und N-tolen innerhalb von Balken
<b>663 Mixer</b>		760	Halsstummel
663	Mixer-Bereich	760	Fächerbalken
664	Mixer-Fenster	<b>762 Gruppieren von Noten und Pausen</b>	
665	Mixer-Kanäle	762	Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren
668	Kanäle anzeigen/ausblenden	<b>764 Klammern und Akkoladen</b>	
669	Durch Kanäle scrollen	765	Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern
669	Höhe von Kanälen ändern	768	Sekundäre Klammern
669	Lautstärke von Kanälen ändern	770	Verschachtelte Unterklammern
670	Panorama von Kanälen verändern	<b>771 Akkordsymbole</b>	
671	Inserts in Kanäle laden	772	Akkordkomponenten
672	Das Hall-PlugIn ändern	772	Positionen von Akkordsymbolen
<b>674 Bibliothek</b>		777	Akkordsymbol-Regionen
674	Layout-Optionen (Dialog)	778	Akkordsymbole transponieren
676	Notenschriften-Dialog	778	Akkordsymbole umdeuten
677	Expression-Maps	780	Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen
697	Percussion-Maps	781	Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern
704	Wiedergabe-Anweisungen	782	Akkordsymbole in Klammern
<b>707 Notationsreferenz</b>		785	Aus MusicXML importierte Akkordsymbole
<b>708 Einleitung</b>		<b>786 Akkorddiagramme</b>	
<b>709 Vorzeichen</b>		787	Akkorddiagramm-Komponenten
709	Vorzeichen löschen	787	Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen
710	Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen	790	Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen
711	Vorzeichen stapeln	792	Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ ausblenden
713	Alterierte Primen	793	Akkorddiagramm-Form ändern
714	Mikrotonale Vorzeichen	795	Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen
714	Regeln für Vorzeichendauer	<b>798 Schlüssel</b>	
<b>716 Artikulationen</b>		799	Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen
717	Artikulationen löschen	800	Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen
717	Positionen von Artikulationen	800	Oktave von Schlüsseln ändern
720	Artikulationen bei der Wiedergabe		
<b>722 Takte</b>			
722	Taktlängen		
722	Takte/Zählzeiten löschen		
725	Takte aufteilen		
<b>727 Taktstriche</b>			
727	Arten von Taktstrichen		

801	Schlüssel mit Oktavangaben	869	Durchstreichung von Vorschlägen
<b>803</b>	<b>Oktavzeichen</b>	870	Hälsa von Vorschlägen
804	Positionen von Oktavzeichen	870	Vorschlagsbalken
<b>806</b>	<b>Stichnoten</b>	870	Vorschläge bei der Wiedergabe
<b>807</b>	<b>Dynamikanweisungen</b>	<b>872</b>	<b>Fermaten und Pausen</b>
807	Arten von Dynamikanweisungen	873	Arten von Fermaten
808	Positionen von Dynamikanweisungen	874	Arten von Atemzeichen
812	Dynamikanweisungen in Klammern setzen	874	Arten von Zäsuren
812	Dynamikniveaus ändern	874	Positionen von Fermaten und Pausen
813	Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/ anzeigen	<b>878</b>	<b>Tonarten</b>
814	Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen	879	Tonartanordnungen
814	Darstellung von Sforzando-/Rinforzando- Dynamikanweisungen ändern	879	Arten von Tonarten
815	Stimmabhängige Dynamikanweisungen	880	Positionen von Tonartangaben
816	Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen	881	Erinnerungs-Tonartangaben
819	Allmähliche Dynamikwechsel	881	Enharmonisch äquivalente Tonarten
824	Niente-Gabeln	<b>883</b>	<b>Tonale Systeme</b>
825	Gruppen von Dynamikanweisungen	883	Gleichmäßige Unterteilung der Oktave (EDO)
827	Verbundene Dynamikanweisungen	<b>884</b>	<b>Liedtext</b>
830	VST Expression-Maps für Lautstärkearten	884	Arten von Liedtext
<b>831</b>	<b>Generalbass</b>	886	Silbentypen in Liedtext
832	Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen	887	Liedtext kopieren und einfügen
833	Generalbass an Pausen anzeigen	889	Liedtext exportieren
834	Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen	889	Filter für Liedtext
835	Generalbass-Haltelinien	891	Positionen von Liedtext
838	Positionen von Generalbass	894	Liedtextbearbeitung
841	Darstellung von Generalbass	897	Liedtext in Kursivschrift anzeigen
<b>844</b>	<b>Fingersätze</b>	898	Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern
844	Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze	898	Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien
845	Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern	899	Liedtext-Zeilenummern
846	Vorhandene Fingersätze ändern	901	Strophenummern
847	Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern	902	Elisionsbögen
848	Fingersätze anzeigen/ausblenden	<b>904</b>	<b>Noten</b>
849	Fingersätze löschen	904	Notenkopf-Sätze
849	Erinnerungs-Fingersätze	910	Saiten Noten zuweisen
850	Fingersätze für Instrumente mit Bündeln	911	Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen
854	Fingersatz-Slides	<b>913</b>	<b>Notenköpfe in Klammern</b>
855	Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen	914	Klammern um Notenköpfe anzeigen
856	Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden	916	Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen
858	Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze	917	Klammern um Akkorde trennen
<b>859</b>	<b>Saitenanzeigen</b>	<b>919</b>	<b>Notenhälsa</b>
860	Saitenanzeigen löschen	919	Notenhalsrichtung
861	Positionen von Saitenanzeigen	923	Halslänge
<b>863</b>	<b>Titelei</b>	<b>924</b>	<b>Obertöne</b>
863	Layout-Transpositionstext bearbeiten	925	Noten in Obertöne umwandeln
<b>865</b>	<b>Vorschläge</b>	926	Harmonischen Teilton ändern
866	Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge	927	Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
867	Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln	928	Darstellungen/Stile von Obertönen
868	Vorschläge in normale Noten umwandeln	<b>933</b>	<b>Ornamente</b>
868	Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen	933	Ornamentintervalle ändern
869	Größe von Vorschlägen	934	Positionen von Ornamenten
		<b>936</b>	<b>Triller</b>
		936	Trillerzeichen ausblenden/anzeigen
		937	Geschwindigkeit von Trillern ändern
		938	Geschwindigkeitsänderungen in Triller- Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen
		938	Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

- 939 Trillerintervalle  
 946 Triller bei der Wiedergabe
- 949 Arpeggio-Zeichen**  
 949 Arten von Arpeggio-Zeichen  
 952 Länge von Arpeggio-Zeichen  
 952 Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen  
 953 Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern  
 954 Wiedergabedauer von Arpeggios ändern
- 955 Glissando-Linien**  
 956 Glissando-Linien durch leere Takte  
 956 Stil von Glissando-Linien ändern  
 957 Glissando-Linien-Text ändern  
 958 Glissando-Linien bei der Wiedergabe
- 960 Gitarren-Bendings**  
 962 Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives  
 964 Gitarren-Post-Bends  
 965 Vibratohebel-Dive-and>Returns  
 966 Bending-Intervalle  
 967 Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/ anzeigen  
 968 Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern  
 969 Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/anzeigen  
 969 Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends löschen
- 971 Gitarrentechniken**  
 971 Vibratohebel-Techniken  
 972 Tapping  
 973 Hammer-Ons und Pull-Offs  
 975 Noten als Ghost-Notes anzeigen  
 976 Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern  
 976 Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern  
 977 Gitarrentechniken löschen
- 979 Jazz-Artikulationen**  
 980 Jazz-Ornamente  
 981 Positionen von Jazz-Artikulationen  
 981 Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern  
 982 Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern  
 983 Jazz-Artikulationen löschen
- 984 Seitenzahlen**  
 984 Ziffernstil für Seitenzahlen ändern  
 985 Seitenzahlen ausblenden/anzeigen
- 987 Harfen-Pedalangaben**  
 988 Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern  
 989 Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/ anzeigen  
 991 Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen  
 992 Positionen von Harfenpedal-Schaubildern  
 992 Teilweise Harfen-Pedalangaben
- 994 Pedallinien**  
 995 Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals  
 997 Positionen von Pedallinien  
 998 Pedallinien teilen  
 1000 Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien  
 1003 Pedallinien-Zeichen in Textform  
 1005 Pedallinien bei der Wiedergabe  
 1005 Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien
- 1006 Spielanweisungen**  
 1007 Text zu Spielanweisungen hinzufügen  
 1008 Spielanweisungen ein-/ausblenden  
 1009 Positionen von Spielanweisungen  
 1009 Fortsetzungslinien für Spielanweisungen  
 1012 Gruppen von Spielanweisungen
- 1015 Linien**  
 1017 Linienkomponenten  
 1018 Positionen von Linien  
 1023 Länge von Linien  
 1026 Stil des Mittelstücks von Linien ändern  
 1027 Abschlüsse von Linien ändern  
 1027 Richtung von Linien ändern  
 1028 Text zu Linien hinzufügen
- 1033 Studierzeichen**  
 1033 Positionen von Studierzeichen  
 1034 Abfolge von Studierzeichen ändern  
 1035 Abfolgeart von Studierzeichen ändern  
 1036 Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen
- 1037 Marker**  
 1037 Marker ausblenden/anzeigen  
 1038 Vertikale Position von Markern ändern  
 1039 Markertext bearbeiten  
 1040 Timecodes von Markern ändern  
 1040 Marker als wichtig definieren
- 1042 Timecodes**  
 1043 Ursprünglichen Timecode-Wert ändern  
 1043 Vertikale Position von Timecodes ändern  
 1044 Timecode-Häufigkeit ändern
- 1046 Wiederholungsenden**  
 1046 Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern  
 1047 Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen  
 1048 Positionen von Wiederholungsenden  
 1048 Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern  
 1049 Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien
- 1050 Wiederholungsmarker**  
 1051 Index für Wiederholungsmarker ändern  
 1052 Wiederholungsmarker-Text bearbeiten  
 1052 Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen  
 1053 Positionen von Wiederholungsmarkern  
 1054 Wiederholungsanzahl
- 1056 Taktwiederholungen**  
 1057 Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern  
 1058 Hervorhebungen in Region ausblenden/ anzeigen  
 1058 Anzahl von Taktwiederholungen  
 1061 Gruppierung von Taktwiederholungen

- 1064 Nummerierte Taktregionen**
- 1065 Nummerierte Taktregionen ausblenden/  
anzeigen
- 1065 Zahlen in nummerierten Taktregionen
- 1070 Rhythmusstriche**
- 1070 Regionen mit Strichnotation
- 1072 Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten
- 1075 Regionen mit Strichnotation teilen
- 1076 Notenhäse in Regionen mit Strichnotation  
ausblenden/anzeigen
- 1076 Taktzahl-Angaben für Regionen mit  
Strichnotation
- 1079 Stimmen mit Strichnotation
- 1082 Pausen**
- 1082 Allgemeine Platzierungskonventionen für  
Pausen
- 1083 Implizite und explizite Pausen
- 1085 Pausenfarben ausblenden/anzeigen
- 1086 Pausen vertikal verschieben
- 1087 Pausen löschen
- 1088 Taktpausen in leeren Takten anzeigen/  
ausblenden
- 1089 Mehrtaktpausen
- 1091 Bindebögen**
- 1092 Allgemeine Platzierungskonventionen für  
Bindebögen
- 1096 Bindebogenstile
- 1098 Krümmungsrichtung von Bindebögen
- 1100 Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende  
Bindebögen
- 1100 Eingebettete Bindebögen
- 1103 Verknüpfte Bindebögen
- 1104 Bindebögen bei der Wiedergabe
- 1106 Notenzeilenbeschriftungen**
- 1107 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/  
anzeigen
- 1109 Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen
- 1110 Transpositionen von Instrumenten in  
Notenzeilenbeschriftungen
- 1113 Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu  
Beginn von Partien ein-/ausblenden
- 1114 Spielergruppen-Beschriftungen
- 1115 Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-  
Kits
- 1116 Notenzeilenbeschriftungen an  
zusammengeführten Notenzeilen
- 1118 Notenzeilen**
- 1119 Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen
- 1119 Zusätzliche Notenzeilen
- 1120 Ossia-Notenzeilen
- 1121 Systemtrennzeichen
- 1123 Systemobjekte
- 1124 Systemeintrückungen
- 1126 Divisi**
- 1127 Tabulatur**
- 1128 Rhythmische Elemente in Tabulaturen
- 1128 Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/  
anzeigen
- 1130 Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur  
ändern
- 1132 Tempomarkierungen**
- 1133 Arten von Tempomarkierungen
- 1134 Komponenten von Tempomarkierungen
- 1136 Positionen von Tempomarkierungen
- 1137 Tempotext ändern
- 1138 Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen
- 1139 Metronomangaben
- 1143 Allmähliche Tempoänderungen
- 1145 Tempogleichungen
- 1146 Textobjekte**
- 1147 Arten von Text
- 1151 Absatzstil von Text ändern
- 1152 Textobjekte am Anfang von Systemen  
ausrichten
- 1152 Textobjekte mit Rändern versehen
- 1154 Textobjekte ausblenden/anzeigen
- 1156 Haltebögen**
- 1157 Haltebögen und Bindebögen
- 1158 Haltebogenstile
- 1160 Krümmungsrichtung von Haltebögen
- 1162 Nicht standardmäßige Haltebögen
- 1164 Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/  
ausblenden
- 1165 Haltebögen löschen
- 1165 Haltebogenketten trennen
- 1167 Taktarten**
- 1168 Taktarttypen
- 1170 Erinnerungs-Taktartangaben
- 1171 Auftakte
- 1172 Große Taktartangaben
- 1175 Stile für Taktartangaben
- 1179 Positionen von Taktartangaben
- 1179 Taktartangaben ausblenden/anzeigen
- 1180 Austauschbare Taktarten beenden
- 1180 Darstellung von Taktartangaben ändern
- 1182 Tremolos**
- 1183 Allgemeine Platzierungskonventionen für  
Tremolos
- 1184 Tremolos in Haltebogenketten
- 1185 Geschwindigkeit von Tremolos ändern
- 1185 Tremolos löschen
- 1186 Rhythmische Positionen von Noten mit  
Tremolos
- 1187 Triolen und N-tolen**
- 1187 Eingebettete Triolen/N-tolen
- 1189 Bestehende Noten in Triolen und N-tolen  
umwandeln
- 1190 Triolen und N-tolen in normale Noten  
umwandeln
- 1191 Ausdehnung von Triolen/N-tolen über  
Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben
- 1191 Triolen-/N-tolen-Balken
- 1192 Triolen-/N-tolen-Klammern
- 1195 Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse
- 1198 Ungestimmte Perkussion**
- 1198 Perkussions-Kits und einzelne  
Perkussionsinstrumente
- 1199 Perkussions-Kits und Schlagzeuge
- 1201 Noten zu anderen Instrumenten in  
Perkussions-Kits verschieben

- 1201 Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits
- 1203 Darstellungsarten für Perkussions-Kits
- 1205 Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente
- 1212 Perkussions-Legenden
- 1216 Stimmen in Perkussions-Kits
- 1218 Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus
- 1218 Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)
- 1220 Stimmen**
- 1221 Stimmfarben ausblenden/anzeigen
- 1222 Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten
- 1224 Ungenutzte Stimmen
- 1224 Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden
- 1226 Glossar**
- 1240 Stichwortverzeichnis**



# Neue Funktionen

## Neue Funktionen in Version 4.3.0

### Noten nach Notenwert trennen

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

### Wiederholungs-Taktstriche

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

### Wiederherstellungs-Schlüssel

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

### Layout-Transpositions-Token

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

### Verbesserungen am Key-Editor

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

### Verbesserungen am Liedtext

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

### Textverbesserungen

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

### Tremolos in Haltebogenketten

- Sie können jetzt beim Eingeben von Tremolos festlegen, dass Einzelnoten-Tremolos nicht an der ersten oder letzten Note in Haltebogenketten angezeigt werden sollen. Siehe

Tremolos in Haltebogenketten, Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben und Tremolos mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben.

## Neue Funktionen in Version 4.2.0

### Verbesserungen am Key-Editor

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

## Neue Funktionen in Version 4.1.0

### Farbverbesserungen

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

### Partien drucken/exportieren

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

### Eigenschaften-Bereich

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

### Liedtext-Verbesserungen

- Sie können jetzt die Formatierung individueller Liedtexteinheiten bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Zeichen zu unterstreichen. Siehe [Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#).
- Sie können den für einzelne Liedtexteinheiten verwendeten Absatzstil übergehen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Absatzstil mit geringerer Ausdehnung für Liedtext in engen Systemen verwenden möchten. Siehe [Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#).

## Neue Funktionen in Version 4.0.0

### Highlights

#### Kurzbefehlleiste

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

#### Spieler-Reihenfolge

- Standardmäßig werden Spieler jetzt in alphabetischer Reihenfolge sortiert, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge Sie sie zum Projekt hinzufügen. Sie können die Einstellung für die Spieler-Reihenfolge im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus ändern. Siehe [Spieler-Bereich](#).

- Sie können jetzt Spieler als Solisten festlegen, zum Beispiel bei einem Konzert für Solovioline und Orchester. Solisten werden anders behandelt als andere Spieler: Ihre Instrumente werden nicht zusammen mit anderen Instrumenten derselben Art nummeriert und automatisch an der konventionellen Partiturposition – über den Streichinstrumenten – positioniert. Siehe [Spieler als Solisten festlegen](#).

### Kapodaster

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

### Untere Zone

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

### MIDI-Verbesserungen

- Während der MIDI-Aufnahme transkribiert Dorico SE jetzt automatisch mehrere gleichzeitige Parts in separate Stimmen, etwa bei kontrapunktischer Klaviermusik. Je nach Ihren Einstellungen für MIDI-Aufnahme und Quantisierung kann Dorico SE auch Bindebögen, Tremolos, Triller, Pedallinien, Triolen/N-tolen und Vorschläge erkennen. Siehe [MIDI-Aufnahme](#).

### Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus

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

### Wiedergabe-Modus

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

### Bibliothek

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

### Nummerierte Taktregionen

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

## Weitere neue Funktionen

### Sprachverbesserung

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

### Neu gestalteter Hub

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

### Ensemble-Auswahl

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

### Werkzeugfelder im Schreiben-Modus

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

### Notentext einfügen (Dialog)

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

### Verbesserungen für Generalbass

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

### Notenschreibung

- Es wurde ein neuer Dialog zum automatischen Umdeuten von Noten hinzugefügt, in dem Sie die Noten angeben können, die Sie umdeuten möchten, und allgemeine Voreinstellungen auf die Auswahl anwenden können. Siehe [Noten automatisch umdeuten \(Dialog\)](#).
- Sie können Notenschreibungen jetzt in andere Layouts kopieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten ursprünglich in einem Einzelstimmen-Layout umgedeutet haben, aber diese Schreibungen auch im Gesamtpartitur-Layout anwenden möchten. Siehe [Notenschreibungen in andere Layouts kopieren](#).
- Außerdem können Sie Änderungen an Notenschreibungen entweder im aktuellen Layout oder in allen Layouts zurücksetzen. Siehe [Notenschreibungen zurücksetzen](#).

### Verbesserungen an der Verteilung

- Außerdem gibt es jetzt eine Programmeinstellung, mit der Sie festlegen können, ob System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten erlaubt werden sollen oder nicht. Wenn Sie Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlauben, können Sie für einen Umbruch am Anfang eines Takts ein beliebiges Objekt in diesem Takt auswählen. Siehe [Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#).

### Akkordsymbol-Verbesserungen

- Sie können die Anordnung von Akkordsymbolen für Polychords oder Akkorde mit einem alterierten Basston ändern. Siehe [Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern](#).

- Sie können jetzt Klammern um Akkordsymbole anzeigen, auch einzelne linke oder rechte Klammern bei einzelnen Akkordsymbolen in Klammern. Siehe [Akkordsymbole in Klammern](#).
- Bei Spielern, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie jetzt auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird. Siehe [Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#).

### Akkorddiagramm-Fingersätze

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

### Perkussions-Verbesserungen

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

### Notenzeilen-Verbesserungen

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

## Zu guter Letzt

### Speichern, Zurücksetzen und Entfernen von Standardeinstellungen in Optionen-Dialogen

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

### Projektvorschau

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

### Pedallinien-Verbesserungen

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

### Stimmen ändern

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

### Seitenvorlagen

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

### Verbesserungen an Taktzahlen

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

### Verbalkungs-Verbesserungen

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

### Vorschläge

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

# Einleitung

Vielen Dank, dass Sie Dorico SE heruntergeladen haben.

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

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

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

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

Mit freundlichen Grüßen

Ihr Team von Steinberg Dorico

## Plattformunabhängige Dokumentation

Diese Dokumentation gilt für die Betriebssysteme Windows und macOS.

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

Zu berücksichtigende Punkte:

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

## Struktur der Dokumentation

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

### **Beschreibungen der Benutzeroberfläche**

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

### **Beschreibungen von Konzepten**

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

### **Beschreibungen von Vorgängen**

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

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

#### **TIPP**

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

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

---

## **Typographische Konventionen**

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

### **Strukturelle Elemente**

#### **Voraussetzung**

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

#### **Vorgehensweise**

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

#### **Wichtig**

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

#### **Hinweis**

Informiert Sie über Probleme oder andere relevante Aspekte.

#### **Tipp**

Gibt weitere Informationen oder macht nützliche Vorschläge.

#### **Beispiel**

Gibt Ihnen ein Beispiel.



### Ergebnis

Zeigt das Ergebnis einer Vorgehensweise.

### Weitere Schritte

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

### Weiterführende Links

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

## Kennzeichnung

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

---

#### BEISPIEL

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

---

Wenn fettgedruckter Text durch ein Größer-als-Zeichen getrennt wird, zeigt dies entweder die Reihenfolge an, in der einzelne Menüs geöffnet werden müssen, oder Anweisungen zum Navigieren in dem Dialog, der am Anfang der Abfolge genannt wird.

---

#### BEISPIEL

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

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

---

Dateinamen und Ordnerpfade werden in einer anderen Schriftart dargestellt.

---

#### BEISPIEL

beispiel\_datei.txt

---

## Tastaturbefehle

Tastaturbefehle sind Gruppen von Tasten, die festgelegte Aufgaben ausführen, wenn sie gemeinsam gedrückt werden. Viele Tastaturbefehle unterscheiden sich von Betriebssystem zu Betriebssystem, einige jedoch nicht. In diesem Leitfaden wird zwischen ihnen unterschieden.

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

---

#### BEISPIEL

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

---

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

---

BEISPIEL

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

---

## So können Sie uns erreichen

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

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

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

# Dorico-Konzepte

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

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

## Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte

Bei der Entwicklung einer Notationssoftware wie Dorico, die besonders für Benutzer interessant sein dürfte, die bereits mit Notationsanwendungen vertraut sind, ist eine umfassende Auseinandersetzung mit dem Design erforderlich. Dorico hat ein fortschrittliches Design, das sich an musikalischen Konzepten statt an programmatischer Einfachheit orientiert, was viele Vorteile bietet.

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

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

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

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

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

Die eigentlichen Noten, die von der Gruppe in Ihrer Partitur gespielt werden, gehören einer oder mehreren Partien an. Eine Partie ist ein eigenständiger Abschnitt von Noten, zum Beispiel ein ganzes Lied, ein Satz einer Sonate oder Sinfonie, eine Musicalnummer oder auch eine kurze

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166

## Projekte in Dorico

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

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien in Dorico](#) auf Seite 21

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 26

[Seitenvorlagen in Dorico](#) auf Seite 27

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

## Modi in Dorico

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

Dorico SE enthält die folgenden Modi:

### Einrichten

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

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

### Schreiben

Im Schreiben-Modus können Sie Ihre Musiknotation eingeben und bearbeiten und dabei auch die rhythmischen Positionen von Objekten und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Objekte löschen. Die verfügbaren Werkzeugfelder und Bereiche ermöglichen Ihnen die Eingabe aller gängigen Noten und Notationselemente. Sie können Noten und Objekte im Schreiben-Modus grundsätzlich nicht grafisch auf der Seite verschieben. Grafische Anpassungen sind nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro möglich.

### Wiedergabe

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

### Drucken

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrichten-Modus](#) auf Seite 101

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 186

[Drucken-Modus](#) auf Seite 523

[Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 473

## Partien in Dorico

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

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Partien](#) auf Seite 160

[Tacets](#) auf Seite 582

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

## Spieler in Dorico

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

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

### HINWEIS

Satzspieler können nur ein Instrument halten.

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

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

Spieler können jeder Kombination von Layouts und Partien zugeordnet werden.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Spieler](#) auf Seite 116

[Spielergruppen](#) auf Seite 157

[Divisi](#) auf Seite 1126

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

## Instrumente in Dorico

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

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

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

Dorico verfügt über eine Datenbank mit den Eigenschaften jedes einzelnen Instruments. Dazu zählen der Tonumfang, klassische und ungewöhnliche Spieltechniken, Notationskonventionen, Transpositionseigenschaften, Stimmungen, Schlüssel, Anzahl von Notenzeilen, Art von Notenzeilen usw. Dadurch, dass diese Eigenschaften vordefiniert sind, können Projekte einfacher und schneller richtig eingerichtet werden. Indem Sie zum Beispiel das Horn-Instrument mit der richtigen Transposition und 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

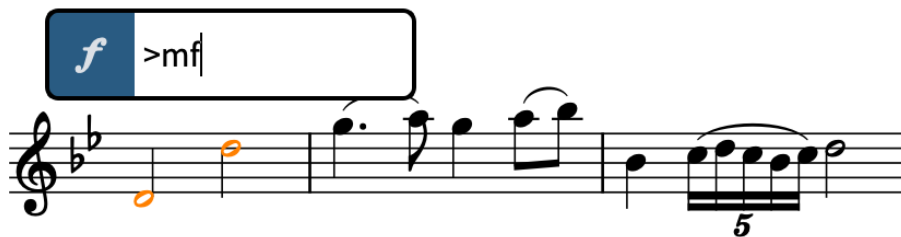
[Instrumente](#) auf Seite 124

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 127

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

## Einblendfelder

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



Das Dynamikanweisungen-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe

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

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

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

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

Sie können Einblendfelder nur im Schreiben-Modus verwenden, da dies der einzige Modus ist, in dem Sie Noten und andere Notationselemente zusammen eingeben und die Tonhöhe von Noten ändern können. Einblendfelder werden über der obersten Notenzeile geöffnet, in der die

Eingabemarke aktiv oder ein Objekt ausgewählt ist, und an der Position der Eingabemarke oder der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Objekts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Noteneingabe](#) auf Seite 212

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Rechte Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 196

## Noten und Pausen in Dorico

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

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

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

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

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

### TIPP

Wenn Sie im Schreiben-Modus einen Teil einer Haltebogenkette auswählen, wird die ganze Haltebogenkette ausgewählt, da es sich bei ihr um eine einzelne Note handelt. Sie können dennoch Notationselemente wie Dynamikanweisungen mitten in Haltebogenketten eingeben, indem Sie die Eingabemarke aktivieren und an die gewünschte rhythmische Position in der Haltebogenkette verschieben.

---

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



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten](#) auf Seite 904
- [Haltebögen](#) auf Seite 1156
- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1083
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745
- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Noten eingeben](#) auf Seite 213
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258
- [Haltebögen eingeben](#) auf Seite 241

## Rhythmische Position

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

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

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762
- [Verbalkung](#) auf Seite 745
- [Taktarten](#) auf Seite 1167
- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229
- [Noten](#) auf Seite 904
- [Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Layouts in Dorico

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

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

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

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

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

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

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

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

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 164

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Verteilen](#) auf Seite 575

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

[Eigenschaften](#) auf Seite 604

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 605

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 590

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 550

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

## Seitenvorlagen in Dorico

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

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

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

### HINWEIS

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

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

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591

[Rahmen](#) auf Seite 594

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

## Tastaturbefehle in Dorico

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

---

### BEISPIEL

- Mit den Pfeiltasten an sich können Sie die Auswahl im Notenbereich in die jeweiligen Richtungen verschieben.
- Die **Alt/Opt-Taste** modifiziert ausgewählte Elemente.

Wenn Sie zum Beispiel im Schreiben-Modus die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten verwenden, werden Noten nach Notenzeilenposition transponiert; wenn

Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit den Rechts/Links-Pfeiltasten verwenden, werden Noten/Objekte rhythmisch verschoben.

- **Umschalttaste - Alt/Opt-Taste** ändert den Notenwert von Noten/Objekten im Schreiben-Modus.

Zum Beispiel verlängert **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste** Noten/Objekte um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters.

- Die **Strg-Taste/Befehlstaste** steigert den Grad, um den ausgewählte Elemente modifiziert werden.

Wenn Sie zum Beispiel im Schreiben-Modus **Strg-Taste/Befehlstaste - Alt/Opt-Taste** zusammen mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten verwenden, werden Noten um eine Oktave transponiert: **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste** verdoppelt den Notenwert von Noten.

- Die **Umschalttaste** in Kombination mit Buchstabentasten öffnet Einblendfelder im Schreiben-Modus.

Zum Beispiel öffnet **Umschalttaste-D** das Dynamik-Einblendfeld; **Umschalttaste-O** öffnet das Ornamente-Einblendfeld.

---

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

Sie können verfügbare Tastaturbefehle auf die folgenden Arten anzeigen:

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 60

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 61

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 63

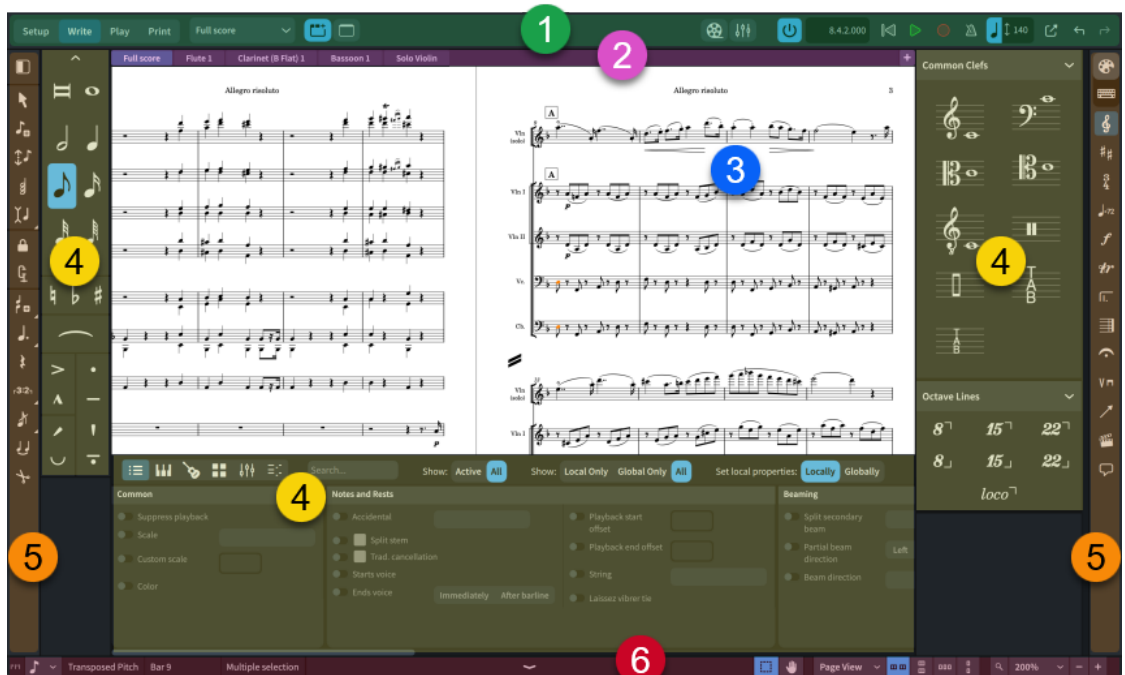
[Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

# Benutzeroberfläche

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

## Projektfenster

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



Das Projektfenster umfasst die folgenden Bereiche:

### 1 Werkzeugzeile

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

### 2 Registerkartenzeile

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

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

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



### 3 Video anzeigen

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

### 4 Mixer anzeigen

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

### 5 Mini-Transport

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

### 6 Transportleiste anzeigen

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

### 7 Rückgängig

Hiermit können Sie Aktionen rückgängig machen.

### 8 Wiederherstellen

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 69

[Modi in Dorico](#) auf Seite 20

[Mini-Transport](#) auf Seite 32

[Transport-Fenster](#) auf Seite 504

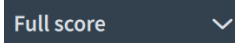
[Videos](#) auf Seite 179

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 664

## Optionen der Arbeitsumgebung

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

### Layout-Auswahl



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

### Registerkarten anzeigen

Blendet die Registerkartenzeile über dem Notenbereich ein oder aus.



**Registerkarten anzeigen**, wenn die Registerkartenzeile ausgeblendet ist



**Registerkarten anzeigen**, wenn die Registerkartenzeile eingeblendet ist

### Zonen ausblenden/wiederherstellen

Blendet alle offenen Zonen ein oder aus.



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



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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 164

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 37

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

## Mini-Transport

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

### Projekt aktivieren

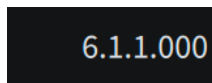


Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe im Projekt. Wenn die Wiedergabe deaktiviert ist, sind Transport- und Wiedergabefunktionen nicht verfügbar.

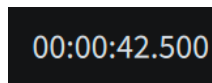
### Zeitanzeige

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

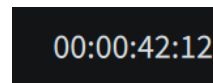
- Takte, Zählzeiten und Ticks
- Verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden
- Timecode in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames



Zeitanzeige mit Takten und Zählzeiten



Zeitanzeige mit Anzeige der abgelaufenen Zeit



Zeitanzeige mit Anzeige des Timecode

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

### Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

### Wiedergabe

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



**Wiedergabe** bei gestoppter Wiedergabe



**Wiedergabe** während Wiedergabe

### Aufnehmen

Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.





**Aufnehmen** außerhalb der MIDI-Aufnahme



**Aufnehmen** während der MIDI-Aufnahme

### Klick

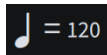


Spielt/Deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

### Tempomodus

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

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



**Modus »Festes Tempo«**



**Modus »Tempo folgen«**

### TIPP


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

### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transport-Fenster](#) auf Seite 504
- [Noten wiedergeben](#) auf Seite 492
- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 490
- [Tempomodus ändern](#) auf Seite 493
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 506
- [MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 260
- [Mixer-Fenster](#) auf Seite 664
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## 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.

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



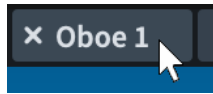
Die Registerkartenzeile enthält Folgendes:

### 1 Registerkarten

Zeigt alle geöffneten Registerkarten an, deren Position von links nach rechts der Reihenfolge entspricht, in der Sie sie geöffnet haben. Jede Registerkarte ist mit dem

Namen des ausgewählten Layouts beschriftet. Die gegenwärtig im Notenbereich angezeigte Registerkarte wird hervorgehoben.

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



## 2 Neue Registerkarte

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

### TIPP

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

---

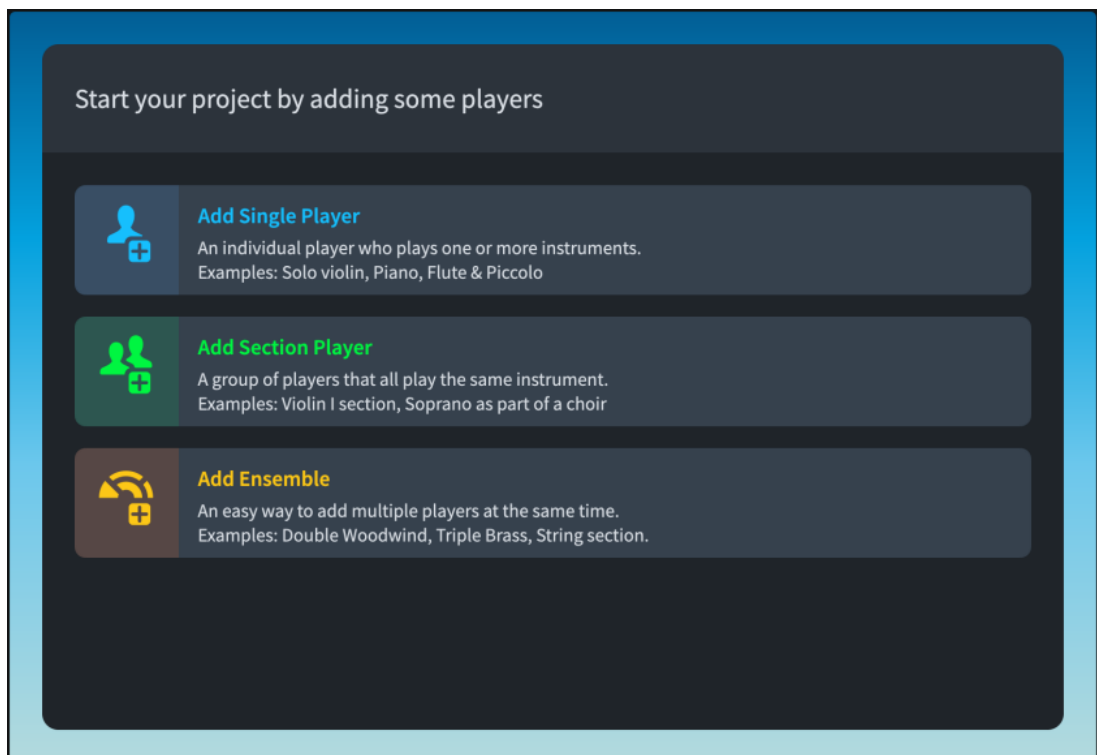
### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Projekt-Startbereich

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

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



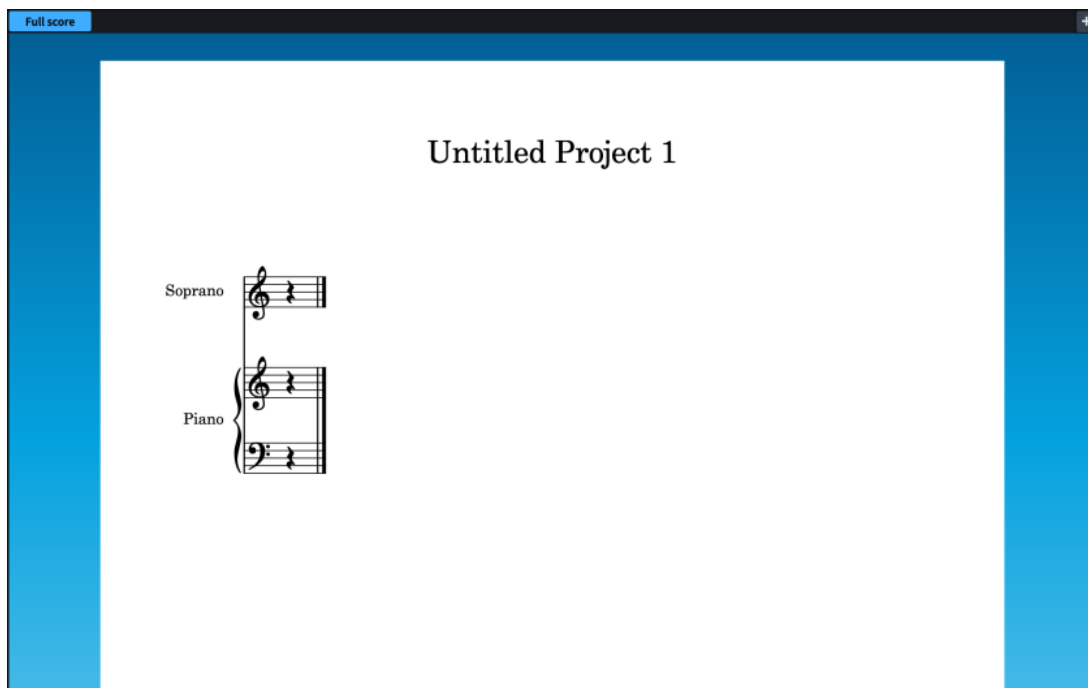
Projekt-Startbereich

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

## Notenbereich

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



Notenbereich, der ein neues Chorstück in der Seitenansicht anzeigt

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30

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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Navigation](#) auf Seite 433

[Layouts](#) auf Seite 164

## Druckvorschaubereich

Der Druckvorschaubereich ist der zentrale Teil des Projektfensters im Drucken-Modus und zeigt eine Vorschau der Inhalte an, die gedruckt oder als Grafikdatei exportiert werden sollen.

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

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

#### TIPP

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 523

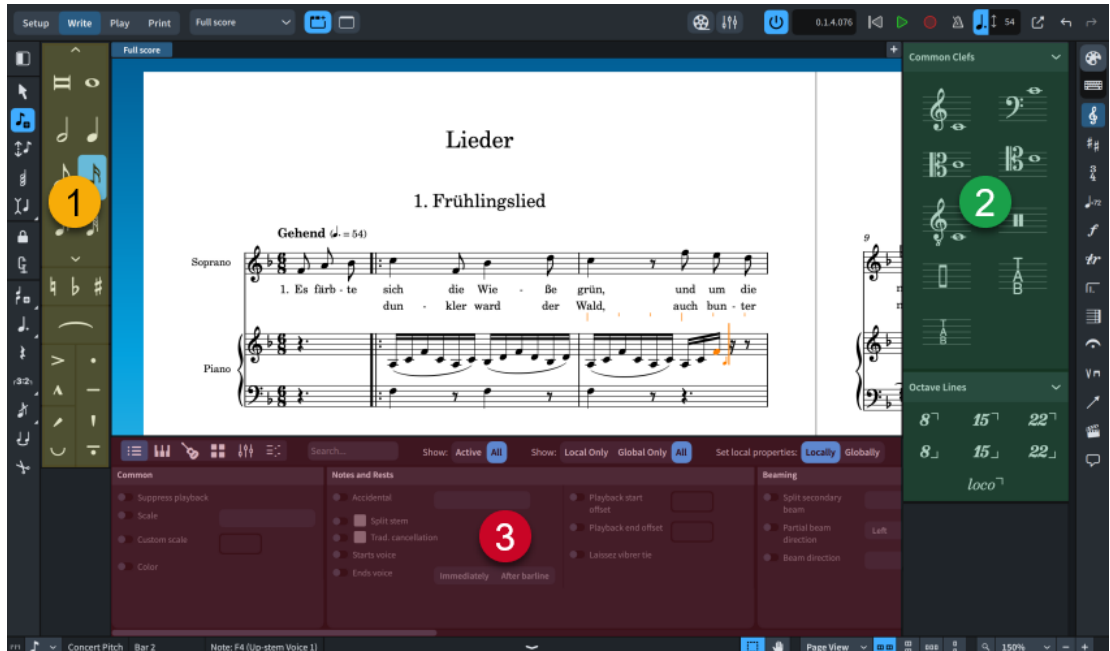
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 524

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Zonen und Bereiche

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

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



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

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

### Modi und ihre Bereiche

Modus	Linke Zone	Rechte Zone	Untere Zone
Einrichten	Spieler-Bereich	Layouts-Bereich	Partien-Bereich
Schreiben	Noten-Bereich	Notationselemente-Bereiche	Eigenschaften-, Klaviatur-, Griffbrett-, Drumpads-, Mixer- und Key-Editor-Bereiche
Wiedergabe	Spur-Inspector und Bereich für VST und MIDI	k/A	Mixer- und Key-Editor-Bereiche

Modus	Linke Zone	Rechte Zone	Untere Zone
Drucken	Layouts-Bereich	Druckoptionen-Bereich	k/A

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Modi in Dorico](#) auf Seite 20  
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44  
[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 101  
[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 186  
[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 473  
[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 523  
[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102  
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110  
[Partien-Bereich](#) auf Seite 113  
[Noten-Bereich](#) auf Seite 191  
[Rechte Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 196  
[Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 197  
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604  
[Spur-Inspector](#) auf Seite 476  
[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609  
[Mixer-Bereich](#) auf Seite 663  
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 524  
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 526

## Werkzeugfelder

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

#### Schreiben-Modus

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 29  
[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187  
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

## Statuszeile

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

#### HINWEIS

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

---



Statuszeile im Schreiben-Modus

### 1 Auswahl für das rhythmische Raster

Ermöglicht es Ihnen, die Auflösung des rhythmischen Rasters zu ändern, was sich auf bestimmte Aspekte der Eingabe und Bearbeitung auswirkt, zum Beispiel auf die Einheit, um die Objekte verschoben werden.

### 2 Statusanzeige

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

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

### 3 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die untere Zone im Einrichten- 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 205

[Ansichtstypen](#) auf Seite 40

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 41

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 41

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 260

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 492

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 266

## Auswahlwerkzeuge

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

### Auswahl-Werkzeug



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

### Hand-Werkzeug



Ermöglicht es Ihnen, die Ansicht im Notenbereich zu verschieben.

#### TIPP

- Um das andere Werkzeug kurz zu benutzen, ohne es auszuwählen, können Sie bei Verwendung der Maus die **Umschalttaste** drücken.
- Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welches Standard-Auswahlwerkzeug bei allen künftigen Projekten verwendet werden soll.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417

[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 419

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 437

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Ansichtstypen

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

Folgende Ansichtstypen sind verfügbar:

### Fortlaufende Ansicht

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

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

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

#### HINWEIS

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

---



### Seitenansicht

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

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

#### HINWEIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

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

[Notenzeilensparationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 573

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Spieler](#) auf Seite 116

[Instrumente](#) auf Seite 124

## Seitenanordnungen für die Seitenansicht

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

### Doppelseiten horizontal



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

### Doppelseiten vertikal



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

### Einzelseiten horizontal



Zeigt Einzelseiten von links nach rechts an.

### Einzelseiten vertikal



Zeigt Einzelseiten von oben nach unten an.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

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

## Zoom-Optionen

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

### Benutzerdefinierter Zoom



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

### Zoom einstellen

100% ▾

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

### Verkleinern



Verkleinert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

### Vergrößern



Vergrößert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 38

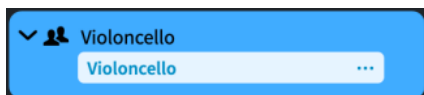
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 438

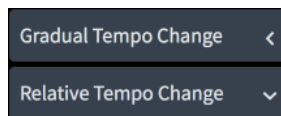
## Ein-/Ausblenden-Pfeile

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

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



Ein-/Ausblenden-Pfeil für eine Spieler-Karte



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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Instrumente](#) auf Seite 124

## Arbeitsumgebung einrichten

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Navigation](#) auf Seite 433

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

## Zwischen Layouts wechseln

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

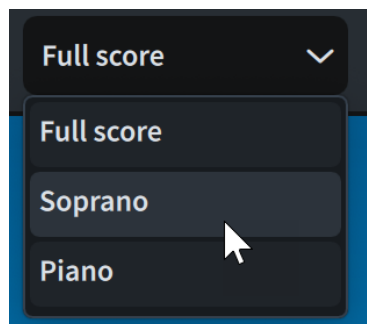
### HINWEIS

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

---

### VORGEHENSWEISE

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



### ERGEBNIS

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

### TIPP

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

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 164

[Navigation](#) auf Seite 433

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1083

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166

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

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 475

## Zonen anzeigen/ausblenden



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

### HINWEIS

In einigen Modi sind nicht alle Methoden verfügbar.

---

### VORGEHENSWEISE

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

### ERGEBNIS

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

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

#### BEISPIEL



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



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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 37

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30


[Ein-/Ausblenden-Pfeile](#) auf Seite 42

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Neue Registerkarten öffnen

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


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

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

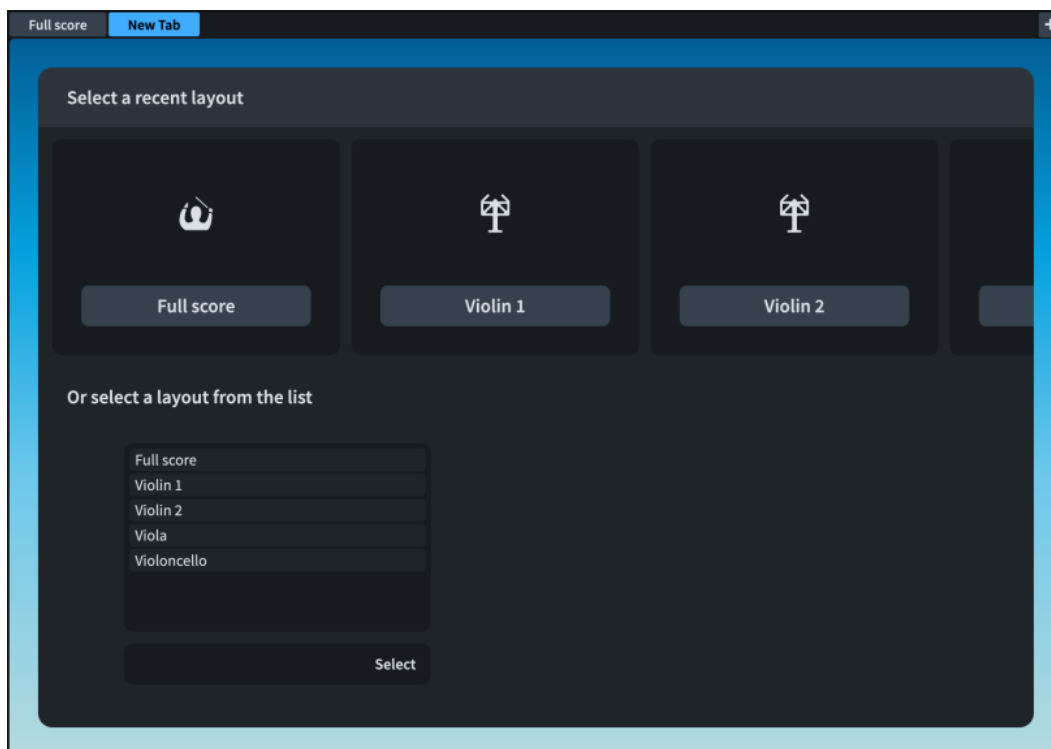
---

#### VORGEHENSWEISE

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

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

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



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

---

#### ERGEBNIS

Das gewählte Layout wird in der aktiven Registerkarte geöffnet.

#### TIPP

Sie können auch zwischen verschiedenen Layouts innerhalb derselben Registerkarte wechseln.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerkartenzeile](#) auf Seite 33

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

## Registerkarten schließen

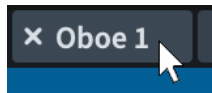
Sie können einzelne Registerkarten mit Layouts, die Sie nicht mehr benötigen, schließen. Dabei können Sie mehrere Registerkarten gleichzeitig schließen.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Schließen Sie Registerkarten auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie die Registerkarte aus, die Sie schließen möchten und drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-W**.

- Bewegen Sie die Maus über die Registerkarte, die Sie schließen möchten und klicken Sie auf **x**.



- Wählen Sie die einzelne Registerkarte aus, die Sie schließen möchten und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Registerkarte schließen** aus.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Registerkarte, die Sie nicht schließen möchten und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Andere Registerkarten schließen** aus.

#### HINWEIS

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

---

#### ERGEBNIS

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

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

## Zwischen Registerkarten wechseln

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### TIPP

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Reihenfolge von Registerkarten ändern

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

## Mehrere Registerkarten im selben Projektfenster anzeigen

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

### ERGEBNIS

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

## Registerkarten in eine andere Registerkartengruppe verschieben

Sie können Registerkarten in andere Registerkartengruppen verschieben. So können Sie zum Beispiel verschiedene Layouts oder zwei Ansichten desselben Layouts vergleichen.

### VORAUSSETZUNGEN

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45

## Registerkarten in andere Fenster verschieben

Sie können Registerkarten in ein anderes geöffnetes Fenster innerhalb desselben Projekts verschieben, um die entsprechenden Layouts in einem neuen Fenster anzuzeigen. So können Sie zum Beispiel zwei Layouts auf zwei Bildschirmen vergleichen.



#### HINWEIS

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

#### VORGEHENSWEISE

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

## Mehrere Projektfenster öffnen

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

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### ERGEBNIS

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

---

#### TIPP

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 490

[Zwischen Registerkarten wechseln](#) auf Seite 47

## Zur Vollbildansicht wechseln

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

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

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

---

### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Vollbild**.

---

### WEITERE SCHRITTE

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

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 438

## Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln

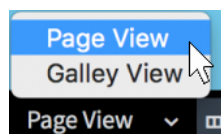
Im Einrichten-Modus und im Schreiben-Modus können Sie zwischen verschiedenen Ansichtstypen im Notenbereich wechseln. Wenn zum Beispiel ein Flötenspieler in Ihrem Projekt mit Piccolo doppelt, können Sie zur fortlaufenden Ansicht wechseln, um die Piccolo-Notenzeile neben der Flöten-Notenzeile zu sehen.

---

### VORGEHENSWEISE

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

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-2**, um zur fortlaufenden Ansicht zu wechseln.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-1**, um zur Seitenansicht zu wechseln.
- Wählen Sie in der Statuszeile **Fortlaufende Ansicht** oder **Seitenansicht** in der Ansichtsauswahl.



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



**Doppelseiten  
horizontal**



**Doppelseiten vertikal**



**Einzelseiten horizontal**



**Einzelseiten vertikal**

#### ERGEBNIS

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

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

#### HINWEIS

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

---

#### WEITERE SCHRITTE

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 40

[Statuszeile](#) auf Seite 38

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 41

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 573

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 437

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 438

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 735

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 172

[Notenbereich](#) auf Seite 35

## Programmsprache ändern

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

#### VORGEHENSWEISE

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

#### ERGEBNIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 63

## Bevorzugte Maßeinheit ändern

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

## Farbeinrichtung

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 911

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

#### ERGEBNIS

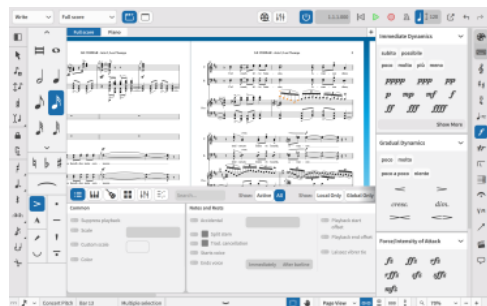
Das in Dorico SE verwendete Farbthema wird geändert. Dies wirkt sich sofort auf das aktuelle Projekt und auf alle zukünftig geöffneten Projekte aus. Das Thema wird verwendet, bis Sie die Einstellung wieder ändern.

---

#### BEISPIEL



Dunkles Thema



Helles Thema

---

## Seitenfarbe ändern

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

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

---

#### VORGEHENSWEISE


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

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

#### ERGEBNIS

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

#### TIPP

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 164

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

## Hintergrundfarbe ändern

Sie können die Hintergrundfarbe des Notenbereichs ändern. Der Hintergrund kann ein Farbverlauf aus bis zu vier Farben oder auch eine einzelne Farbe sein.

---

#### VORGEHENSWEISE


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

#### ERGEBNIS

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

#### TIPP

- Die für den Schreiben-Modus eingestellte Hintergrundfarbe wird auch im Einrichten-Modus verwendet.

- Sie können Hintergrundfarben wieder auf die Standard-Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie auf **Zurücksetzen**  klicken.
- 

## Farben im Notebereich ändern

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

---


### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
  2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Farben**.
  3. Ändern Sie im **Stimmfarben**-Abschnitt die Farbe für jede Stimme auf eine der folgenden Arten:
    - Klicken Sie auf die entsprechende Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus.
    - Geben Sie den gewünschten Farbcode in das entsprechende Wertefeld ein.
  4. Ändern Sie im Abschnitt **Andere Farben** die Farbe für jedes Objekt auf eine der folgenden Arten:
    - Klicken Sie auf die entsprechende Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus.
    - Geben Sie den gewünschten Farbcode in das entsprechende Wertefeld ein.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

### ERGEBNIS

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

### TIPP

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

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 911

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 260

[Abspielmarke](#) auf Seite 490

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1103

## Farben umkehren

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

---

### VORGEHENSWEISE

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


---

### ERGEBNIS

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

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

### TIPP


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

---

## Farbe von Objekten ändern

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

### VORAUSSETZUNGEN

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Farbe Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Farbe**-Option in der **Allgemein**-Gruppe.
3. Klicken Sie in die Farbvorschau, um den Dialog **Farbe auswählen** (Windows)/**Farben** (macOS) zu öffnen.



4. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus oder erstellen Sie sie.
  5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

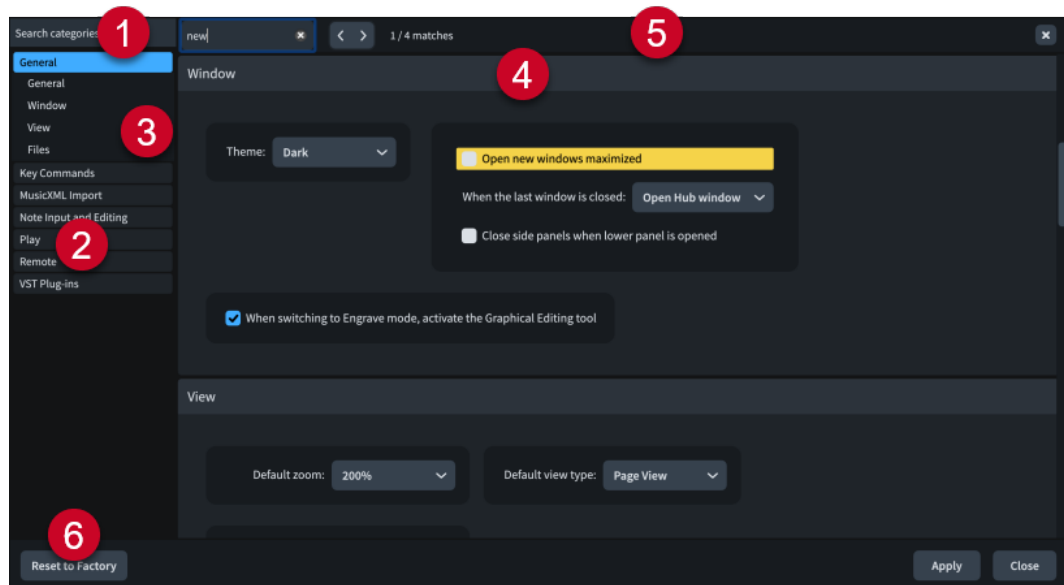
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Programmeinstellungen-Dialog

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

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

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



Der **Programmeinstellungen**-Dialog umfasst Folgendes:

### 1 Kategoriesuche-Feld

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

#### TIPP

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

### 2 Kategorien-Liste

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

### 3 Abschnittsüberschriften

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

### 4 Abschnitt

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

#### HINWEIS

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

### 5 Seitensuche-Leiste

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse anwählen. Die Anzahl von Übereinstimmungen wird in der Leiste angezeigt. Übereinstimmungen werden auf der Seite hervorgehoben, die aktuelle Option in einem leuchtenderen Farbton als die anderen.

Sie können die **Seitensuche**-Leiste anzeigen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken. Die Leiste enthält die folgenden Optionen:

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

### 6 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 40

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 41

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Tastaturbefehle](#) auf Seite 17

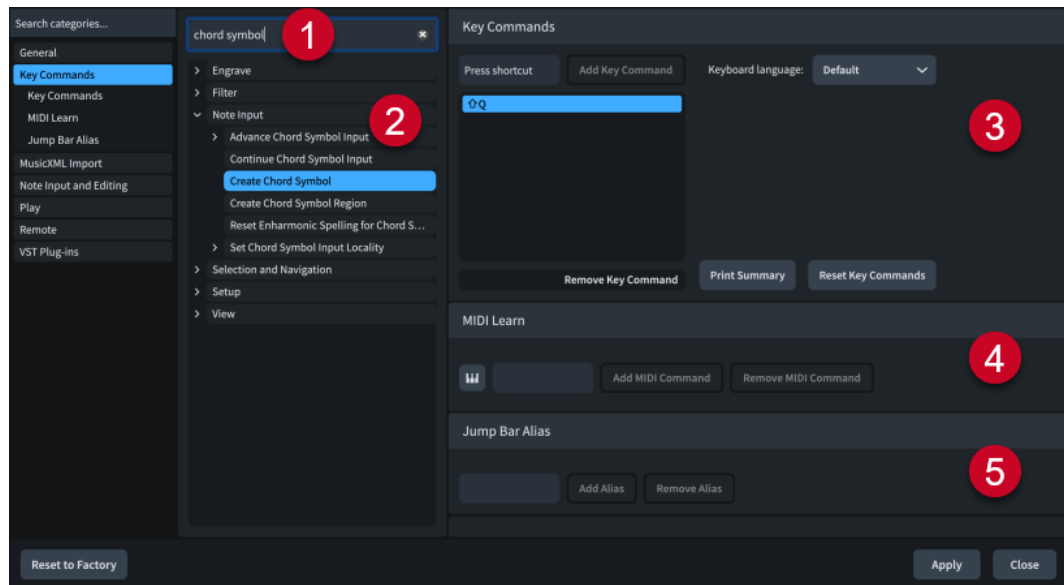
[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 607

## Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog

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

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

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



Die Seite **Tastaturbefehle** umfasst Folgendes:

### 1 Suchen-Feld

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

### 2 Funktionen

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

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

### 3 Tastaturbefehle-Abschnitt

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

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


#### HINWEIS

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

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

#### 4 MIDI Learn-Bereich

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

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

#### 5 Alias für Kurzbefehlleiste (Abschnitt)

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 63

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 64

## Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico

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

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

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



Die interaktive Anzeige der Tastaturbefehle bei Auswahl von English US

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

- Wählen Sie einen Kontext aus, um die verfügbaren Tastaturbefehle anzuzeigen. Der Kontext eines Tastaturbefehls gibt den Modus an, in dem er verwendet werden kann. Tastaturbefehle mit globalem Kontext funktionieren in allen Modi.
- Um anzuzeigen, welche Tasten in Kombination mit Sondertasten einen Tastaturbefehl bilden, drücken Sie eine oder mehrere Sondertasten auf Ihrer Computertastatur, zum Beispiel die **Umschalttaste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Alt/Opt-Taste**, oder klicken Sie auf eine Sondertaste auf der virtuellen Tastatur. Auf der virtuellen Tastatur werden die gedrückten/angeklickten Tasten hervorgehoben und die jeder Taste zugewiesenen Funktionen angezeigt.
- Um nach einem bestimmten Tastaturbefehl zu suchen, geben Sie einen oder mehrere Begriffe in das Suchfeld ein.
- Eine Übersicht über alle verfügbaren Tastaturbefehle bietet Ihnen die Liste unterhalb der virtuellen Tastatur. Die Tastaturbefehle sind nach dem Kontext aufgeführt, in dem sie verwendet werden können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 63

## Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen

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

#### VORGEHENSWEISE

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

3. Geben Sie im Feld **Suchen** den Namen der Funktion ein.  
Die Einträge unter dem Suchfeld werden nach den eingegebenen Begriffen gefiltert.
4. Erweitern Sie einen Eintrag und wählen Sie die Funktion aus, für die Sie den Tastaturbefehl anzeigen möchten.  
Über besonders lange Namen können Sie mit dem Mauszeiger fahren, um ein Tooltip einzublenden.

---

#### ERGEBNIS

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

#### TIPP

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

---

## Tastaturbefehle zuweisen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

---

#### ERGEBNIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Tastaturbefehle zurücksetzen](#) auf Seite 64

## MIDI-Befehle zuweisen

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
  2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
  3. Wählen Sie das Menüelement oder die Funktion aus, denen Sie MIDI-Befehle zuweisen möchten.  
Über besonders lange Namen können Sie mit dem Mauszeiger fahren, um ein Tooltip einzublenden.
  4. Klicken Sie im Abschnitt **MIDI Learn** auf **MIDI Learn** .
  5. Drücken Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard die Taste oder den Schalter, der/dem Sie den ausgewählten Parameter zuweisen möchten.
  6. Klicken Sie auf **MIDI-Befehl hinzufügen**.
  7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

## Tastatursprache ändern

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

### HINWEIS

**Standard** folgt der Programmsprache.

---

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

### ERGEBNIS

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

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

## Tastaturbefehle entfernen

Sie können einzelne Tastaturbefehle von einer Funktion entfernen.

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### ERGEBNIS

Der Tastaturbefehl wird von der ausgewählten Funktion entfernt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 61  
[Kurzbefehlleisten-Aliase entfernen](#) auf Seite 68

## Tastaturbefehle zurücksetzen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### ERGEBNIS

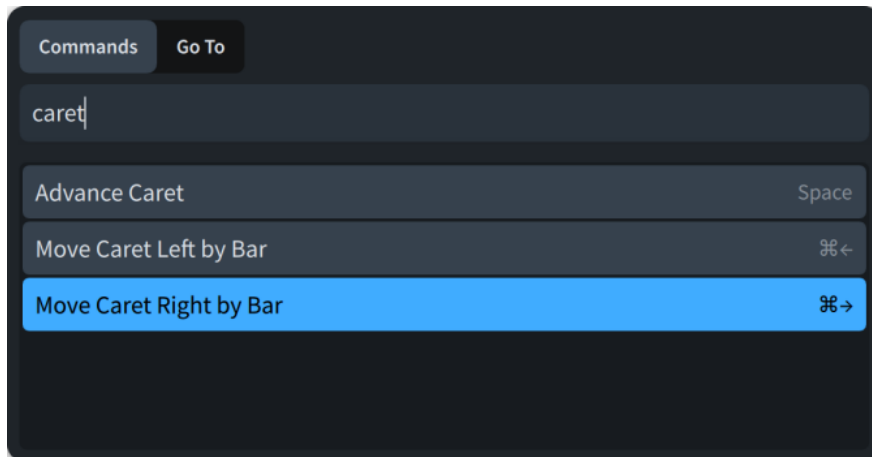
Alle benutzerdefinierten Tastaturbefehle werden gelöscht und die Standard-Tastaturbefehle werden wiederhergestellt.

## Kurzbefehlleiste

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

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





Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus mit einer Beispieleingabe

## Befehle

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

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

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

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

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

### HINWEIS

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

---

## Gehen zu

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

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

---

### Navigationsbeispiel

Gehe zu Taktnummer [n], zum Beispiel Taktnummer 32

### Eintrag in der Kurzbefehlleiste

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

Navigationsbeispiel	Eintrag in der Kurzbefehlleiste
Gehe zu Studierzeichen [n], zum Beispiel Studierzeichen K	<b>r[n]</b> ; zum Beispiel <b>rK</b> oder <b>rk</b>
Gehe zu Seite [n], zum Beispiel Seite 6	<b>p[n]</b> ; zum Beispiel <b>p6</b> oder <b>p+6</b>
Gehe zu Partienummer [n], zum Beispiel Partie 3	<b>f[n]</b> ; zum Beispiel <b>f3</b> oder <b>f+3</b>
Gehe zu nächster Partie	<b>fn</b>
Gehe zu letzter Partie	<b>fp</b>

---

#### BEISPIEL

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Navigation](#) auf Seite 433

[Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 27

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Einblendfelder](#) auf Seite 23

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Positionen mit der Kurzbefehlleiste ansteuern

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

## Befehle mit der Kurzbefehlleiste ausführen

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

#### VORAUSSETZUNGEN

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

#### VORGEHENSWEISE

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

## Kurzbefehlleisten-Aliase zuweisen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### TIPP

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

---

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

#### ERGEBNIS

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

#### TIPP

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 64

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Kurzbefehlleisten-Aliase entfernen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### ERGEBNIS

Der Kurzbefehlleisten-Alias wird von der ausgewählten Funktion entfernt.

# Projekt- und Dateiverwaltung

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

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 79

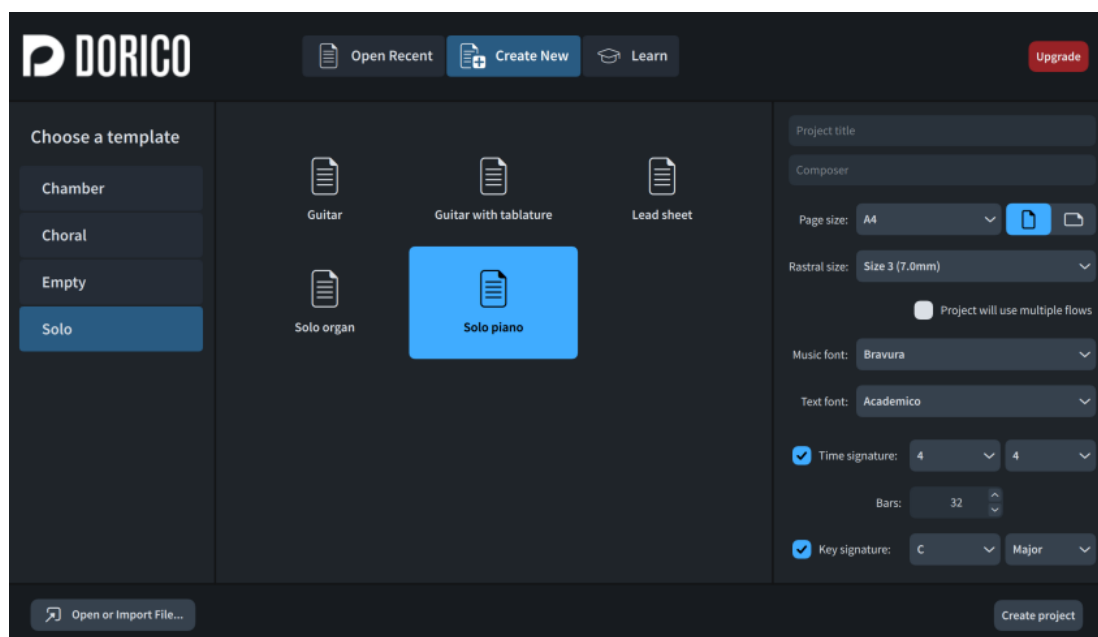
[Automatisch speichern](#) auf Seite 96

[Projekt-Backups](#) auf Seite 99

## Hub

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

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





Der Hub enthält die folgenden Seiten:


### Letzte öffnen

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

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

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

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

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

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

### Neue erzeugen

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



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

#### HINWEIS

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

---

Rechts finden Sie die folgenden Projektoptionen:

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

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

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

### Lernen

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

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

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

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

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

Oben im Hub gelangen Sie über **Upgrade** zum Online-Shop von Steinberg, wo Sie ein Upgrade auf Dorico Elements oder Dorico Pro vornehmen können.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Werkzeugzeile](#) auf Seite 30
- [Letzte Projekte vom Hub aus öffnen](#) auf Seite 73
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 78
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591
- [Notenzeilengröße](#) auf Seite 567

## Neue Projekte beginnen

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

### HINWEIS

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

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

#### HINWEIS

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

---

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

#### ERGEBNIS

Ein neues Projekt wird mit Hilfe der ausgewählten Projektvorlage erstellt.

#### TIPP

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

#### WEITERE SCHRITTE

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 69

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

[Spieler löschen](#) auf Seite 121

[Instrumente löschen](#) auf Seite 134

## Projekte/Dateien öffnen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Explorer/macOS Finder auf eine der folgenden Arten:



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

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Dateien werden geöffnet.

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

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

#### HINWEIS

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nur-Lesen-Modus](#) auf Seite 99

[Hub](#) auf Seite 69

[MusicXML-Dateien importieren](#) auf Seite 83

[MIDI importieren](#) auf Seite 87

## Letzte Projekte vom Hub aus öffnen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

---

#### ERGEBNIS

Das ausgewählte Dorico-Projekt wird geöffnet.

#### HINWEIS

In Dorico 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 Objekte und Notationselemente aus dieser Version möglicherweise nicht angezeigt werden und gelöscht werden, wenn Sie das Projekt in der ausgewählten Version speichern.

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

Sie können Warnhinweise zu Projekten aus anderen Versionen in Dorico 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.

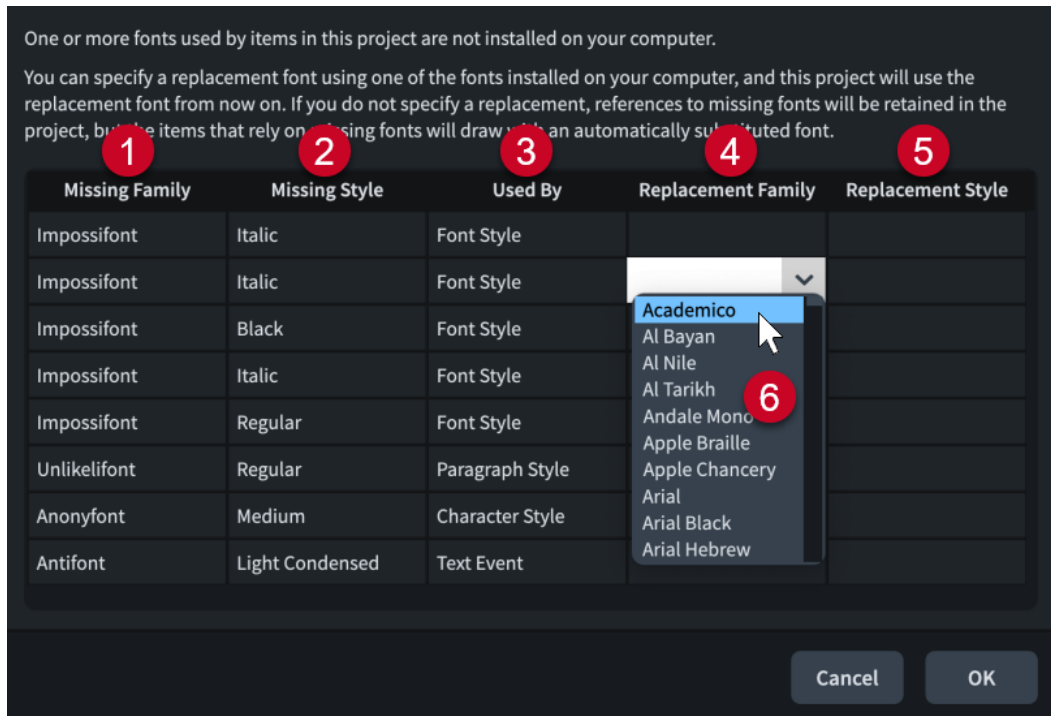
### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Fehlende Schriften (Dialog)

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

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



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

**1 Fehlende Schriftfamilie**

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

**2 Fehlender Stil**

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

**3 Verwendet von**

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

**4 Ersatz-Schriftfamilie**

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

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

**5 Ersatzstil**

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

**6 Schriften**

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

#### TIPP

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 384

## Projekt-Info (Dialog)

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

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

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

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

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




### 1 Partien-Liste

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

#### HINWEIS




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

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

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

#### HINWEIS

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

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

## 2 Informationsfelder

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

## 3 Beim Speichern Vorschau-Miniaturen erzeugen

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

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

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

## 4 Info kopieren aus (Menü)

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

## 5 Kopieren

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

#### TIPP

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 595

[Partien](#) auf Seite 160

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 177

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 163

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72

[Titel](#) auf Seite 863

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591

[Hub](#) auf Seite 69

## Projektvorlagen

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

Dorico SE bietet die folgenden Projektvorlage-Kategorien:

### **Band**

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

### **Kammermusik**

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

### **Chor**

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

### **Leer**

Eine leere Projektvorlage.

### **Jazz**

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

### **Orchestral**

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

### Solo

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Bibliothek](#) auf Seite 674

[Hub](#) auf Seite 69

## Datei-Import und -Export

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

## Partien importieren

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > Partien**.
2. Suchen Sie die Projekt-Dateien der Partien, die Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **Importoptionen für Partien** für das erste ausgewählte Projekt zu öffnen.
4. Wählen Sie im Dialog **Importoptionen für Partien** eine der folgenden Optionen für **Handhabung von Spielern** aus:
  - **Völlig neue Spieler erstellen**
  - **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden**
5. Aktivieren Sie in der Liste **Partien importieren** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie importieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien zu importieren und den Dialog zu schließen.

- Optional: Wenn Sie mehrere Projekte ausgewählt haben, aus denen Sie Partien importieren möchten, wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6 für jedes Projekt. Der Dialog **Importoptionen für Partien** wird für jedes Projekt automatisch erneut geöffnet.

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden in das Projekt importiert.

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

#### HINWEIS

- Spieler werden nicht automatisch zu den Partien hinzugefügt, die Sie in das Projekt importiert haben.
- Sie können Partien auch direkt öffnen, wenn Sie sie als eigenständige Projekte und nicht als neue Partien in bestehenden Projekten verwenden möchten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72

[Partien](#) auf Seite 160

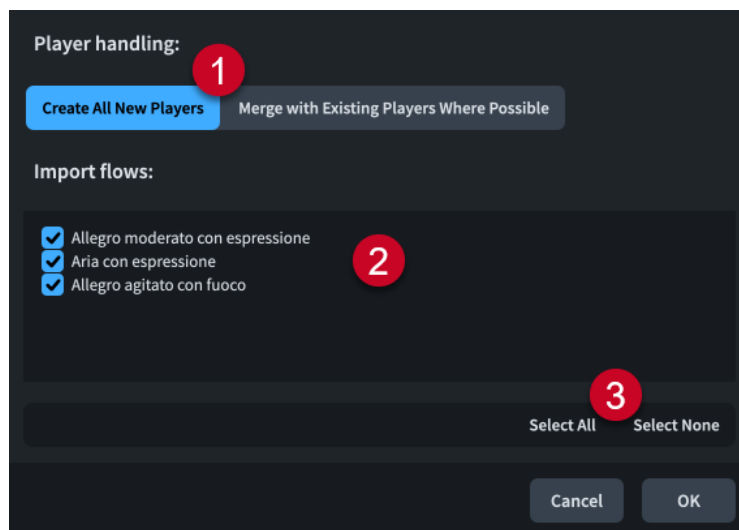
[Partien hinzufügen](#) auf Seite 161

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 163

## Importoptionen für Partien (Dialog)

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

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





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

### 1 Handhabung von Spielern

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

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

### 2 Partien importieren

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

### 3 Auswahl-Optionen

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

## Partien exportieren

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

### HINWEIS

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

### VORAUSSETZUNGEN

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

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Export > Partien**, um den Dialog **Partien exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**.
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Layouts als separate Dateien exportieren**.
5. Optional: Wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben, aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Layouts auswählen** das Kontrollkästchen für jedes Layout, das Sie exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
6. Klicken Sie auf **Ordner wählen**  neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/ macOS Finder zu öffnen.
7. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
9. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.

10. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien und Layouts zu exportieren, und schließen Sie den Dialog.

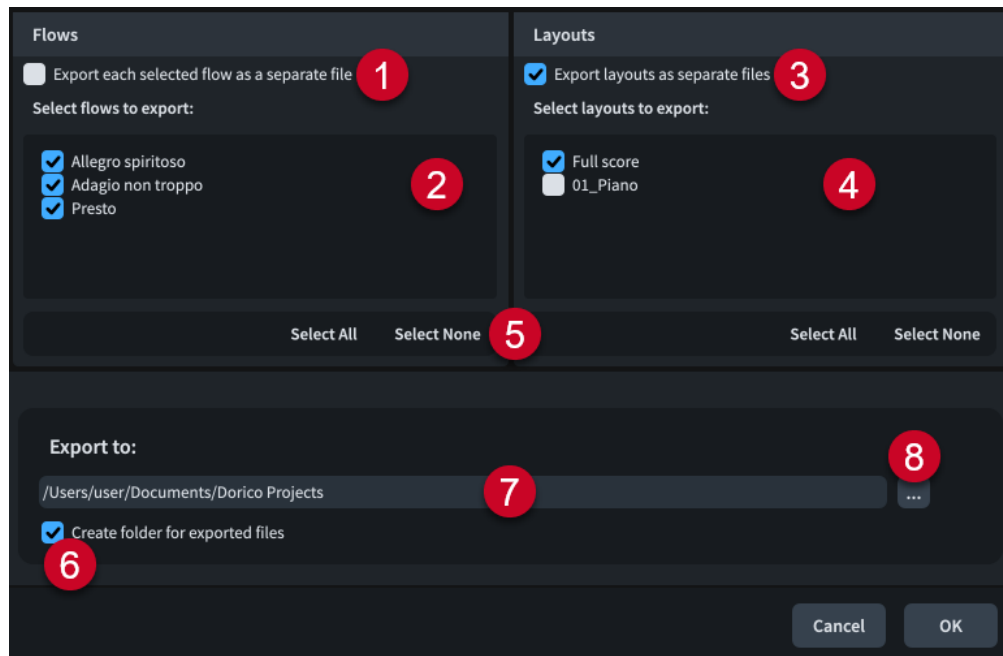
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 160
- [MusicXML-Dateien exportieren](#) auf Seite 85
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 89
- [Tempospuren exportieren](#) auf Seite 92
- [Audio exportieren](#) auf Seite 93

## Partien exportieren (Dialog)

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

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



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

- 1 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**  
Ermöglicht es Ihnen, jede Partie als separate Datei statt alle ausgewählten Partien in einer einzigen Datei zu exportieren.
- 2 Zu exportierende Partien auswählen**  
Enthält eine Liste aller Partien im Projekt. Partien werden in das Projekt eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.
- 3 Layouts als separate Dateien exportieren**  
Ermöglicht es Ihnen, jedes Layout im Projekt als separate Datei statt als einzelne kombinierte Datei zu exportieren.
- 4 Zu exportierende Layouts auswählen**  
Enthält eine Liste aller Layouts im Projekt. Layouts werden in den Export eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist. Nur verfügbar, wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben.

## 5 Auswahl-Optionen

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

## 6 Ordner für exportierte Dateien erstellen

Steuert, ob Dorico 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 aus Smyth - Streichquartett«.

## 7 Exportieren nach (Feld)

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

## 8 Ordner auswählen

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

# MusicXML-Dateien importieren

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

### VORAUSSETZUNGEN

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

---

### ERGEBNIS

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

- Wenn MusicXML-Dateien Einstellungen für Seitengröße, Seitenränder und Notenzeilengröße enthalten, importiert Dorico 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. Wenn Sie z. B. eine MusicXML-Datei mit einem Klavier in ein Projekt mit Klavier und Bratsche importiert haben, wird die importierte MusicXML-Datei dem vorhandenen Klavierspieler hinzugefügt.

#### TIPP

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Importoptionen für Partien \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## 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 148

[Instrumente in Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 151

[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 151

[Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 1218


[MIDI importieren](#) auf Seite 87

## MusicXML-Dateien exportieren

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

---

### VORGEHENSWEISE

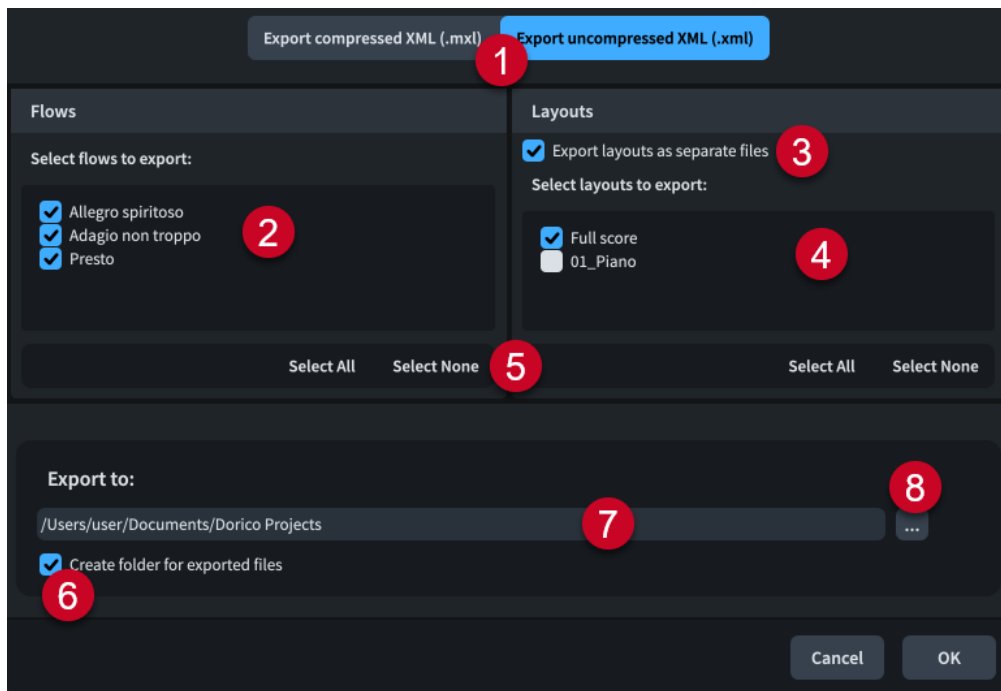
1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MusicXML**, um den Dialog **MusicXML exportieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie eine der folgenden Dateiformat-Optionen aus:
  - **Komprimiertes XML (.xml) exportieren**
  - **Unkomprimiertes XML (.xml) exportieren**
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Layouts als separate Dateien exportieren**.
5. Optional: Wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben, aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Layouts auswählen** das Kontrollkästchen für jedes Layout, das Sie exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
6. Klicken Sie auf **Ordner wählen**  neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/ macOS Finder zu öffnen.
7. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
9. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
10. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien/Layouts als MusicXML-Dateien zu exportieren und den Dialog zu schließen.

---

## MusicXML exportieren (Dialog)

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

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



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

**1 Dateiformat-Optionen**

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

**2 Zu exportierende Partien auswählen**

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

**3 Layouts als separate Dateien exportieren**

Ermöglicht es Ihnen, jedes Layout im Projekt als separate Datei statt als einzelne kombinierte Datei zu exportieren.

**4 Zu exportierende Layouts auswählen**

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

**5 Auswahl-Optionen**

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

**6 Ordner für exportierte Dateien erstellen**

Steuert, ob Dorico 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 aus Smyth - Streichquartett«.

**7 Exportieren nach (Feld)**

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

**8 Ordner auswählen**

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

## MIDI importieren

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

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Optionen auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** für die MIDI-Dateien eingestellt, die Sie importieren möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > MIDI**.
2. Wählen Sie die MIDI-Dateien aus, die Sie importieren wollen.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**.

---

### ERGEBNIS

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

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

### TIPP

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

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 263

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme/-Import ändern](#) auf Seite 266

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 90

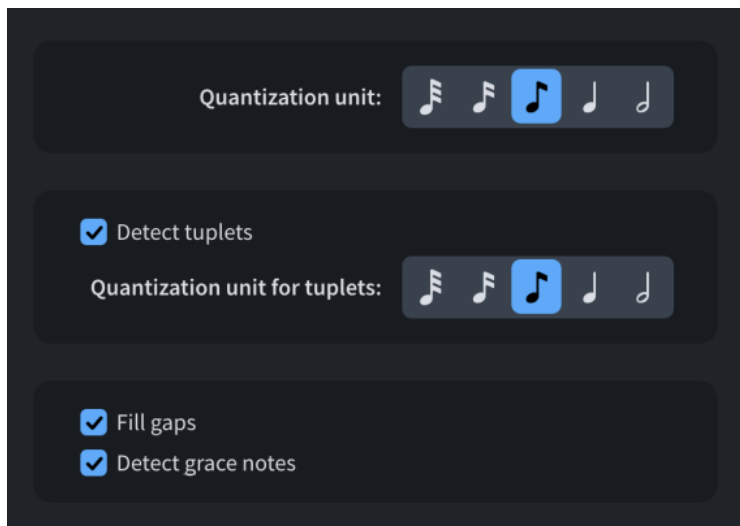
[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 92

## Quantisierungsoptionen

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

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

- Öffnen Sie **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Quantisierung**.
- Wählen Sie mindestens eine Note im Notenbereich aus und wählen Sie **Bearbeiten > Neu quantisieren**.



Die folgenden Quantisierungsoptionen sind verfügbar:

### Quantisierungseinheit

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

### Triolen/N-tolen erkennen

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

### Quantisierungseinheit für Triolen/N-tolen

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

### Lücken füllen

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

### Vorschläge erkennen

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 260

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 263

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187

[Vorschläge](#) auf Seite 865



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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MIDI**, um den Dialog **MIDI exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
3. Klicken Sie auf **Ordner wählen**  neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/ macOS Finder zu öffnen.
4. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
5. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
7. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien als MIDI-Dateien zu exportieren und den Dialog zu schließen.

---

### ERGEBNIS

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

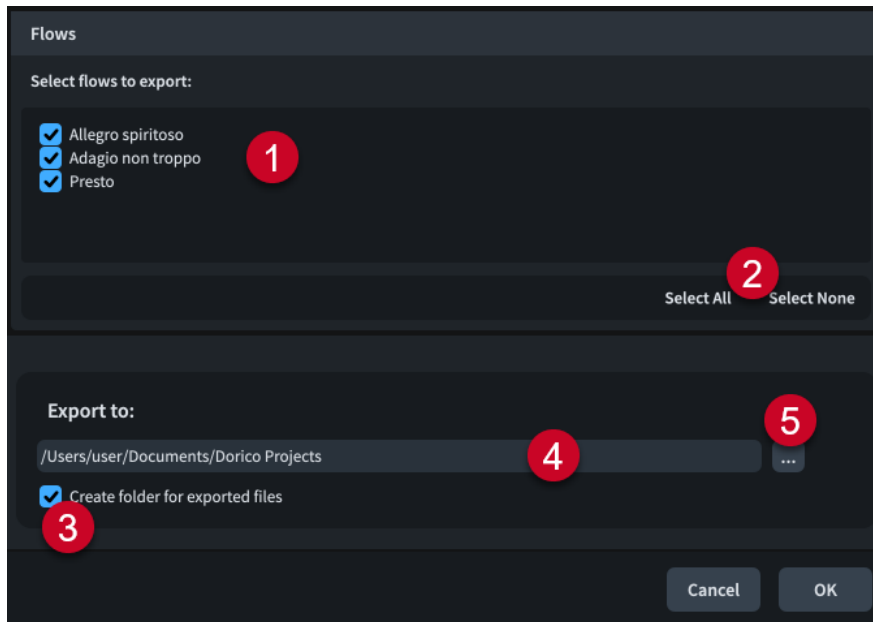
### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45
- [Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166
- [Tempospuren importieren](#) auf Seite 90
- [Tempospuren exportieren](#) auf Seite 92

## MIDI exportieren (Dialog)

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

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



Der Dialog **MIDI exportieren** enthält Folgendes:

**1 Zu exportierende Partien auswählen**

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

**2 Auswahl-Optionen**

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

**3 Ordner für exportierte Dateien erstellen**

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

**4 Exportieren nach (Feld)**

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

**5 Ordner auswählen**

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

## Tempospuren importieren

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > Tempospur**.
2. Wählen Sie die MIDI-Datei aus, deren Tempospur Sie importieren wollen.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **Tempospur importieren** zu öffnen.
4. Wählen Sie in der Liste **In Partie importieren** die Partie aus, in die Sie die Tempospur importieren möchten.

5. Aktivieren Sie im Bereich **Importieren und ersetzen** die Kontrollkästchen für alle Tempospur-Aspekte, die Sie einbeziehen möchten.
  6. Optional: Wenn Sie das Kontrollkästchen für **Marker als** aktiviert haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Marker**
    - **Mit System verbundener Text**
  7. Optional: Wenn Sie **Systemtext** unter **Marker als** ausgewählt haben, können Sie **Ränder um mit Systemen verbundene Textmarker anzeigen** aktivieren/deaktivieren.
  8. Klicken Sie auf **OK**, um die Tempospur zu importieren und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die Tempospur wird in die ausgewählte Partie importiert. Wenn Sie **Neue Partie** in der Liste **In Partie importieren** ausgewählt haben, wird eine neue Partie zum Projekt hinzugefügt. Alle ausgewählten Aspekte werden auf die vorhandenen Noten oder die neue Partie angewendet, und Noten und Tempomarkierungen werden nach Bedarf angepasst.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 160

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 92

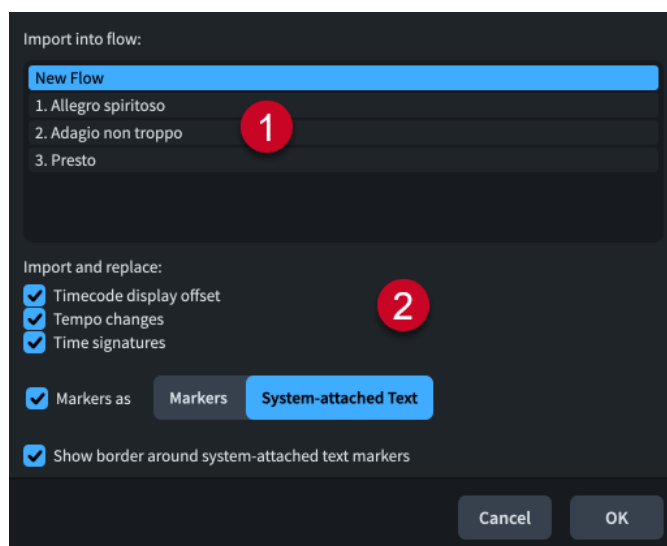
[MIDI importieren](#) auf Seite 87

[MIDI exportieren](#) auf Seite 89

## Tempospur importieren (Dialog)

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

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



Der Dialog **Tempospur importieren** enthält Folgendes:

### 1 In Partie importieren

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

#### HINWEIS

Sie können Tempospuren jeweils nur in eine einzige Partie importieren.

---

## 2 Importieren und ersetzen

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

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

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


- **Ränder um mit Systemen verbundene Textmarker anzeigen** fügt bei Aktivierung Ränder zu Markern hinzu, die als mit dem System verbundene Textobjekte importiert werden. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie **Mit System verbundener Text** unter **Marker als** ausgewählt haben.

## Tempospuren exportieren

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Tempospur**, um den Dialog **Tempospur exportieren** zu öffnen.
  2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie als Tempospur exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
  3. Klicken Sie auf **Ordner wählen**  neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  4. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
  5. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
  6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
  7. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien als Tempospuren zu exportieren und den Dialog zu schließen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 90

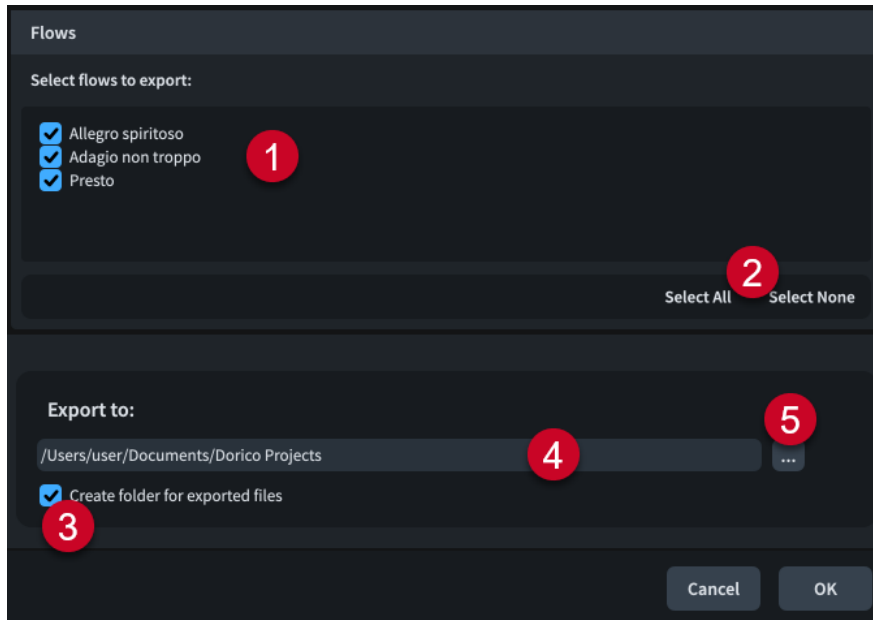
[MIDI importieren](#) auf Seite 87

[MIDI exportieren](#) auf Seite 89

## Tempospur exportieren (Dialog)

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

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



Der Dialog **Tempospur exportieren** enthält Folgendes:

### 1 Zu exportierende Partien auswählen

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

### 2 Auswahl-Optionen

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

### 3 Ordner für exportierte Dateien erstellen

Steuert, ob Dorico 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 aus Smyth - Streichquartett«.

### 4 Exportieren nach (Feld)

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

### 5 Ordner auswählen

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

## Audio exportieren


Sie können Projekte als Audiodateien im MP3-, FLAC- oder WAV-Format exportieren. Dabei können Sie Partien und Spieler auch als separate Dateien exportieren. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein Audio-Mockup nur von der Stimme des Solisten in der zweiten Partie teilen möchten.

#### VORAUSSETZUNGEN

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Um den Dialog **Audio exportieren** zu öffnen, wählen Sie **Datei > Exportieren > Audio**.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**.
  3. Aktivieren Sie in der **Zu exportierende Partien auswählen**-Liste das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie als Audio exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
  4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Spieler als separate Dateien exportieren**.
  5. Optional: Wenn Sie **Spieler als separate Dateien exportieren** aktiviert haben, aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Spieler auswählen** das Kontrollkästchen für jeden Spieler, den Sie exportieren möchten.  
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
  6. Klicken Sie auf **Ordner wählen**  neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/ macOS Finder zu öffnen.
  7. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
  8. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
  9. Wählen Sie im Abschnitt **Audio-Exportoptionen** eines der folgenden Audiodatei-Formate aus:
    - **MP3 (.mp3)**
    - **FLAC (.flac)**
    - **WAV (.wav)**
  10. Optional: Wenn Sie **FLAC (.flac)** oder **WAV (.wav)** ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden Bitraten aus:
    - **16 Bit**
    - **24 Bit**
    - **32 Bit** (nur WAV-Dateien)
  11. Optional: Wenn Sie **WAV (.wav)** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Broadcast WAVE**.
  12. Ändern Sie die Dauer der Hallfahne, indem Sie den Wert im Wertefeld **Hallfahne (s)** ändern.
  13. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien/Spieler mit den festgelegten Audioexport-Optionen zu exportieren und den Dialog zu schließen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 169

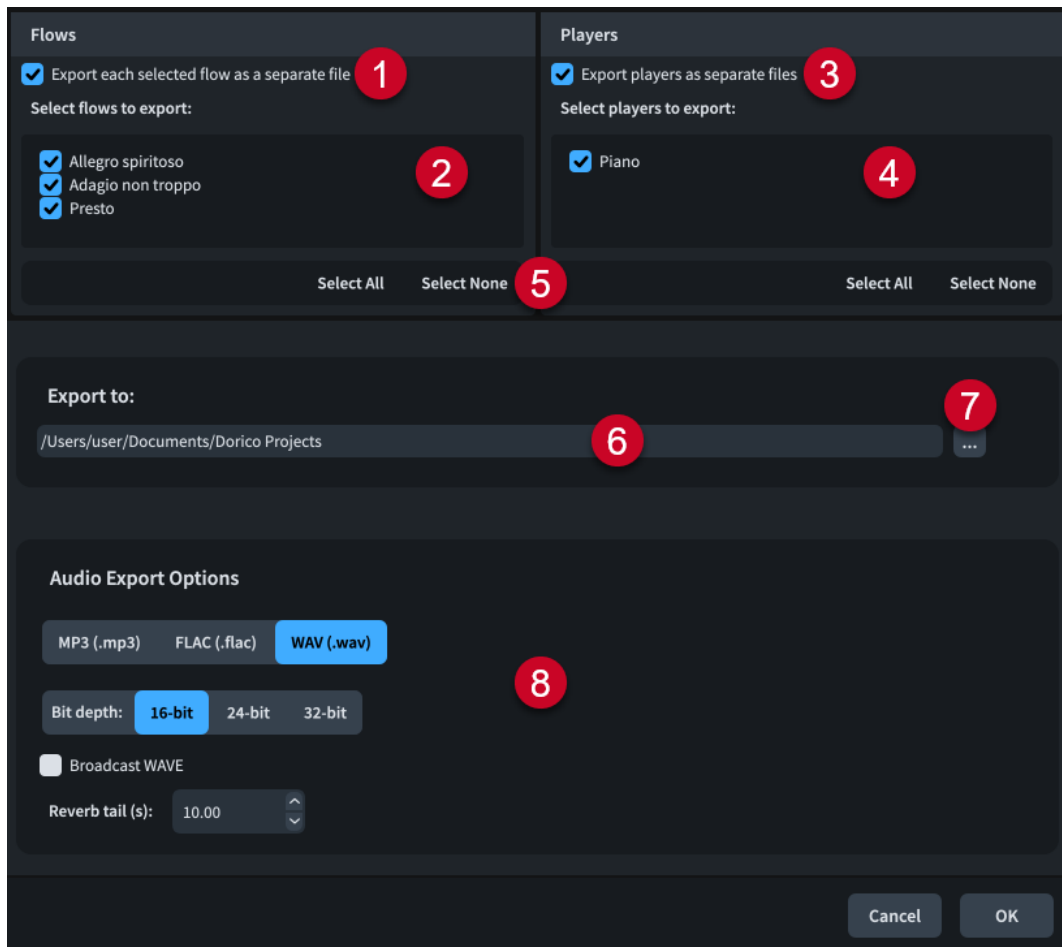
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166

## Audio exportieren (Dialog)

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

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



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

**1 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**

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

**2 Zu exportierende Partien auswählen**

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

**3 Spieler als separate Dateien exportieren**

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

**4 Zu exportierende Spieler auswählen**

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

**5 Auswahl-Optionen**

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

**6 Exportieren nach (Feld)**

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

#### 7 Ordner auswählen

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

#### 8 Audio-Exportoptionen

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

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

## Automatisch speichern

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

### Automatisches Speichern bei mehreren offenen Projekten

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

### Automatisch gespeicherte Dateien entfernen

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



#### WICHTIG

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

---

#### TIPP

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

---

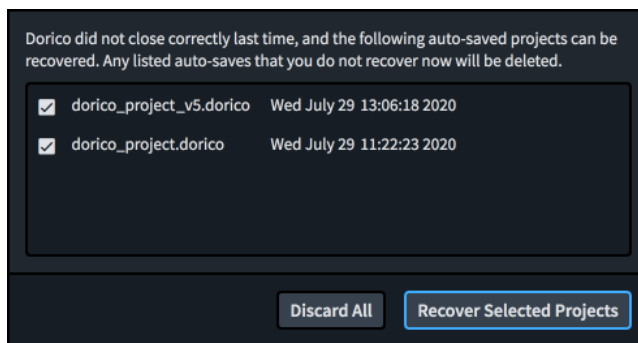
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Backups](#) auf Seite 99

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30

## Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog)

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



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

#### Liste der automatisch gespeicherten Projekte

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

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

#### Alle verwerfen

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

#### Ausgewählte wiederherstellen

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Häufigkeit des automatischen Speicherns ändern](#) auf Seite 98

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

## Automatisches Speichern deaktivieren

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

## Projekt-Backups

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

## Den Backup-Speicherort ändern

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

### ERGEBNIS

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

## Nur-Lesen-Modus

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 492

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

# Einrichten-Modus

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

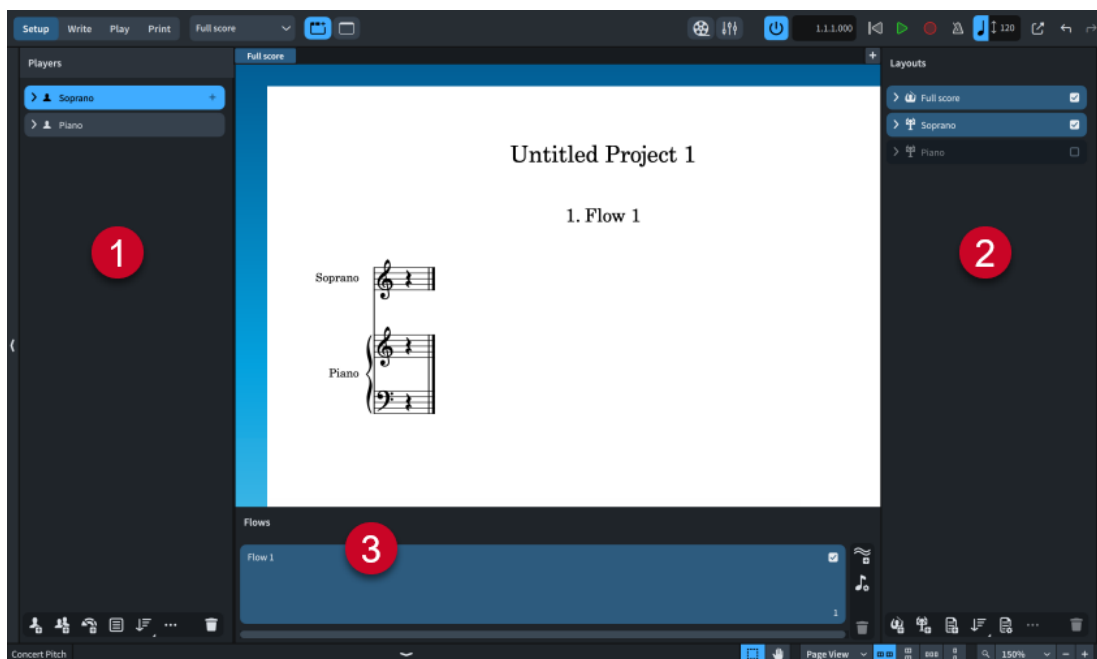
Sie können im Einrichten-Modus Noten im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber keine Elemente im Notenbereich auswählen oder mit ihnen interagieren.

## Projektfenster im Einrichten-Modus

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

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

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



Die folgenden Bereiche sind im Einrichtungsmodus verfügbar:

### 1 Spieler

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

### 2 Layouts

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

### 3 Partien

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Projektfenster](#) auf Seite 29

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110

[Partien-Bereich](#) auf Seite 113

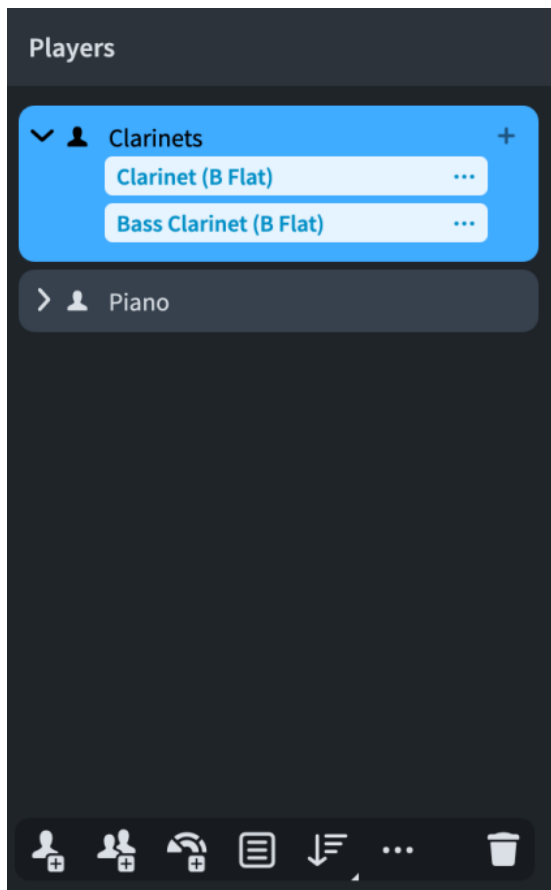
[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

## Spieler-Bereich

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

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

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



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

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





**1 Ein-/Ausblenden-Pfeil**

Erweitert/Minimiert die Spieler-Karte.

**2 Spieler-Typ**

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

- Einzelspieler 
- Satzspieler 


**3 Spielername**

Zeigt den Namen des Spielers an. Standardmäßig enthalten Spielernamen die Namen aller Instrumente, die von den jeweiligen Spielern gehalten werden. Sie können Spieler auch manuell umbenennen.

#### 4 Instrumente hinzufügen (Symbol)

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

#### 5 Instrumentenbeschriftungen

Jedes Instrument, das einem Spieler zugeordnet ist, hat eine eigene Instrumentenbeschriftung. Das Instrumentenmenü  in jeder Instrumenten-Beschriftung öffnet ein Menü mit weiteren Optionen, mit denen Sie zum Beispiel den Instrumentennamen ändern oder das Instrument zu einem anderen Spieler verschieben können.

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

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

#### Einzelspieler hinzufügen



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

#### Satzspieler hinzufügen



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

#### Ensemble hinzufügen



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

#### Gruppe hinzufügen



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

#### Spieler sortieren



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

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

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



### Spieler-Einstellungen



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

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

### Spieler löschen



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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 116

[Ensembles](#) auf Seite 122

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 120

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 172



[Spielergruppen](#) auf Seite 157

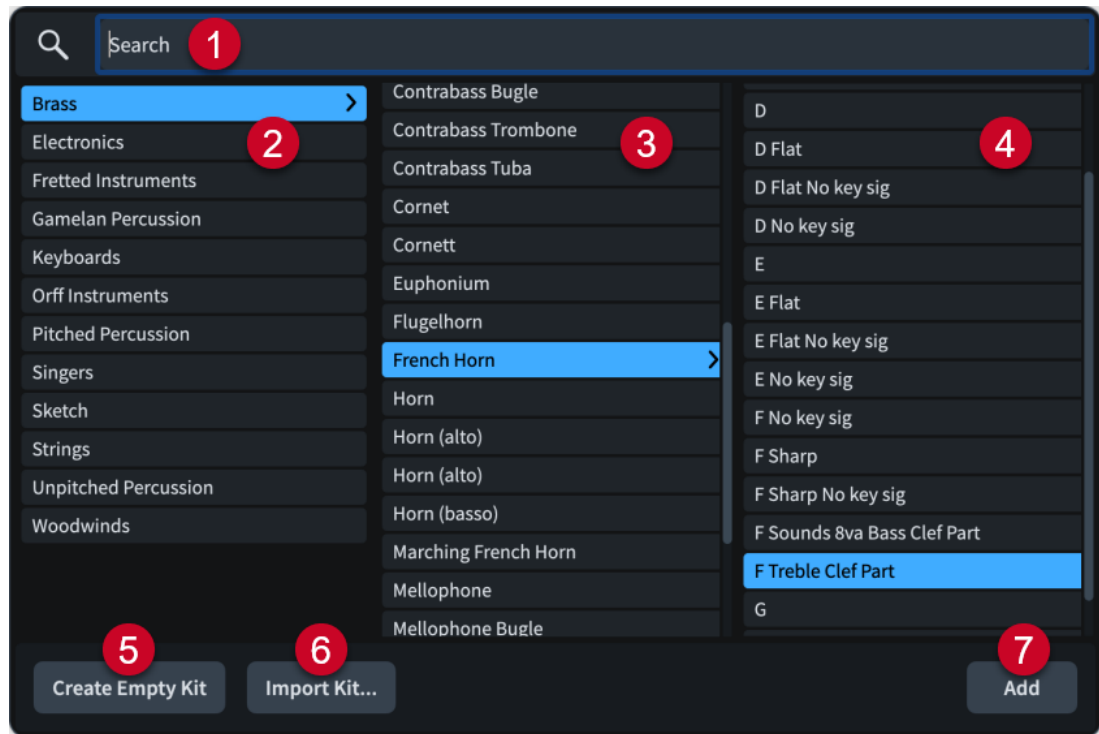
## Instrumenten-Auswahl

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

In der Instrumenten-Auswahl wird die Programmsprache verwendet.

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

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



Die Instrumenten-Auswahl enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

**1 Suchen-Feld**

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

**2 Spalte für die Instrumentenfamilie**

Enthält Instrumentenfamilien, mit denen Sie Ihre Suche eingrenzen können.

**3 Instrumentenspalte**

Enthält die in der ausgewählten Instrumentenfamilie verfügbaren Instrumente.

**4 Spalte für die Art des Instruments**

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

**5 Leeres Kit erzeugen**

Fügt dem Spieler ein leeres Perkussions-Kit hinzu.

**6 Kit importieren**

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

**7 Hinzufügen**

Fügt das ausgewählte Instrument zum Projekt hinzu.

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 116

[Instrumente](#) auf Seite 124

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134

[Kapodaster](#) auf Seite 138

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

[Instrumente ändern](#) auf Seite 132

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 122

[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 131

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1200



[Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

## Ensemble-Auswahl

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

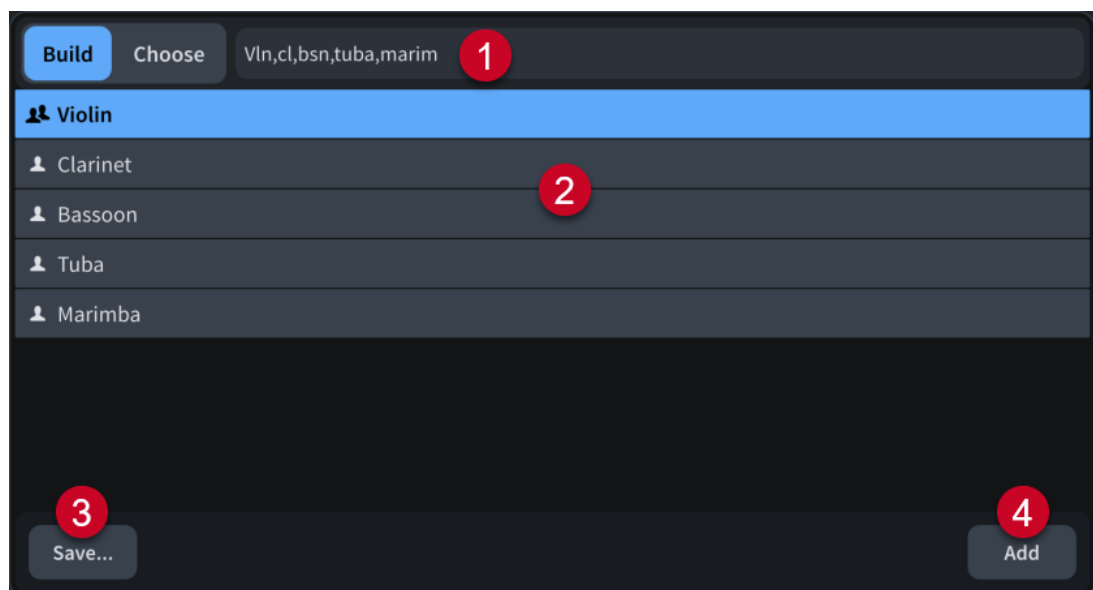
In der Ensemble-Auswahl wird die Programmsprache verwendet.

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

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

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

### Erstellen-Registerkarte



Die **Erstellen**-Registerkarte enthält Folgendes:

#### 1 Suchen-Feld

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

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

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

#### HINWEIS



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

---

## 2 Spielerliste

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

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

- Einzelspieler 
- Satzspieler 

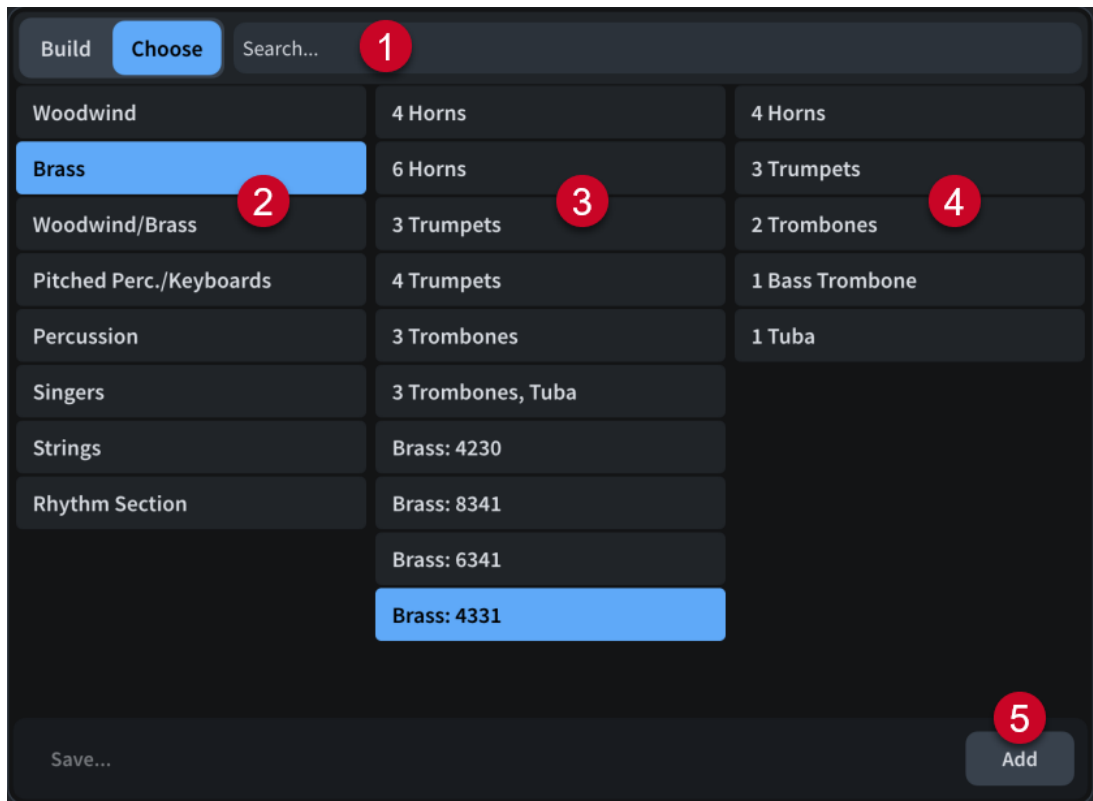
## 3 Speichern

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

## 4 Hinzufügen

Fügt die Spieler im benutzerdefinierten Ensemble zum Projekt hinzu.

## Auswählen-Registerkarte



Die **Auswählen**-Registerkarte enthält Folgendes:

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

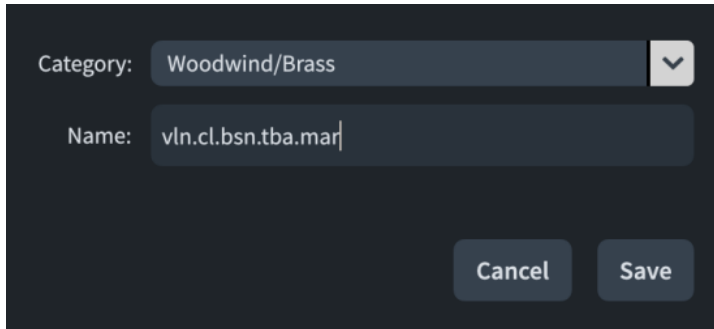
### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ensembles](#) auf Seite 122
- [Ensembles einfügen](#) auf Seite 122
- [Spieler](#) auf Seite 116
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 78
- [Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

## Benutzerdefiniertes Ensemble speichern (Dialog)

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

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



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

#### **Kategorie**

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

#### **Name**

Hier können Sie einen Namen für das benutzerdefinierte Ensemble eingeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 122

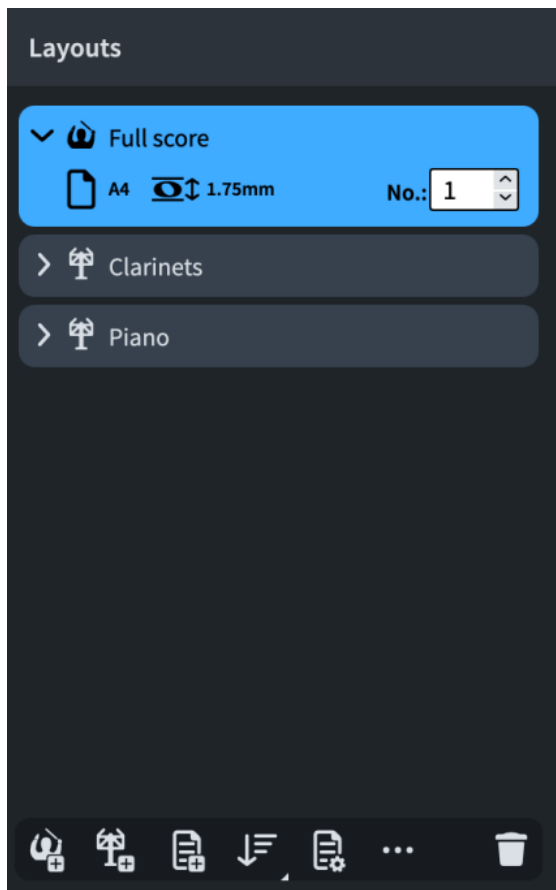
[Benutzerdefinierte Ensembles erstellen und speichern](#) auf Seite 123

## Layouts-Bereich (Einrichten-Modus)

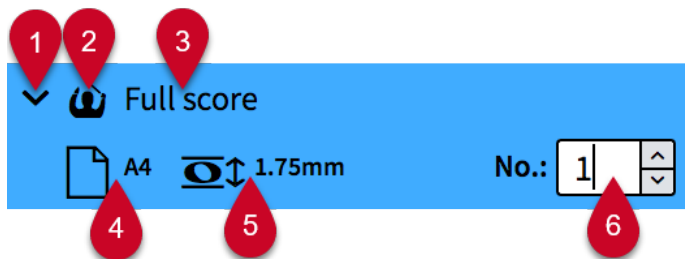
Der **Layouts**-Bereich zeigt alle Layouts im Projekt in einer Liste an. Im Einrichten-Modus befindet er sich rechts im Fenster.

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

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



Im **Layouts**-Bereich wird jedes Layout als Karte angezeigt. Auf jeder Layout-Karte wird Folgendes angezeigt:



**1 Ein-/Ausblenden-Pfeil**

Erweitert/Minimiert die Layout-Karte.

**2 Layout-Typ**

Zeigt den Layout-Typ aus den folgenden Optionen:

- Gesamtpartitur-Layout
- Einzelstimmen-Layout
- Benutzerdefiniertes Partitur-Layout

**3 Name des Layouts**

Zeigt den Namen des Layouts an. Dorico 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** in den **Layout-Optionen** an.

#### 5 Spatiumsgröße

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

#### 6 Layout-Nummer

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

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

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

#### Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen



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

#### Einzelstimmen-Layout hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt ein leeres Einzelstimmen-Layout hinzu. Danach können Sie dem Layout einen oder mehrere Spieler zuweisen. Standardmäßig enthalten Einzelstimmen-Layouts alle Partien, die aus dem Projekt hervorgegangen sind.

#### Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen



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

#### Layouts sortieren



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

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

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



### Layout-Optionen



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

### Layout-Einstellungen



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

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

### Layout löschen



Löscht ausgewählte Layouts aus dem Projekt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 101

[Layouts](#) auf Seite 164

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 524

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 79

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166

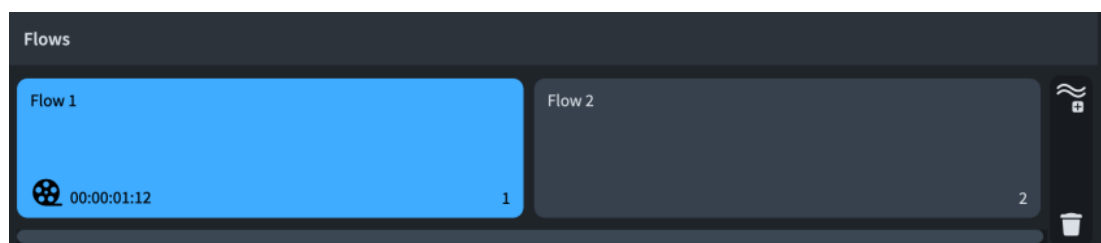
[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 167

## Partien-Bereich

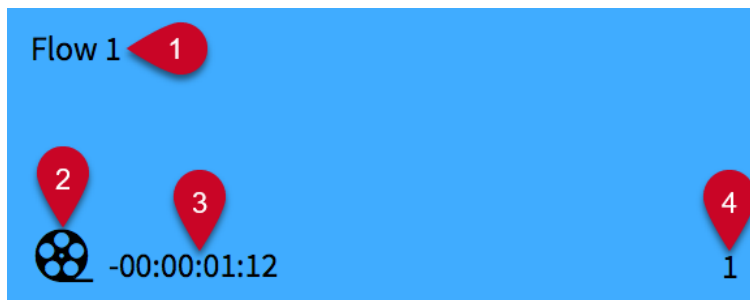
Der **Partien**-Bereich enthält alle Partien im Projekt und zeigt sie in einer horizontalen Liste an. Er befindet sich am unteren Rand des Fensters im Einrichten-Modus.

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

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



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



**1 Name der Partie**

Zeigt den Namen der Partie an. Wenn Sie mehrere Partien erstellen, ohne sie umzubenennen, wird als Name eine Nummer angezeigt, die für jede neue Partie erhöht wird.

**2 Filmrollensymbol**

Zeigt an, dass die Partie ein angehängtes Video hat.

**3 Timecode der Partie**

Zeigt den Start-Timecode für die Partie an.

**4 Nummer der Partie**

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

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

**Partie hinzufügen**



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

**Partie löschen**



Löscht die ausgewählten Partien aus dem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 101

[Partien](#) auf Seite 160

[Videos](#) auf Seite 179

## 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.

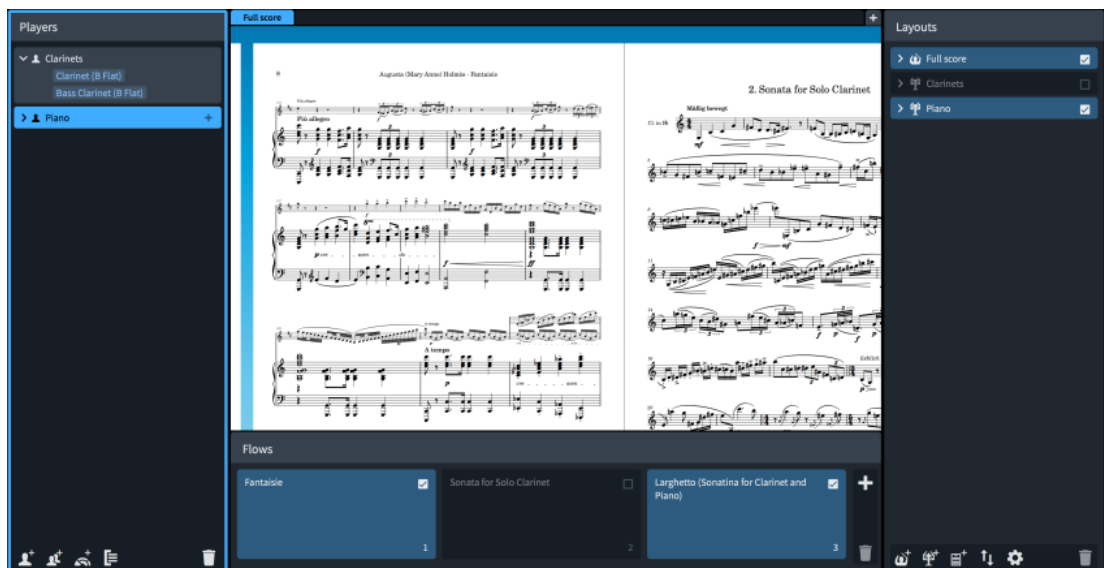
- Spieler können jeder Kombination von Layouts und Partien zugeordnet werden. Sie können zum Beispiel einen einzelnen Spieler sowohl dem Gesamtpartitur-Layout als auch seiner Einzelstimme zuweisen und ihn aus einer Partie entfernen, in der er nicht spielt. Standardmäßig werden Spieler zu allen Partien, 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, in denen sie nicht singen, aus dem Layout entfernen. Standardmäßig enthalten Layouts alle Partien, und Gesamtpartitur-Layouts enthalten alle Spieler.
- Partien können alle Kombinationen von Spielern enthalten. Sie können zu Layouts zugeordnet und aus diesen entfernt werden. Standardmäßig enthalten Partien alle Spieler und sind allen Layouts zugeordnet.

#### HINWEIS

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

Wenn Sie eine Karte in einem der Bereiche im Einrichten-Modus auswählen, wird für jede Karte in den anderen Bereichen ein Kontrollkästchen 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 Spieler auswählen, werden alle Partien, denen er zugeordnet ist, im **Partien**-Bereich hervorgehoben und aktiviert. Alle Layouts, denen der Spieler zugeordnet ist, werden im **Layouts**-Bereich hervorgehoben und aktiviert.



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

#### BEISPIEL

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

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

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

- Ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout für die Vokalpartitur. Es enthält alle drei Partien, die Chor-Spieler und den Klavierauszug-Spieler.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 101

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Partien](#) auf Seite 160

[Layouts](#) auf Seite 164

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 167

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 162

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 79

[Tacets](#) auf Seite 582

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

## Spieler

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

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Spielern:

### Einzelspieler

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

### Satzspieler

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

#### HINWEIS

Satzspieler können nur ein Instrument halten.

---

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

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

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

#### HINWEIS

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Nur-Lesen-Modus](#) auf Seite 99
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114
- [Partien](#) auf Seite 160
- [Layouts](#) auf Seite 164
- [Instrumente](#) auf Seite 124
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117
- [Ensembles einfügen](#) auf Seite 122
- [Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 121
- [Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119
- [Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 120
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171
- [Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106
- [Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1109
- [Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766
- [Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125
- [Instrumentenwechsel](#) auf Seite 127

## Spieler hinzufügen





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

#### HINWEIS

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### TIPP

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

---

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

#### ERGEBNIS

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

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1109

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 121

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 122

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 172

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173

[Layouts](#) auf Seite 164

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 34

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 79

## Spieler duplizieren

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

#### HINWEIS

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, den Sie duplizieren möchten.

2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spieler duplizieren**.
- 

#### ERGEBNIS

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

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

#### HINWEIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 172

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 446

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 120

[Partien duplizieren](#) auf Seite 162

## Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern

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

---


#### VORGEHENSWEISE


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

#### ERGEBNIS

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

#### TIPP

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

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

- **Keine**

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

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

## Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

#### HINWEIS

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

---

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

#### ERGEBNIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 164

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674



## Spieler als Solisten festlegen


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

### VORAUSSETZUNGEN

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

### ERGEBNIS

Der ausgewählte Spieler wird als Solist festgelegt.

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

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

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

### TIPP

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

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1109

## Spieler löschen

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


### WICHTIG

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die ausgewählten Spieler auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
  - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Spieler löschen** .
3. Wählen Sie in der angezeigten Warnmeldung eine der folgenden Optionen:
- **Nur Spieler löschen:** Löscht den Spieler und die Noten, die Sie für die Instrumente erstellt haben, die zu diesem Spieler gehören.
  - **Spieler und Einzelstimmen-Layouts löschen:** Löscht den Spieler, die Noten sowie alle Einzelstimmen-Layouts, denen der Spieler zugewiesen ist.

#### HINWEIS

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Instrumente löschen](#) auf Seite 134

[Layouts löschen](#) auf Seite 170

[Wiederherstellen von Standard-Layouts](#) auf Seite 170

## Ensembles

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

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

Sie können Ensembles verwenden, um mehrere Spieler gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzuzufügen und schnell die Instrumentierung aufzubauen.

#### HINWEIS

In Dorico 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](#) auf Seite 116

[Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 107

[Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 109

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

## Ensembles einfügen



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

#### HINWEIS

In Dorico SE können Sie in einem einzelnen Projekt maximal zwei Spieler haben. Nur Ensembles mit einem oder zwei Spielern sind verfügbar.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus die Ensemble-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-E**.
  - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Ensemble hinzufügen** .
  - Klicken Sie in einem leeren Projekt im Projekt-Startbereich auf **Ensemble hinzufügen** .
2. Nutzen Sie die Ensemble-Auswahl, um das gewünschte Ensemble auszuwählen oder zusammenzustellen.
3. Optional: Wenn Sie ein neues Ensemble zusammenstellen, das Sie in zukünftigen Projekten wiederverwenden möchten, klicken Sie auf **Speichern**, um den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** zu öffnen und Ihr Ensemble zu speichern.
4. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Spieler im ausgewählten Ensemble werden zum **Spieler**-Bereich hinzugefügt, je nach Art des Ensembles entweder als Einzel- oder als Satzspieler. Sie werden allen Partien zugewiesen, die im Projekt erzeugt wurden.

#### TIPP

Sie können Projektvorlagen verwenden, um Projekte mit mehreren Spielern zu beginnen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 102
- [Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 107
- [Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 109
- [Spieler umbenennen](#) auf Seite 172
- [Projekt-Startbereich](#) auf Seite 34
- [Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 78
- [Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114
- [Datei-Import und -Export](#) auf Seite 79
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Benutzerdefinierte Ensembles erstellen und speichern

Sie können benutzerdefinierte Ensembles in der Ensemble-Auswahl erstellen und zur Wiederverwendung in zukünftigen Projekten speichern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie häufig Noten für ein Ensemble mit ungewöhnlicher Instrumentierung schreiben.

---

#### VORGEHENSWEISE



1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus die Ensemble-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-E**.
  - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Ensemble hinzufügen** .
  - Klicken Sie in einem leeren Projekt im Projekt-Startbereich auf **Ensemble hinzufügen** .
2. Klicken Sie auf **Erstellen**, um zur **Erstellen**-Registerkarte zu wechseln.
3. Geben Sie die gewünschten Instrumente ins **Suchen**-Feld ein.

Geben Sie zum Beispiel **2 vln, 3 cl,bsn,tuba,marim** ein, um ein Ensemble mit zwei Violinen, drei Klarinetten, einem Fagott, einer Tuba und einer Marimba zu erstellen.

**TIPP**

Sie können auch Orchester-Kurzschrift verwenden, um Instrumente anzugeben.

---

4. Optional: Um die bei Ihrer aktuellen Eingabe erkannten Instrumente zu bestätigen und den Eintrag im **Suchen**-Feld zu löschen, drücken Sie die **Tab-Taste**.
  5. Optional: Um den Spieler-Typ zu ändern, doppelklicken Sie auf die Spieler in der Liste. Die Symbole für die einzelnen Spieler geben an, ob es sich um Einzelspieler  oder Satzspieler  handelt.
  6. Klicken Sie auf **Speichern**, um den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** zu öffnen.
  7. Wählen Sie eine Ensemble-Kategorie aus dem **Kategorie**-Menü aus.
  8. Geben Sie einen Namen für Ihr Ensemble in das **Name**-Feld ein.
  9. Klicken Sie auf **Speichern**, um Ihr Ensemble zu speichern und den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** zu schließen.
  10. Optional: Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um das Ensemble zum Projekt hinzuzufügen und die Ensemble-Auswahl zu schließen.
- 

ERGEBNIS

Ihr Ensemble wird gespeichert, damit Sie es zu zukünftigen Projekten hinzufügen können. Wenn Sie in der Ensemble-Auswahl auf **Hinzufügen** geklickt haben, werden die Spieler im Ensemble zum Projekt hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 107

[Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 109

[Spieler](#) auf Seite 116

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

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

Daher müssen Sie, bevor Sie Instrumente zu einem Projekt zuweisen können, Spieler oder Ensembles hinzufügen, die bei Bedarf wiederum Gruppen zugewiesen werden können. Wenn Sie Ensembles hinzufügen, werden die jeweiligen Instrumente für das Ensemble automatisch zu den Spielern hinzugefügt.

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

Es gibt mehrere Versionen einiger Instrumente mit besonderen Formatierungs- und Stimmungsanforderungen, wie zum Beispiel Horn, bei dem es eine Version gibt, deren Einzelstimmen-Layouts immer im Violin-Schlüssel notiert werden.

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 116

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1198

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 137

[Instrumente ändern](#) auf Seite 132

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 133

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 121

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

[Instrumente löschen](#) auf Seite 134

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

[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 127

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

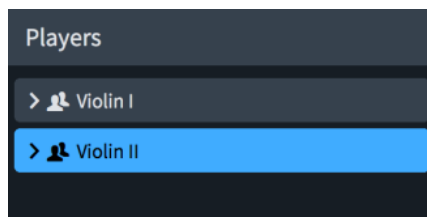
## Nummerierung der Instrumente

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:

- Das Projekt enthält mehrere Instrumente mit identischen Instrumentennamen.
- Die Instrumente haben dieselbe Transposition.
- Die Spieler, die sie halten, sind vom selben Typ, entweder Einzel- oder Satzspieler.
- Die Spieler sind in derselben Gruppe.

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

#### HINWEIS

Instrumente, die von als Solisten gekennzeichneten Spielern gehalten werden, werden nicht automatisch nummeriert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173

[Spielergruppen](#) auf Seite 157

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1110

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 133

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 121

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1109

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129



#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren Sie im **Instrumentenwechsel**-Abschnitt die Option **Instrumentenwechsel erlauben**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Instrumentenwechsel werden in den ausgewählten Layouts erlaubt, wenn **Instrumentenwechsel erlauben** aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn die Option deaktiviert ist.

#### HINWEIS

Mehrere Instrumente können nur dann in derselben Notenzeile mit einem Instrumentenwechsel angezeigt werden, wenn keine ihrer Noten einander überlappen. Wenn es Überlappungen bei den Noten gibt, werden mehrere Notenzeilen angezeigt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Instrumente](#) auf Seite 124
- [Noten eingeben](#) auf Seite 213
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554
- [Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1113
- [Instrumente ändern](#) auf Seite 132

## Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten

Sie können in jedem einzelnen Layout das Standard-Präfix von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern und festlegen, ob Beschriftungen für Instrumentenwechsel standardmäßig vollständige oder abgekürzte Instrumentennamen anzeigen sollen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie in Einzelstimmen-Layouts vollständige Instrumentennamen, aber in Gesamtpartitur-Layouts abgekürzte Instrumentennamen anzeigen möchten.

Wenn Sie benutzerdefinierte Präfixe/Suffixe verwenden, können Sie Beschriftungen für Instrumentenwechsel auch in einer anderen Sprache anzeigen, wenn Sie zum Beispiel eine französische Partitur nachbilden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den standardmäßigen Inhalt von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-



Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
  4. Wählen Sie im **Instrumentenwechsel**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Instrumentennamen für Änderungsanweisungen**:
    - **Vollständige Namen**
    - **Kurznamen**
  5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Präfix für Instrumenten-Änderungshinweise**:
    - **Zu**
    - **Nehmen Sie**
    - **Benutzerdefiniert**
  6. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefiniert** gewählt haben, geben Sie den gewünschten Text für die folgenden Felder einzeln oder zusammen ein:
    - **Eigenes Präfix**
    - **Eigenes Suffix**
  7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Länge der Instrumentennamen und die Präfixe/Suffixe in allen Beschriftungen für Instrumentenwechsel werden in den ausgewählten Layouts geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1113  
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

## Transponierende Instrumente

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

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

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

Sie können auch die Oktave einzelner Schlüssel ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125  
[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1110  
[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168  
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167  
[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 863  
[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 142  
[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 881  
[Instrumente ändern](#) auf Seite 132  
[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 800  
[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 801  
[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134  
[Kapodaster](#) auf Seite 138

## Instrumente zu Spielern hinzufügen

Sie können Instrumente zu Einzel- und Satzspielern hinzufügen. Einzelspieler können mehrere Instrumente, Satzspieler jedoch nur ein Instrument halten.

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler hinzugefügt.

---

### VORGEHENSWEISE

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

#### HINWEIS

- Sie können Instrumente jeweils nur zu einem Spieler hinzufügen.
- Sie können keine Instrumente zu Satzspielern hinzufügen, die bereits ein Instrument halten.

2. Öffnen Sie die Instrumenten-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
  - Klicken Sie auf das Pluszeichen **+** auf der Spielerkarte.
3. Wählen Sie das gewünschte Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.

---

### ERGEBNIS

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

#### HINWEIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 116  
[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102  
[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105  
[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117  
[Ensembles einfügen](#) auf Seite 122  
[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 121  
[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71  
[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50  
[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507  
[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 127  
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171  
[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173

## Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen

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

#### HINWEIS

Sie können Perkussions-Kits nicht zu Satzspielern hinzufügen, die bereits ein Instrument halten.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler hinzugefügt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Öffnen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler-Bereich** den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auf eine der folgenden Arten:
    - Wählen Sie einen Spieler aus, drücken Sie **Umschalttaste-I** und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.
    - Klicken Sie auf das Plus-Symbol **+** in einer Spielerkarte und klicken Sie dann in der Instrumenten-Auswahl auf **Leeres Kit erzeugen**.
    - Wählen Sie einen Spieler aus, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen** **⋮** und wählen Sie **Leeres Kit erzeugen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
  - Fügen Sie das gewünschte Perkussionsinstrument zum Kit im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** hinzu.
- 


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102  
[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1198  
[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148  
[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105  
[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

## Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren

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

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, dessen Perkussionsinstrumente Sie zu einem Kit kombinieren möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Instrumente zu Kit kombinieren**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.

#### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Bearbeiten Sie das neue Perkussions-Kit.  
Sie können zum Beispiel die Reihenfolge ändern, in der die Instrumente in einer Rasterdarstellung oder in einem fünfzeiligen Notensystem erscheinen.

#### ERGEBNIS

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

#### HINWEIS

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

## Instrumente ändern

Sie können die Art von Instrumenten ändern, ohne dass dies Einfluss auf Noten hat, die Sie bereits in Notenzeilen eingegeben haben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn eine Klarinetten-Einzelstimme sehr tief ist und Sie sie auf Bassklarinette ändern möchten oder wenn Sie die Stimmung einer Gitarre ändern möchten.

#### HINWEIS


- Sie können Perkussions-Kits nicht in andere Instrumente umwandeln. Sie können nur bestimmte, ungestimmte Perkussioninstrumente ändern.
- Sie können ein gestimmtes Instrument nicht in ein ungestimmtes Instrument ändern und umgekehrt.
- Diese Schritte beschreiben das Ändern der Instrumentenart, nicht einen Instrumentenwechsel, bei dem ein Instrumentalist mitten in einer Partie von einem Instrument auf ein anderes wechselt.

#### VORGEHENSWEISE

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

Die Karte listet die Instrumente auf, die vom Spieler gehalten werden.



2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Instrument ändern**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.

3. Wählen Sie das gewünschte Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um zum ausgewählten Instrument zu wechseln.
- 

#### ERGEBNIS

Das gewählte Instrument wird geändert, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten in seiner Notenzeile hat.

Gegebenenfalls werden standardmäßig unterschiedliche Schlüssel verwendet. Dies bedeutet, dass Noten anders angezeigt werden können, so dass sie, dem neuen Schlüssel entsprechend, richtig notiert werden.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Spieler-Reihenfolge ändern, zum Beispiel wenn das neue Instrument laut Orchester-Konvention eine andere Position erfordert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 135

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 127

[Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1111

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

## Instrumente verschieben


Sie können einzelne Instrumente verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf bereits eingegebene Noten für diese Instrumente hat. Sie können Instrumente zwischen Spielern oder an eine andere Position in der Instrumentenliste für einen Einzelspieler verschieben, um zum Beispiel die Reihenfolge von Notenzeilen in der Partitur zu ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Spieler hinzugefügt, zu denen Sie Instrumente verschieben möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karten der Spieler, denen die Instrumente zugeordnet sind, die Sie verschieben möchten.
  2. Verschieben Sie Instrumente auf eine der folgenden Arten:
    - Um die Reihenfolge der Instrumente für einen einzelnen Spieler zu ändern, klicken Sie auf ein Instrument, ziehen Sie es an die gewünschte Position und lassen Sie die Maustaste los.
    - Um Instrumente zu einem anderen Spieler zu verschieben, klicken Sie auf ein einzelnes Instrument, ziehen Sie es auf die gewünschte Spielerkarte und lassen Sie die Maustaste los.
    - Um Instrumente zu einem anderen Spieler zu verschieben, klicken Sie auf das Instrument-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Instrument zu Spieler verschieben** > **[Spieler]**.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

## Instrumente löschen


Sie können einzelne Instrumente löschen, ohne den Spieler zu löschen, der sie hält, oder andere vom selben Spieler gehaltene Instrumente zu löschen.

### WICHTIG

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Instrument zugeordnet ist, das Sie löschen möchten.
  2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Instrument löschen**.
  3. Klicken Sie auf **OK**.
- 

### ERGEBNIS

Das Instrument wird aus dem Spieler gelöscht.

### TIPP

Wenn Sie alle Instrumente löschen möchten, die von einem einzelnen Spieler gehalten werden, können Sie auch den Spieler löschen.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spieler löschen](#) auf Seite 121

## 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
- Ggf. die Bündelnummer des Kapodasters

Wenn Sie ein Bundinstrument hinzufügen oder ein vorhandenes Instrument ändern, werden alle verfügbaren Stimmungen für das jeweilige Instrument in der Instrumenten-Auswahl angezeigt.

Außerdem können Sie alle Aspekte von Bundinstrumenten im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** anpassen, auch das Hinzufügen von Kapodastern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

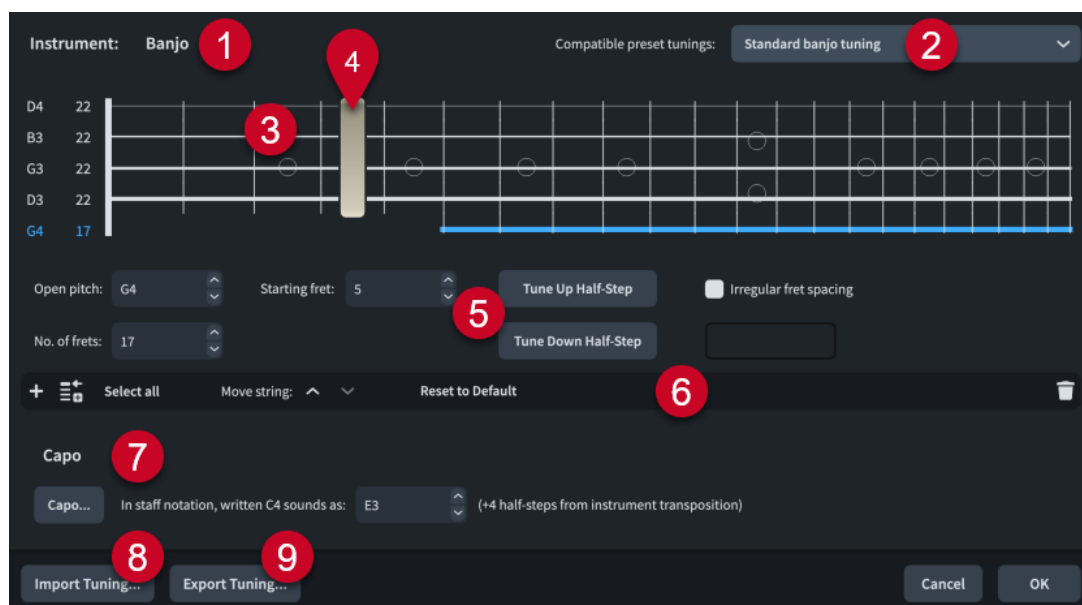
[Instrumente ändern](#) auf Seite 132

[Kapodaster](#) auf Seite 138

## 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. Außerdem können Sie dort Kapodaster hinzufügen/entfernen und die Transposition für Instrumente mit Bünden ändern.

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



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

### 1 Instrument

Zeigt den Namen des ausgewählten Bundinstruments an.

### 2 Kompatible Stimmungs-Presets

Hier können Sie Presets für Stimmungen von Bundinstrumenten auswählen, die für die Saitenanzahl des ausgewählten Bundinstruments geeignet sind. Wenn Ihre Änderungen im Dialog einem Stimmungs-Preset entsprechen, wird es automatisch ausgewählt.

### 3 Saiten-Editor

Hier können Sie einzelne oder alle Saiten des Bundinstruments auswählen und bearbeiten. Die Anordnung der Saiten im Editor entspricht der des echten Instruments. Die Tonhöhe und Gesamtanzahl von Bünden jeder Saite wird links von der vertikalen Linie angezeigt, die den Sattel darstellt.

### 4 Kapodaster-Darstellung

Zeigt die Bundposition und Breite des Kapodasters an, der zu dem Bundinstrument hinzugefügt wurde.




## 5 Steuerelemente

Hiermit können Sie einzelne oder mehrere Saiten bearbeiten. Die folgenden Steuerelemente sind verfügbar, wenn mindestens eine Saite im Saiten-Editor ausgewählt ist:

- **Offene Tonhöhe:** Ermöglicht Ihnen, die offene Tonhöhe der Saite anhand des Notennamens und der Oktave anzugeben, zum Beispiel **C4** für das mittlere C. Falls nötig, können Sie **#** für Kreuz und **b** für Be hinzufügen.
- **Anzahl Bündel:** Hiermit können Sie die Anzahl von Bündeln für die ausgewählten Saiten einstellen.
- **Startbund:** Hiermit können Sie den Startbund für die ausgewählten Saiten einstellen. Die fünfte Saite auf dem Banjo beginnt zum Beispiel im fünften Bund.
- **Halbtonschritt aufwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt anheben.
- **Halbtonschritt abwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt erniedrigen.
- **Unregelmäßige Bundabstände:** Hiermit können Sie nicht-chromatische Bundanordnungen für Instrumente mit Griffbrettern festlegen, die anderen Skalen entsprechen, wie es zum Beispiel beim Dulcimer der Fall ist. Geben Sie **1** für einen halben und **2** für einen ganzen Schritt ein und trennen Sie die Schritte durch ein Komma. Geben Sie zum Beispiel **2,2,1,2,2,2,1** ein, um das Muster für eine Durskala festzulegen.

## 6 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Anzahl und Anordnung von Saiten festlegen können.

- **Saite hinzufügen** : Fügt eine neue Saite unter der tiefsten ausgewählten Saite hinzu. Die neue Saite ist ein Duplikat der niedrigsten aktuell ausgewählten Saite.
- **Saite oben hinzufügen** : Fügt eine neue Saite am oberen Rand des Griffbretts hinzu. Die neue Saite ist ein Duplikat der zuvor obersten Saite.
- **Alle auswählen:** Wählt alle Saiten auf einmal aus.
- **Saite verschieben (Schalter):** Hiermit können Sie die ausgewählten Saiten auf dem Griffbrett nach oben/unten verschieben.
- **Auf Standard zurücksetzen:** Setzt alle Saiten und entsprechenden Stimmungen auf die Werkseinstellungen für das Bundinstrument zurück.
- **Saite löschen** : Löscht die ausgewählten Saiten.

## 7 Capo-Abschnitt

Enthält Optionen, mit denen Sie den Kapodaster und die Transposition für Bundinstrumente ändern können.

- **Capo:** Öffnet den Dialog **Capo-Definition**, in dem Sie vollständige und Teil-Capos zu Bundinstrumenten hinzufügen können.
- **In Notenzeilen-Notation klingt ein notiertes C4 als:** Hier können Sie die Transposition des ausgewählten Bundinstruments ändern. Die Tonhöhe bestimmt die Schreibung von Noten und Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbschritten.

## 8 Stimmung importieren

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

## 9 Stimmung exportieren



Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der Saiten- und Stimmungseinstellungen des Bundinstruments als `.doricotuning`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricotuning`-Datei in andere Instrumente/Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 786

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134


[Kapodaster](#) auf Seite 138

## Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern

Sie können die offene Tonhöhe jeder einzelnen Saite von Bundinstrumenten ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Ihr Projekt eine unkonventionelle Stimmung erfordert, die nicht als Instrumentenart in der Instrumenten-Auswahl zur Verfügung steht.

---

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen offene Tonhöhen Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie die Saite aus, deren offene Tonhöhe Sie ändern möchten.
4. Ändern Sie den Wert für **Offene Tonhöhe** zum Beispiel in **G2**.
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 3 und 4, um die offene Tonhöhe anderer Saiten zu ändern.
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

---

ERGEBNIS

Die offenen Tonhöhen der ausgewählten Saiten werden geändert. Dies wirkt sich auf die Stimmung des Instruments und die Tonhöhe aller Bundpositionen der jeweiligen Saiten aus. Die neue Stimmung wird für Akkorddiagramme verfügbar.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 786

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 787


## Stimmungen von Bundinstrumenten importieren

Sie können bereits erstellte benutzerdefinierte Stimmungen von Bundinstrumenten importieren und sie Instrumenten zuweisen. Auf diese Weise können Sie Stimmungen wiederverwenden, ohne sie von Grund auf erstellen zu müssen.

---

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, auf das Sie eine importierte Stimmung anwenden möchten.

2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
  3. Klicken Sie unten im Dialog auf **Stimmung importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  4. Wählen Sie die `.doricotuning`-Bibliotheksdatei aus, die Sie importieren möchten.
  5. Klicken Sie auf **Öffnen**.
- 

#### ERGEBNIS


Die ausgewählte `.doricotuning`-Datei wird auf das Bundinstrument angewandt. Die importierte Stimmung wird für Akkorddiagramme verfügbar.

## Stimmungen von Bundinstrumenten exportieren

Sie können Stimmungen von Bundinstrumenten exportieren, um sie für andere Instrumente und in anderen Projekten wiederzuverwenden. Stimmungen von Bundinstrumenten werden als `.doricotuning`-Bibliotheksdateien exportiert.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen Stimmung Sie exportieren möchten.
  2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
  3. Klicken Sie unten im Dialog auf **Stimmung exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
  5. Klicken Sie auf **Speichern**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Stimmung des ausgewählten Bundinstruments wird exportiert und als `.doricotuning`-Bibliotheksdatei gespeichert.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Bibliotheksdatei in andere Projekte importieren, um die Stimmung des Bundinstruments wiederzuverwenden.

## Kapodaster

Kapodaster sind Geräte, die Interpretinnen am Hals von Instrumenten mit Bündeln anbringen, um die Saiten an einer bestimmten Bundposition herunterzudrücken. Kapodaster wirken sich daher auf die klingende Tonhöhe offener Saiten aus, so dass Interpretinnen dieselben Fingersätze und Akkordformen verwenden können, um höhere Tonhöhen zu spielen.

In Dorico SE haben Sie die folgenden Möglichkeiten, um auszuwählen, wie sich Kapodaster auf notierte Musik auswirken sollen:

- Sie können die in Tabulatur angezeigten Tonhöhen ändern, indem Sie Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen. Dorico SE behandelt Kapodaster in Bezug auf Bundnummern in Tabulatur als Bund 0. Zu einzelnen Instrumenten mit Bündeln

hinzugefügte Kapodaster werden im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** an der entsprechenden Bundposition und über die angegebenen Saiten sowie im Griffbrett-Bereich für das ausgewählte Instrument angezeigt.

- Sie können die Transpositionen von Instrumenten mit Bündeln ändern, um Kapodaster und umgestimmte Bundinstrumente zu berücksichtigen. Außerdem können Sie optional erlauben, dass sich Transpositionen von Instrumenten mit Bündeln auf die in Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbolen angezeigten Tonhöhen auswirken.
- Sie können Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme in den Noten und/oder in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren und entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides anzeigen.

Zum Beispiel können Sie Kapodaster-Tonhöhen in Tabulatur, aber klingende Tonhöhen in regulären Notenzeilen anzeigen. Außerdem können Sie in Layouts, die kein Bundinstrument enthalten, sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkorde anzeigen, zum Beispiel beim Erstellen von Leadsheets in Gesangs-Layouts.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 135

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Akkordsymbole](#) auf Seite 771

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 786

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134

[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 144

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 147

[Layouts](#) auf Seite 164

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166

## Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde

Dorico SE kann für dasselbe Akkordsymbol dessen Originaltonhöhe, nur die klingende Tonhöhe auf Basis des eingestellten Kapodasters oder beides anzeigen, wobei Kapodaster-Akkorde über oder unter den Hauptakkorden angezeigt werden können.

### Hauptakkord

Das ursprüngliche, von Ihnen eingegebene Akkordsymbol. Die darin angezeigten Tonhöhen hängen davon ab, ob das Layout transponierende oder klingende Notation nutzt und ob darin für Hauptakkordsymbole Transpositionen für Bundinstrumente verwendet werden. Ein C7-Akkordsymbol wird in einem Einzelstimmen-Layout für eine Trompete in B $\flat$  mit transponierter Notation zum Beispiel als D7 angezeigt.

### Capo-Akkord

Der Akkord, den das Bundinstrument unter Berücksichtigung der Bundposition des Kapodasters spielen muss, um den erwünschten Hauptakkord zu erzeugen. Wenn zum Beispiel eine Gitarristin mit einem Kapodaster im zweiten Bund Gm7 spielt, ist der klingende Akkord ein Am7.

Kapodaster-Akkorde werden in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 142

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 145

[Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/ anzeigen](#) auf Seite 148  
[Akkordsymbole umdeuten](#) auf Seite 778

## Kapodaster zu Bundeinstrumenten hinzufügen


Sie können Kapodaster zu einzelnen Instrumenten mit Bündeln hinzufügen. Dies wirkt sich auf die Tonhöhen aus, die für die entsprechenden Instrumente in Tabulatur angezeigt werden, da Dorico SE Kapodaster als Bund 0 behandelt. Wenn zum Beispiel für jede Partie in einem Projekt für Gitarre ein Kapodaster an einem anderen Bund benötigt wird, könnten Sie mehrere Spieler hinzufügen, die jeweils ein Gitarren-Instrument mit dem erforderlichen Kapodaster halten.

### HINWEIS

Diese Schritte wirken sich nicht auf Tonhöhen in regulären Notenzeilen, Akkordsymbole/-diagramme in den Noten oder Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen aus.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundeinstrument hält, zu dem Sie einen Kapodaster hinzufügen möchten.
  2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
  3. Klicken Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo**, um den Dialog **Capo-Definition** zu öffnen.
  4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Capo** aus:
    - **Vollständiger Capo**
    - **Teil-Capo**
  5. Ändern Sie die Bundposition des Kapodasters, indem Sie den Wert für **Bund** ändern.
  6. Optional: Wenn Sie **Teil-Capo** ausgewählt haben, ändern Sie die Saiten, die von dem Kapodaster abgedeckt werden.
  7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Capo-Definition** zu schließen.
  8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

Ein Kapodaster wird dem ausgewählten Instrument gemäß Ihren Einstellungen hinzugefügt. Der Kapodaster wird im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** an der entsprechenden Bundposition und über die angegebenen Saiten sowie im Griffbrett-Bereich für das ausgewählte Instrument angezeigt.

BEISPIEL

Musical notation for a C7 chord in 4/4 time. The treble clef staff shows a melody: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter), C4 (half). The bass clef staff shows a bass line: 2-0-0 (first three notes), 2-2-3 (last three notes).

Kein Kapodaster

Musical notation for a C7 chord in 4/4 time with a capo at the 3rd fret. The treble clef staff shows a melody: G4 (quarter), A4 (quarter), B4 (quarter), G4 (quarter), F4 (quarter), E4 (quarter), D4 (quarter), C4 (half). The bass clef staff shows a bass line: 4-2-2 (first three notes), 4-4-0 (last three notes).

Zum dritten Bund hinzugefügter Kapodaster

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 135

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Transpositionen für Instrumente mit Bünden ändern](#) auf Seite 142

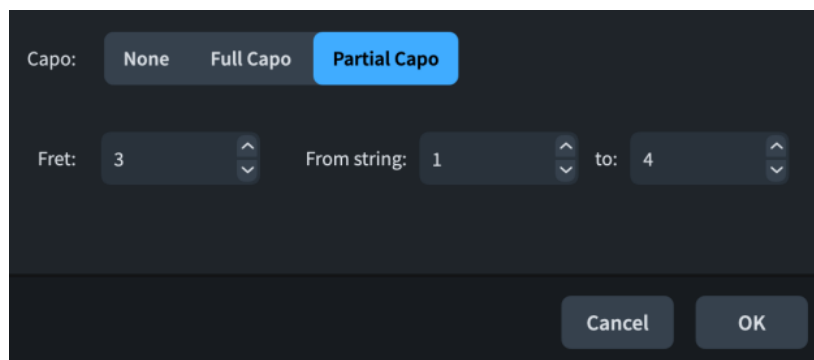
[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 144

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 147

## Capo-Definition (Dialog)

Im Dialog **Capo-Definition** können Sie vollständige und Teil-Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen.

- Sie können den Dialog **Capo-Definition** aus dem Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** heraus öffnen, indem Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo** klicken.



Der Dialog **Capo-Definition** enthält die folgenden Optionen:

### Capo

Hier können Sie eine der folgenden Kapodaster-Arten auswählen:

- **Keiner**
- **Vollständiger Capo**
- **Teil-Capo**

### Bund

Hier können Sie die Bundposition des Kapodasters ändern.

### Ab Saite [n] bis [n]


Hier können Sie die erste und letzte Saite angeben, die durch den Kapodaster abgedeckt werden. Nur verfügbar, wenn **Teil-Capo** für **Capo** ausgewählt ist.

## Kapodaster von Instrumenten mit Bündeln entfernen

Sie können Kapodaster von einzelnen Instrumenten mit Bündeln entfernen. Dies wirkt sich auf die Tonhöhen aus, die für die entsprechenden Instrumente in Tabulatur angezeigt werden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bündelinstrument hält, dessen Kapodaster Sie entfernen möchten.
  2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
  3. Klicken Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo**, um den Dialog **Capo-Definition** zu öffnen.
  4. Wählen Sie für **Capo** die Option **Keiner**.
  5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Capo-Definition** zu schließen.
  6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu schließen.
- 


## Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern

Sie können die Transposition von einzelnen Bündelinstrumenten ändern, um zum Beispiel hinzugefügte Kapodaster oder abweichende Saitenstimmungen zu berücksichtigen. Dies kann sich auf die in Notenzeilen und in Haupt-Akkordsymbolen in den Noten angezeigten Tonhöhen auswirken, je nach Ihrer Layout-spezifischen Einstellung für die Verwendung von Transpositionen bei Bündelinstrumenten.

### HINWEIS

- In der Instrumenten-Auswahl finden Sie verschiedene Stimmungen für jedes Bündelinstrument.
  - Außerdem können Sie die offene Stimmung für einzelne Saiten von Bündelinstrumenten ändern.
  - Transpositionen von Bündelinstrumenten wirken sich nicht auf die in Tabulatur angezeigten Tonhöhen (diese nutzen den Kapodaster des Instruments) oder auf die Tonhöhen in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen aus.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bündelinstrument hält, dessen Transposition Sie ändern möchten.
  2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
  3. Ändern Sie im **Capo**-Abschnitt die Tonhöhe für **In Notenzeilen-Notation klingt ein notiertes C4 als**.  
Die Tonhöhe bestimmt die Schreibung von Noten und Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbschritten.
  4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 135

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 137

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167

## Transpositionen für Instrumente mit Bünden verwenden

Sie können transponierte Tonhöhen in Notenzeilen und in Haupt-Akkordsymbolen in jedem einzelnen Layout und für jeden einzelnen Spieler, der mindestens ein Bundinstrument hält, gemäß der Transposition des jeweiligen Bundinstruments anzeigen.

Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel einen Kapodaster zu einem Bundinstrument hinzugefügt haben und möchten, dass in Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbolen die Tonhöhen angezeigt werden, die Interpreten spielen müssen, um die gewünschte klingende Tonhöhe zu erzeugen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Transpositionen von Bundinstrumenten für Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbole verwenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren Sie im Bereich **Instrumente mit Bünden** die Option **Bundinstrument-Transposition verwenden** für jeden Spieler in Ihrem Projekt, der mindestens ein Instrument mit Bünden hält.
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Für Notation**
  - **Für Notation und wichtigste Akkordsymbole**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

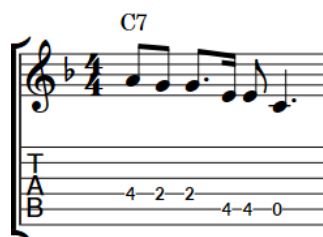
---

#### ERGEBNIS

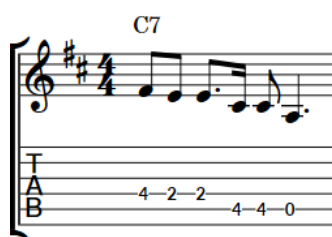
Die für die jeweiligen Bundinstrumente einstellten Transpositionen werden in den ausgewählten Layouts entweder nur für Notenzeilen oder sowohl für Notenzeilen als auch für Haupt-Akkordsymbole verwendet.

Sie können zum Beispiel **Für Notation** für Bundinstrumente mit Kapodaster auswählen, für die die Anzeige von Kapodaster-Akkordsymbolen eingestellt ist, und **Für Notation und wichtigste Akkordsymbole** für umgestimmte Bundinstrumente.

BEISPIEL



Bundinstrument-Transposition (die Kapodaster in Bund 3 berücksichtigt) wird nicht für Notenzeile oder Haupt-Akkordsymbole verwendet



Bundinstrument-Transposition wird nur für Notenzeile verwendet



Bundinstrument-Transposition wird für Notenzeile und Haupt-Akkordsymbole verwendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Spieler](#) auf Seite 116

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 139

[Akkordsymbole](#) auf Seite 771

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1128

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 145

## Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen

Sie können für jeden einzelnen Spieler Kapodaster für Akkordsymbole und Akkorddiagramme festlegen. Dies wirkt sich auf die Form von Akkorddiagrammen und die Transposition von Kapodaster-Akkordsymbolen aus. Zum Beispiel können Sie beim Erstellen eines Leadsheets für Sänger sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkordsymbole anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte haben keine Auswirkungen auf Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen oder Tonhöhen in Notenzeilen/Tabulatur.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie einen Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen** und wählen Sie **Akkordsymbole > Definition von Capo-Akkordsymbolen**, um den Dialog **Definition von Capo-Akkordsymbolen** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Ändern Sie die Tonhöhe für **In Capo-Akkordsymbolen klingt ein notiertes C4 als**. Die Tonhöhe legt die Schreibung von Kapodaster-Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbtonschritten fest.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.



#### ERGEBNIS

Ein Kapodaster mit der angegebenen Transposition und Schreibung wird für den ausgewählten Spieler eingestellt.

### Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen


Sie können für jeden einzelnen Spieler in Akkordsymbolen entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides anzeigen. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel für Gitarre beides, für Gesang aber nur die Hauptakkorde anzeigen möchten.

#### HINWEIS

Akkorddiagramme bilden immer den für den jeweiligen Spieler eingestellten Kapodaster ab.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie Kapodaster-Akkorde in Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - Um nur Hauptakkorde anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Haupt-Akkordsymbol für Capo anzeigen**.
  - Um nur Kapodaster-Akkorde anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Transponiertes Akkordsymbol für Capo anzeigen**.
  - Um Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Capo-Akkordsymbol über Hauptsymbol anzeigen**.
  - Um Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Capo-Akkordsymbol unter Hauptsymbol anzeigen**.

#### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.

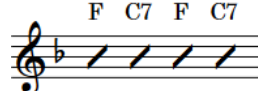
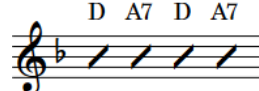
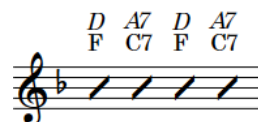

---

#### ERGEBNIS

Haupt- und/oder Kapodaster-Akkorde werden in Akkordsymbolen angezeigt, entsprechend den Instrumenten-Notenzeilen und Layouts, die für die Anzeige von Akkordsymbolen für den ausgewählten Spieler eingestellt sind. Kapodaster-Akkorde werden in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

In Layouts, wo Akkordsymbole nur über der obersten Notenzeile in jedem System angezeigt werden, entscheidet die Einstellung für den obersten Spieler in jedem System über die Sichtbarkeit von Haupt-/Kapodaster-Akkorden in Akkordsymbolen.

#### BEISPIEL

 <p>F C7 F C7</p>	 <p>D A7 D A7</p>	 <p><math>\begin{matrix} D &amp; A7 &amp; D &amp; A7 \\ F &amp; C7 &amp; F &amp; C7 \end{matrix}</math></p>	 <p><math>\begin{matrix} F &amp; C7 &amp; F &amp; C7 \\ D &amp; A7 &amp; D &amp; A7 \end{matrix}</math></p>
Nur Hauptakkorde angezeigt	Nur Kapodaster-Akkorde angezeigt	Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden angezeigt	Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden angezeigt

---


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 139
- [Positionen von Akkordsymbolen](#) auf Seite 772
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773
- [Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 774
- [Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 774
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554
- [Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 789
- [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 787
- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314

## Nur Haupt- oder Capo-Akkordsymbole anzeigen

Sie können in Notenzeilen, die für die Anzeige sowohl von Haupt- als auch von Capo-Akkordsymbolen eingestellt sind, bei Bedarf nur eines von beiden anzeigen. So können Sie zum Beispiel beim ersten Auftreten des Akkordsymbols beides, für folgende Instanzen aber nur die Hauptakkorde anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die Spieler, in deren Notenzeilen Sie nur Haupt- bzw. nur Capo-Akkorde anzeigen möchten, sind für die Anzeige von beiden eingestellt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Akkorde Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nur anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Hauptakkord**
  - **Capo-Akkord**

#### ERGEBNIS

Für die ausgewählten Akkordsymbole werden nur Haupt- oder nur Capo-Akkorde angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### BEISPIEL



Sowohl Haupt- als auch Capo-Akkorde werden in allen Akkordsymbolen angezeigt



In einigen Akkordsymbolen werden nur Hauptakkorde angezeigt

---

## Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren

Sie können in jedem einzelnen Layout Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren. Dies wirkt sich auf die Form von Akkorddiagrammen und die Transposition von Kapodaster-Akkordsymbolen aus. Zum Beispiel können Sie beim Erstellen eines Leadsheets in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen im Layout der Gesangs-Einzelstimme sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkordsymbole anzeigen.

#### HINWEIS

Diese Schritte wirken sich nicht auf Akkordsymbole/-diagramme in den Noten oder Tonhöhen in Notenzeilen/Tabulatur aus.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
  4. Ändern Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die Tonhöhe für **Capo mit Transposition verwenden**.  
Die Tonhöhe legt die Schreibung von Kapodaster-Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbtonschritten fest.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 790  
[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 139  
[Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen](#) auf Seite 140  
[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314

## Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen

Sie können für jedes einzelne Layout festlegen, ob in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides angezeigt werden soll. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel im Einzelstimmen-Layout für Gitarre beides, aber im Einzelstimmen-Layout für Stimme nur die Hauptakkorde anzeigen möchten.

### HINWEIS

Akkorddiagramme in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen bilden immer den für das jeweilige Layout eingestellten Kapodaster ab.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen aus- bzw. einblenden wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
  4. Wählen Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Capo-Akkordsymbole** aus:
    - Um nur Hauptakkorde anzuzeigen, wählen Sie **Nur Hauptakkordsymbol anzeigen**.
    - Um nur Kapodaster-Akkorde anzuzeigen, wählen Sie **Nur transponiertes Akkordsymbol anzeigen**.
    - Um Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Über Hauptakkordsymbol anzeigen**.
    - Um Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Unter Hauptakkordsymbol anzeigen**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 


### ERGEBNIS

In Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen in den ausgewählten Layouts werden Haupt- und/oder Kapodaster-Akkorde angezeigt. Kapodaster-Akkorde werden in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

## Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

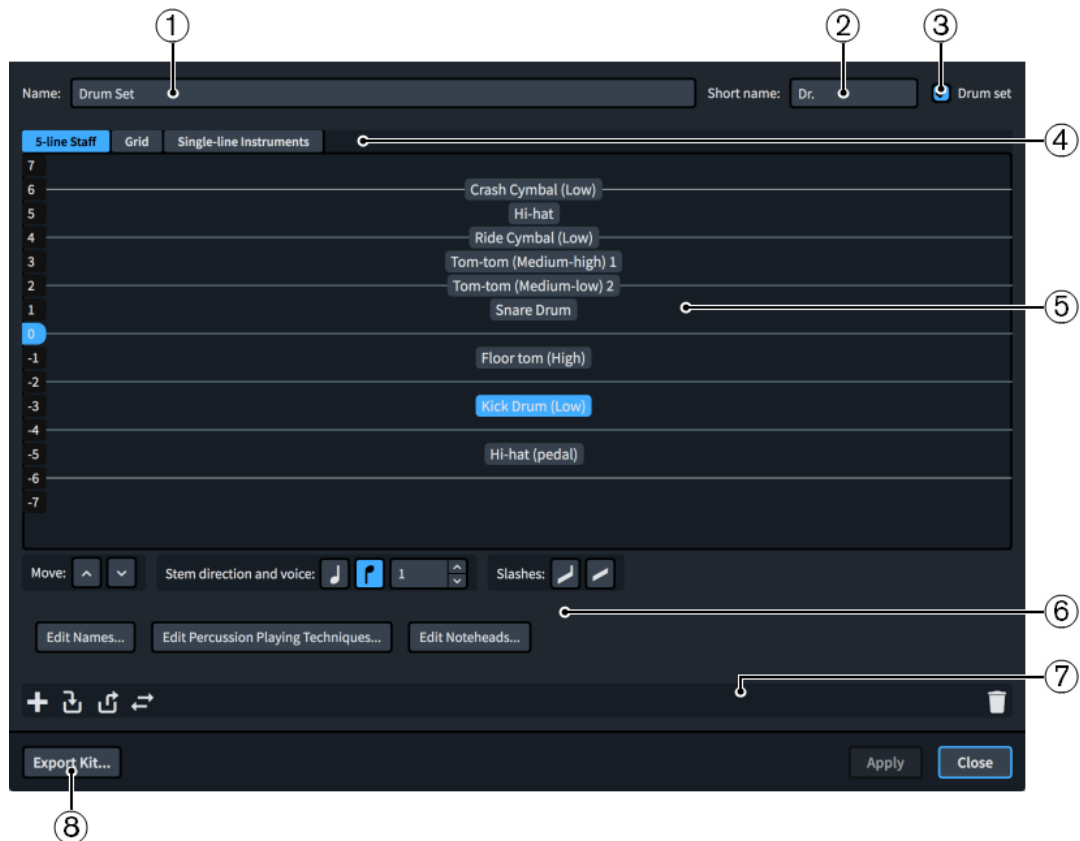
Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie Änderungen an Perkussions-Kits vornehmen, um zum Beispiel festzulegen, welche Instrumente in ihnen enthalten sind und wie Instrumente in den unterschiedlichen Kit-Darstellungen angeordnet werden.

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

die Karte des Spielers vergrößern, der das Perkussions-Kit hält, und dann auf das Instrumentenmenü  in seiner Kit-Instrumente-Beschriftung klicken und **Perkussions-Kit bearbeiten** wählen.

#### HINWEIS

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



#### 1 Name

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

#### 2 Kurzname

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

#### 3 Schlagzeug

Perkussions-Kits werden als Schlagzeuge definiert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist. Perkussions-Kits, die als Schlagzeuge definiert sind, 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.

- **Namen bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten**, in dem Sie die Namen des aktuell ausgewählten Instruments ändern können.





### HINWEIS

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

- **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente**, in dem Sie einstellen können, wie sich Kombinationen von Notenköpfen, Artikulationen und Tremolos auf die Wiedergabe für das aktuell ausgewählte Instrument auswirken.
- **Notenköpfe bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen**, in dem Sie Alternativen für die Notenköpfe auswählen können, die von dem aktuell ausgewählten Instrument für die Darstellung als fünfzeiliges Notensystem genutzt werden.

## 7 Aktionsleiste

Enthält Optionen, die für alle Darstellungsarten gelten.

- **Neues Instrument hinzufügen** : Öffnet die Instrumenten-Auswahl, mit der Sie ein neues ungestimmtes Perkussionsinstrument auswählen und zum Kit hinzufügen können.
- **Vorhandenes Instrument von Spieler hinzufügen** : Zeigt ein Menü an, in dem die anderen Spieler in Ihrem Projekt aufgelistet werden, die einzelne Perkussionsinstrumente halten, die nicht in Kits zusammengefasst sind. Sie können ein Perkussionsinstrument von einem anderen Spieler auswählen, das Sie in dieses Kit einfügen können, wobei die Noten mitgenommen werden.
- **Instrument aus Kit entfernen** : Entfernt das ausgewählte Instrument aus dem Kit, so dass es als einzelnes Instrument angezeigt wird. Sie können einzelne Instrumente zu anderen Spielern oder in andere Kit-Instrumente verschieben.
- **Instrument ändern** : Öffnet die Instrumenten-Auswahl, in der Sie ein ungestimmtes Instrument durch ein anderes ersetzen können, während die Noten erhalten bleiben.

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

## 8 Kit exportieren

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

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1199

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1216

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1115

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 174

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1206

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1208

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1205

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1206



[Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen](#) auf Seite 1217

## Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Neues Instrument hinzufügen**  um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.
4. Wählen Sie das gewünschte Perkussioninstrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.
6. Klicken Sie auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrument wird zum Perkussions-Kit hinzugefügt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203



## Instrumente in Perkussions-Kits ändern

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Instrumente ändern möchten.

2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
  3. Klicken Sie auf das Instrument, das Sie ändern möchten.
  4. Klicken Sie auf **Instrument ändern**  in der Aktionsleiste, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.
  5. Wählen Sie das gewünschte Perkussioninstrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
  6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um zum ausgewählten Instrument zu wechseln.
  7. Klicken Sie auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

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

#### HINWEIS

Spielanweisungen in Form von spezifischen Notenköpfen werden gelöscht.


---

## Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren

Sie können einzelne Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren. Schlagzeuge nutzen in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem ein anderes Voicing als Perkussions-Kits.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, das Sie als Schlagzeug definieren möchten.
  2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
  3. Aktivieren Sie **Schlagzeug** oben rechts im Dialog.
  4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

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

#### HINWEIS

Wenn Sie ein Perkussions-Kit nicht mehr als Schlagzeug definieren möchten, können Sie **Schlagzeug** im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** für dieses Kit deaktivieren.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1206




## Instrumentengruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung erstellen

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

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

---

### VORGEHENSWEISE

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

### HINWEIS

Sie können nur benachbarte Instrumente in Gruppen einfügen.

- 
6. Klicken Sie auf **Hinzufügen** .

---

### ERGEBNIS

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

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

## Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen

Gruppennamen werden als Instrumentenbeschriftungen angezeigt. Sie können die Gruppennamen in Perkussions-Kits ändern, die die Rasterdarstellung nutzen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Rasterdarstellungs-Gruppen Sie umbenennen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Doppelklicken Sie auf die Gruppe, die Sie umbenennen möchten, um den Dialog **Perkussionsraster-Gruppennamen bearbeiten** zu öffnen.

Gruppen werden als farbige Blöcke in der Spalte links neben der Liste der Perkussions-Kit-Instrumente angezeigt.

- Geben Sie die Namen, die Sie der Gruppe zuweisen möchten, in die entsprechen Felder im Dialog **Perkussionsraster-Gruppennamen bearbeiten** ein:
    - **Vollständiger Name**
    - **Kurzname**
  - 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 **II**  
Tom 1 —  
Tom 2 —  
Kick Drum —

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

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

Rasterdarstellung für Perkussions-Kits mit gruppierten Holzblöcken

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1115


## Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung löschen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

- Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dessen Rasterdarstellung Sie Gruppen löschen möchten.
- Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü **...** und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
- Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
- Klicken Sie auf die Gruppe, die Sie löschen möchten.  
Gruppen werden als farbige Blöcke in der Spalte links neben der Liste der Perkussions-Kit-Instrumente angezeigt.

5. Klicken Sie auf **Löschen** .

---

#### ERGEBNIS


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

## Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte der Spieler, die dem Kit zugeordnet sind, in dem Sie die Positionen von Instrumenten ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf den Kit-Präsentations-Typ, in dem Sie die Reihenfolge der Instrumente ändern möchten.  
Klicken Sie zum Beispiel **Raster**, um die Reihenfolge von Instrumenten zu ändern, wenn das Kit den Rasterdarstellungstyp verwendet.
4. Klicken Sie auf die Perkussionsinstrumente und/oder Strichnotationsstimmen, deren Position Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

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

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

---

#### ERGEBNIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102


[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1201

## Abstände zwischen Linien in Perkussions-Rastern ändern

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, in dessen Perkussions-Kit Sie die Größe der Abstände in der Rasterdarstellung ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Klicken Sie auf die darunter liegenden Instrumente, deren Abstandsgröße Sie ändern möchten.
5. Ändern Sie den Wert für **Abstand**.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS



Die Größe der Abstände unter den ausgewählten Instrumenten wurde geändert.

## Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen

Sie können einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen, ohne dass sich dies auf andere Instrumente im Kit auswirkt. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie ein Instrument aus einem Perkussions-Kit zu einem anderen Spieler verschieben möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, aus dem Sie Instrumente entfernen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf die Instrumente, die Sie aus dem Kit entfernen möchten.
4. Klicken Sie auf **Instrument aus Kit entfernen**  in der Aktionsleiste.
5. Klicken Sie auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Instrumente werden aus dem Perkussions-Kit entfernt. Sie werden als einzelne Instrumente angezeigt, die zu ein und demselben Spieler gehören.

### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Instrumente ggf. zu anderen Spielern verschieben.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 133

## Spielergruppen

Eine Spielergruppe entspricht einer Reihe von Musizierenden, die als Einheit behandelt werden, z. B. ein Chor in einem Werk für Doppelchor oder ein Ensemble, das neben der Bühne spielt. Spielergruppen können ihre eigenen Klammern haben, je nachdem, welche Klammergruppierung für das jeweilige Layout eingestellt ist.

Eine Gruppierung von Spielern führt dazu, dass sie in der Standardreihenfolge zusammen positioniert, unabhängig von Spielern außerhalb der Gruppe nummeriert und gemäß der Art von Ensemble, die für das jeweilige Layout eingestellt ist, durch Klammern verbunden werden.

Wenn Ihr Projekt zum Beispiel für Doppelchor (SATB/SATB) ausgelegt ist, werden standardmäßig alle Stimmen in einer Klammer zusammengefasst, da sie alle derselben Familie angehören. Wenn Sie dagegen jeden Chor seiner eigenen Gruppe zuordnen, werden sie separat verklammert. Dies ist für Werke nützlich, die mehrere Gruppen enthalten, wie zum Beispiel in 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.

Sie können auch Spielergruppen-Beschriftungen für Spielergruppen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts anzeigen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 120

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1114


[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

## Spielergruppen hinzufügen

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie eine Gruppe hinzufügen möchten, die bereits vorhandene Spieler enthält, wählen Sie diese Spieler im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus aus.
2. Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Gruppe hinzufügen** .

---

### ERGEBNIS

Eine neue Spielergruppe wird dem **Spieler**-Bereich hinzugefügt. Wenn Sie Spieler ausgewählt haben, werden diese Spieler zu der Gruppe hinzugefügt. Wenn Sie keine Spieler ausgewählt haben, ist die neue Gruppe leer.

### WEITERE SCHRITTE

- Sie können Spieler zu Gruppen hinzufügen und sie zwischen Gruppen verschieben.
- Sie können Spielergruppen umbenennen und Spielergruppen-Beschriftungen anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 102
- [Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 158
- [Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 160
- [Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 158
- [Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1114

## Spieler zu Gruppen hinzufügen



Sie können vorhandene Spieler zu vorhandenen Spielergruppen hinzufügen.

#### HINWEIS

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

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Gruppe aus, zu der Sie neue Spieler hinzufügen möchten.
- Fügen Sie neue Spieler auf eine der folgenden Arten hinzu:
  - Um einen Einzelspieler hinzuzufügen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Einzelspieler hinzufügen** .
  - Um einen Satzspieler hinzuzufügen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Satzspieler hinzufügen** .

Die Instrumenten-Auswahl wird geöffnet.

#### TIPP

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

---

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

#### ERGEBNIS

Die entsprechende Art Spieler wird zur ausgewählten Gruppe hinzugefügt.

#### TIPP

Außerdem können Sie vorhandene Spieler in, aus oder zwischen Gruppen verschieben.

---


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 102
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117
- [Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 160

## Spielergruppen umbenennen

Nach dem Hinzufügen können Sie Spielergruppen umbenennen. Dadurch wird der in Spielergruppen-Beschriftungen angezeigte Name geändert.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spielergruppe aus, die Sie umbenennen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spielergruppe umbenennen**, um den Dialog **Spielergruppe umbenennen** zu öffnen.

#### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spielergruppen klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

---

3. Geben Sie neue Namen ein oder bearbeiten Sie die vorhandenen Namen in den folgenden Feldern:
    - **Vollständiger Name**
    - **Kurzname**
  4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die entsprechenden Namen für die ausgewählte Spielergruppe werden geändert.

In Spielergruppen-Beschriftungen werden standardmäßig vollständige Spielergruppennamen angezeigt. Spielergruppen-Kurznamen werden verwendet, wenn der vollständige Spielergruppennamen länger ist als die Klammer.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1114


[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

## Spielergruppen löschen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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

## Spieler zwischen Gruppen verschieben

Sie können Spieler in, aus und zwischen Gruppen verschieben. Sie können zum Beispiel nicht gruppierte Spieler in vorhandene Gruppen verschieben und Spieler aus einer Gruppe in eine andere verschieben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie verschieben möchten.
2. Klicken und ziehen Sie die ausgewählten Spieler zu der gewünschten Position.  
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.

---

### ERGEBNIS

Die Spieler werden an die neue Position verschoben.

### TIPP

- Sie können vorhandene Spieler auch zu vorhandenen Gruppen hinzufügen, indem Sie im **Spieler**-Bereich mit der rechten Maustaste auf sie klicken und **Spieler zu Gruppe hinzufügen** > **[Gruppe]** im Kontextmenü auswählen.
- Sie können auch neue Spieler zu Spielergruppen hinzufügen.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 158

## Spieler aus Gruppen entfernen

Sie können Spieler aus Gruppen entfernen.

---

### VORGEHENSWEISE

- Entfernen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich Spieler auf eine der folgenden Arten aus Gruppen:
  - Wählen Sie mehrere Spieler aus, klicken Sie auf sie und ziehen Sie sie aus der Gruppe.
  - Wählen Sie einen Spieler aus, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spieler aus Gruppe entfernen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

---

### ERGEBNIS

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

## Partien

Partien sind separate Abschnitte von Noten, die in Bezug auf ihren musikalischen Inhalt vollkommen unabhängig sind: Sie können vollkommen unterschiedliche Spieler, Taktarten und Tonarten haben. Ein einzelnes Projekt kann eine beliebige Anzahl von Partien enthalten.

Je nach Beschaffenheit eines einzelnen Projekts könnte eine Partie zum Beispiel ein Lied innerhalb eines Albums, ein Satz einer Sonate oder Sinfonie, eine Musicalnummer oder eine kurze Skalen- oder Blattspielübung mit einer Länge von nur wenigen Takten sein.



Dorico 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 113
- [Spieler](#) auf Seite 116
- [Layouts](#) auf Seite 164
- [Tacets](#) auf Seite 582
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114
- [Partien importieren](#) auf Seite 79
- [Partien exportieren](#) auf Seite 81
- [Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71
- [Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

## Partien hinzufügen

Sie können eine beliebige Anzahl von neuen Partien zu Ihrem Projekt hinzufügen, zum Beispiel beim Notensatz eines umfangreichen Werkes mit mehreren Sätzen.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Fügen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten eine Partie hinzu:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
    - Klicken Sie im **Partien**-Bereich auf **Partie hinzufügen** .
- 

#### ERGEBNIS

Eine neue Partie wird zu Ihrem Projekt hinzugefügt. Alle vorhandenen Spieler werden neuen Partien zugewiesen und neue Partien werden automatisch allen vorhandenen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts zugewiesen.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Partie umbenennen.
- Sie können die der Partie zugewiesenen Spieler und die Layouts, denen die Partie zugewiesen ist, ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien-Bereich](#) auf Seite 113
- [Partien importieren](#) auf Seite 79

[Partien exportieren](#) auf Seite 81  
[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71  
[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72  
[Partien umbenennen](#) auf Seite 178  
[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117  
[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 162  
[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 167

## Partien duplizieren

Sie können Partien duplizieren, um zum Beispiel Ideen auszuprobieren, ohne dass dies Auswirkungen auf die ursprüngliche Partie hat, oder um Notenmaterial mit eigens hinzugefügten Taktstrichen zu kopieren.

---

### VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf die Partie, die Sie duplizieren möchten, und wählen Sie **Partie duplizieren** aus dem Kontextmenü.

---

### ERGEBNIS

Eine neue Partie mit allen Noten und Spielern der ursprünglichen Partie wird hinzugefügt. Sie wird automatisch zu allen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts hinzugefügt.

## Spielern Partien zuweisen

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

---

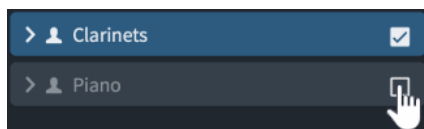
### HINWEIS

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partie aus, die Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich in der Karte für jeden Spieler, den Sie der Partie zuordnen möchten.



---

### TIPP

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

---

### ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 113

[Tacets](#) auf Seite 582

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 167

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166

## Partien neu ordnen

Sie können die Reihenfolge von Partien ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine importierte Partie nicht die letzte, sondern die erste Partie ist.

---

VORGEHENSWEISE



1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partien aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf die ausgewählten Partien und ziehen Sie sie nach rechts/links.

---

ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden an die jeweilige Position verschoben. Die Partienummern werden automatisch aktualisiert, und standardmäßig gilt das auch für ihre Reihenfolge im Dialog **Projekt-Info** und in Layouts.

TIPP

Sie können die Reihenfolge von Partien auch im Dialog **Projekt-Info** ändern, indem Sie sie in der Partien-Liste auswählen und in der Aktionsleiste auf **Nach unten**  oder **Nach oben**  klicken. In Projekten mit vielen Partien kann dies eine einfachere Methode zum Ändern der Reihenfolge von Partien sein.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 177

[Partien importieren](#) auf Seite 79

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593


[Token](#) auf Seite 595

## Partien löschen

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

---

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partien aus, die Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die ausgewählten Partien auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
  - Klicken Sie im **Partien**-Bereich auf **Partie löschen** .

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien importieren](#) auf Seite 79

[Partien exportieren](#) auf Seite 81

## Layouts

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

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

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

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

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

Dorico 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.

Dorico SE erstellt in jedem Projekt automatisch ein Gesamtpartitur-Layout.

### **Einzelstimme**

Ein Einzelstimmen-Layout wird automatisch erstellt, wenn Sie Ihrem Projekt einen Spieler hinzufügen. Sie können außerdem leere Einzelstimmen-Layouts erstellen und ihnen manuell Spieler zuweisen.

Standardmäßig enthalten Einzelstimmen-Layouts alle Partien. Außerdem sind sie standardmäßig in transponierter Notation gehalten.

Sie können die Formatierung von Einzelstimmen-Layouts übertragen.

### **Benutzerdefinierte Partitur**

Ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout enthält zu Beginn keine Spieler oder Partien. So haben Sie die Möglichkeit, Ihre Partitur manuell zu erstellen und zum Beispiel nur eine Partie statt aller Partien oder nur Vokal- und Klavierspieler zuzuweisen, um eine Vokal-Partitur zu erstellen. Benutzerdefinierte Partitur-Layouts sind standardmäßig in klingender Notation gehalten.

#### TIPP

- Sie können in jedem Projekt so viele Layouts aller Arten erstellen, wie Sie benötigen.
- Sie können Spieler, Layouts und Partien in einer beliebigen Kombination verbinden. Zum Beispiel können Sie alle Perkussions-Spieler zu einem einzelnen Einzelstimmen-Layout hinzufügen, so dass die Interpreten Instrumentenwechsel selbst handhaben können. Für ein großes Werk könnten Sie auch einen Klavierauszug für Chorproben erstellen, den

Klavierspieler aber nur der Vokalpartitur zuweisen, so dass er in der Orchesterpartitur überhaupt nicht vorkommt.

- Standardmäßig wirkt sich das Umdeuten von Noten in Partitur-Layouts auch auf ihre Schreibung in allen anderen Layouts aus, während das Umdeuten von Noten in Einzelstimmen-Layouts nur für ihre Schreibung im aktuellen Einzelstimmen-Layout gilt.
  - Sie können in den **Layout-Optionen** vorgenommene Einstellungen unabhängig als Standards für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts speichern. Zum Beispiel erfordern Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts häufig unterschiedliche Seiten- und Notenzeilengrößen.
  - Wenn Sie Layouts löschen, werden dadurch keine Noten aus dem Projekt gelöscht.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Einzelstimmenformatierung übertragen](#) auf Seite 585

[Partien](#) auf Seite 160

[Spieler](#) auf Seite 116

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 590

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 550

[Eigenschaften](#) auf Seite 604

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 605

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 169

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 173

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1107

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

[Verteilen](#) auf Seite 575

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

[Divisi](#) auf Seite 1126

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 863

[Noten umdeuten](#) auf Seite 461




[Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1154

## Layouts erstellen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich auf einen der folgenden Layout-Typen:
    - **Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen** 
    - **Einzelstimmen-Layout hinzufügen** 
    - **Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen** 
-

#### ERGEBNIS

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

#### HINWEIS

- Layouts sind in der Layout-Auswahl erst verfügbar, nachdem Sie ihnen mindestens einen Spieler zugewiesen haben.
- Sie können auch neue benutzerdefinierte Partitur-Layouts hinzufügen, indem Sie **Umschalttaste-L** drücken.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können dem Layout Spieler und Partien zuweisen.
- Wenn Sie die Position des neuen Layouts in der Liste der Layouts ändern möchten, können Sie die Reihenfolge von Layouts ändern und sie neu nummerieren.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110

[Optionen der Arbeitsumgebung](#) auf Seite 31

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 169

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 169

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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

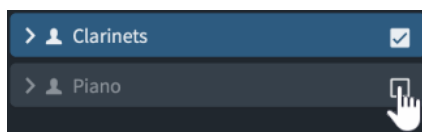
[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45

## Layouts Spieler zuweisen

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

#### VORGEHENSWEISE

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



#### TIPP

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

#### ERGEBNIS

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 102
- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 173
- [Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 162

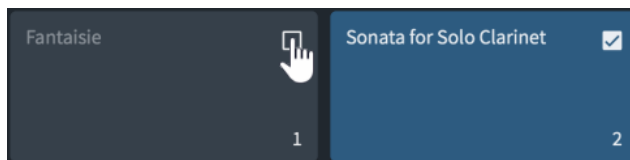
## Layouts Partien zuweisen

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

---

#### VORGEHENSWEISE

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



#### TIPP

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

---

#### ERGEBNIS

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110
- [Partien-Bereich](#) auf Seite 113

## 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 die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Im **Spieler**-Bereich können Sie **Transponierendes Layout** aktivieren/deaktivieren.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts sind in transponierter Notation, wenn **Transponierendes Layout** aktiviert ist, und in klingender Notation, wenn es deaktiviert ist.

#### TIPP

Sie können Layouts in transponierter Notation anzeigen, indem Sie **Bearbeiten > Transponierte Notation** wählen, und Sie können Layouts in klingender Notation anzeigen, indem Sie **Bearbeiten > Klingende Notation** auswählen. Dadurch wird die Layout-Option automatisch aktualisiert, jedoch nur für das gerade im Notenbereich geöffnete Layout.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129
- [Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134
- [Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 457
- [Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220
- [Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 800
- [Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 863

## Klingende und transponierte Notation

In den Layouts in Dorico SE können Sie die klingende oder die transponierte Notation verwenden. Dies hat Einfluss auf die Tonhöhen und die Tonarten in Notenzeilen, die zu transponierenden Instrumenten gehören.

### Klingende Notation

Wenn Noten in klingender Notation gehalten sind, werden alle Noten so geschrieben, wie sie klingen. Das bedeutet, dass Spieler mit transponierenden Instrumenten, die Musik in klingender Notation lesen, die Musik selbst transponieren müssen. Wenn beispielsweise Klarinettenisten in  $B\flat$  ein C in klingender Notation lesen, müssen sie die Note D auf ihrem Instrument spielen, um ein klingendes C zu erzeugen.

### Transponierte Notation

Wenn Noten in transponierter Notation gehalten sind, müssen die geschriebenen Noten vom jeweiligen Instrument gespielt werden, um die gewünschte Tonhöhe zu spielen. Wenn beispielsweise Klarinettenisten in  $B\flat$  ein D in transponierter Notation lesen, ist die Tonhöhe, die das Instrument erzeugt, ein C.



In transponierenden Layouts werden Tonarten und Akkordsymbole automatisch entsprechend der Transposition des Instruments transponiert. Layouts mit transponierender und klingender Notation können auch unterschiedliche Schlüssel verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 457

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 881

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 801

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 139

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 863

## Layouts neu anordnen

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

---

VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf die ausgewählten Layouts und ziehen Sie sie nach oben/unten.


---

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden an die jeweilige Position verschoben. Dies hat keine Auswirkung auf ihre Layout-Nummern.

TIPP

Sie können Layouts auch automatisch nach Ihrem Typ sortieren, indem Sie im **Layouts**-Bereich auf **Layouts sortieren**  klicken. Dadurch werden alle Gesamtpartitur-Layouts oben, alle Einzelstimmen-Layouts in der Mitte und alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts unten positioniert.

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

- **Layout-Nummer**
- **Reihenfolge der Instrumente**

---

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110

## Nummerierung von Layouts ändern

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

---

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich ein beliebiges Layout aus.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layout-Einstellungen**  und wählen Sie **Layouts neu nummerieren**.

#### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS


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

## Layouts löschen

Sie können Layouts löschen, ohne die entsprechenden Noten aus dem Projekt zu entfernen. Wenn Sie zum Beispiel ein kombiniertes Einzelstimmen-Layout für Violine I und II verwenden möchten, können Sie ihre separaten Einzelstimmen-Layouts löschen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie löschen möchten.
  2. Löschen Sie die ausgewählten Layouts auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
    - Klicken Sie im **Layouts**-Bereich auf **Layout löschen** .
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gelöscht, ohne dass Noten aus dem Projekt entfernt werden.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können später alle Einzelstimmen-Layouts wiederherstellen, die Dorico SE standardmäßig enthält.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110  
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 114

## 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 im Einrichten-Modus **Einrichten** > **Standard-Einzelstimmen-Layouts erzeugen**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Standard-Satz an Einzelstimmen-Layouts wird wiederhergestellt, wobei für jeden Spieler ein einzelnes Einzelstimmen-Layout wiederhergestellt wird, das alle Partien im Projekt enthält. Alle Einzelstimmen-Layouts, die wiederhergestellt wurden, werden unten in der **Layouts**-Liste hinzugefügt. Ihre Reihenfolge entspricht der Reihenfolge der entsprechenden Spieler im **Spieler**-Bereich.

## Spieler-, Layout- und Instrumentennamen

In Dorico SE können Sie drei verschiedene Namen verwenden, um sich in unterschiedlichen Kontexten auf denselben Spieler zu beziehen. So können Sie relevante Informationen an unterschiedlichen Orten anzeigen, zum Beispiel in Notenzeilenbeschriftungen und oben in Einzelstimmen-Layouts.

Die folgenden Namen beziehen sich auf Spieler und Instrumente:

### Spielernamen

Der Name jedes Spielers im **Spieler**-Bereich. Sie können anstelle von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.

Spielernamen werden automatisch generiert, wenn Sie Instrumente hinzufügen, und mit den entsprechenden Instrumentennamen verbunden, bis Sie den Spieler umbenennen.

### Name des Layouts

Der Name für jedes Layout im **Layouts**-Bereich. Er wird standardmäßig am oberen Rand einzelner Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

Layoutnamen für Einzelstimmen-Layouts werden automatisch erzeugt, wenn Sie Instrumente zu den entsprechenden Spielern hinzufügen, und mit den Namen der entsprechenden Spieler verbunden, bis Sie das Layout umbenennen.

### Instrumentennamen

Werden standardmäßig in Notenzeilenbeschriftungen verwendet. Das bedeutet, dass sich die Instrumentenbeschriftung an jeder Notenzeile auf das Instrument oder Perkussions-Kit bezieht, das aktuell von diesem Spieler gespielt wird, anstatt alle Instrumente anzugeben, die dieser Spieler in der Partie spielt.

Wenn zum Beispiel eine Klarinetistin auch die 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.
- Sie können verschiedene Aspekte der Darstellung von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern, ohne Instrumentennamen zu ändern, um zum Beispiel festzulegen, ob Instrumenten-Transpositionen vor oder nach Instrumentennamen angezeigt werden sollen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Token](#) auf Seite 595

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1110


[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1109  
[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1212  
[Spieler](#) auf Seite 116  
[Layouts](#) auf Seite 164  
[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 166  
[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173  
[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 158

## Spieler umbenennen

Sie können die Spielernamen von Spielern ändern und umbenannte Spieler auf ihre Standardnamen zurücksetzen. Spielernamen werden für Spieler, die mehrere Instrumente halten, in der fortlaufenden Ansicht in Instrumentenbeschriftungen angezeigt und können in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden.

---

### VORGEHENSWEISE

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

#### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Geben Sie neue Namen ein oder bearbeiten Sie die vorhandenen Namen in den folgenden Feldern:
  - **Vollständiger Name**
  - **Kurzname**
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

---

### ERGEBNIS

Die entsprechenden Namen für den ausgewählten Spieler werden geändert. Wenn Sie das entsprechende Einzelstimmen-Layout noch nicht umbenannt haben, wird der Layout-Name aktualisiert.

#### HINWEIS

- Dies hat keine Auswirkungen auf Notenzeilenbeschriftungen, in denen Instrumentennamen angezeigt werden, oder den Namen am oberen Rand von Einzelstimmen-Layouts, wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben. Sie können Instrumenten- und Layoutnamen separat ändern.
- Spielernamen, die Sie geändert haben, werden nicht mehr aktualisiert, wenn Sie die Instrumente oder Namen von Instrumenten ändern, die der Spieler hält.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171  
[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102  
[Token](#) auf Seite 595  
[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173  
[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 158

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1109


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

## Layouts umbenennen

Sie können Layouts umbenennen und umbenannte Layouts auf ihre Standardnamen zurücksetzen. Layoutnamen werden standardmäßig oben in Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich das Layout aus, das Sie umbenennen möchten.
2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Textfeld für den Layoutnamen zu öffnen.
3. Benennen Sie das Layout auf eine der folgenden Arten um:
  - Geben Sie einen neuen Layout-Namen ein oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
  - Um den Layout-Namen auf den Spielernamen zurückzusetzen, klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen** .

### TIPP

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

---

4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

### ERGEBNIS

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

### HINWEIS

- Das Umbenennen von Layouts wirkt sich nicht auf Notenzeilenbeschriftungen aus, in denen entweder Instrument- oder Spielernamen angezeigt werden.
  - Namen von Einzelstimmen-Layouts, die Sie geändert haben, werden nicht mehr aktualisiert, wenn Sie die entsprechenden Spieler umbenennen.
- 

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110

[Token](#) auf Seite 595

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1109

## Instrumentennamen ändern


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

#### HINWEIS

Durch Ändern der Instrumentennamen ändert sich der oben in Einzelstimmen-Layouts angezeigte Name nicht, wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben. Sie können Layouts separat umbenennen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil in der Karte des Spielers, der das Instrument hält, dessen Namen Sie ändern möchten.  
Dadurch wird die Karte erweitert, um Instrumente anzuzeigen, die dem Spieler zugeordnet sind.
  2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
  3. Geben Sie neue Namen in eines der Namensfelder ein.
  4. Optional: Aktivieren Sie **Als Standard für Instrument speichern**.
  5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument werden geändert. Wenn Sie den entsprechenden Spieler noch nicht umbenannt haben, wird sein Spielernamen aktualisiert.

- Wenn Sie Ihre Änderungen nicht als Standard gespeichert haben, werden nur die Namen des ausgewählten Instruments geändert. Alle Instrumente derselben Art, die später bzw. in zukünftigen Projekten hinzugefügt werden, nutzen die ursprünglichen Standardnamen.
- Wenn Sie Ihre Änderungen als Standard gespeichert haben, nutzen alle Instrumente derselben Art, die später oder in zukünftigen Projekten hinzugefügt werden, Ihre neuen Instrumentennamen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf bereits vorhandene Instrumente dieser Art, es sei denn, Sie setzen ihre Namen zurück.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Instrumente](#) auf Seite 124

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 127

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106


[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1109

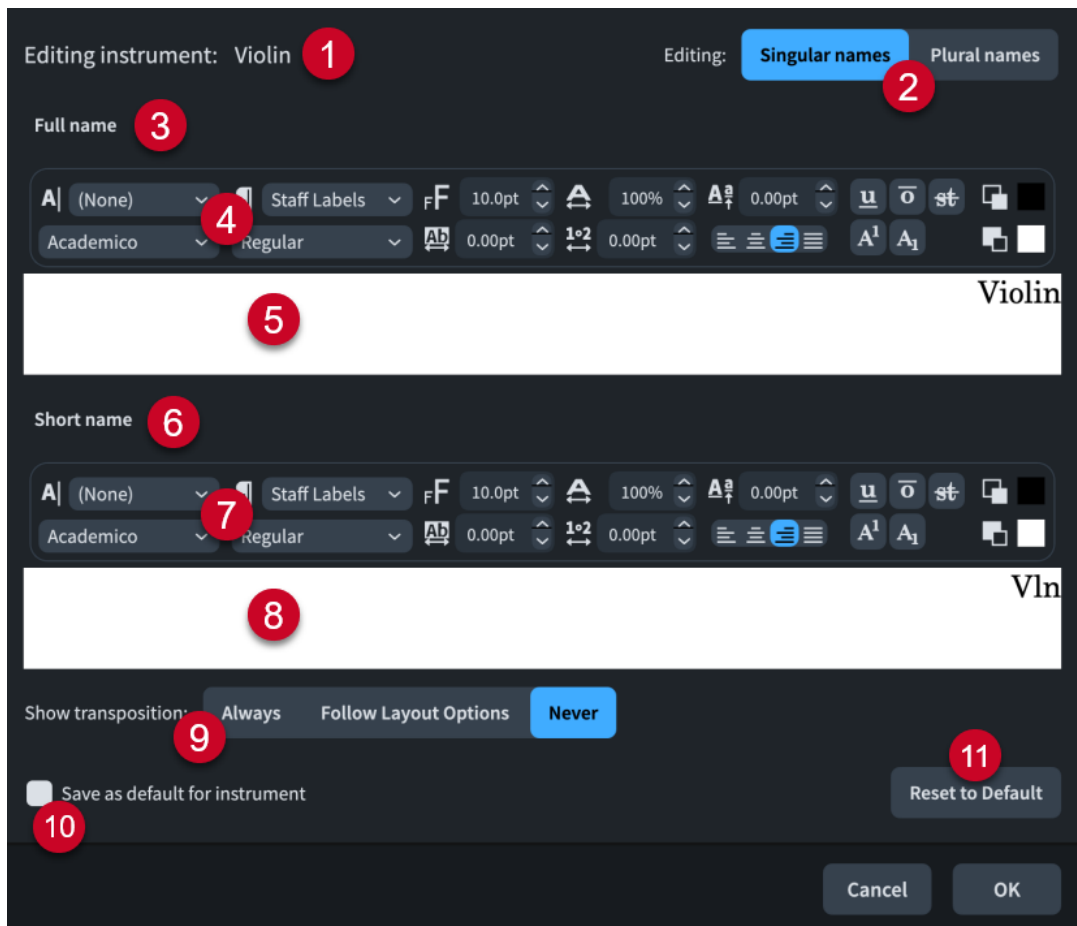
[Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1112

[Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten](#) auf Seite 128

## 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 das Instrumentenmenü  in einer Instrumentenbeschriftung im **Spieler**-Bereich klicken und **Namen bearbeiten** auswählen.



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

**1 Bearbeitetes Instrument**

Zeigt den permanenten zugrundeliegenden Namen des Instruments an.

**2 Bearbeiten**

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

**Singularnamen** werden verwendet, wenn die Notenzeile einen Spieler enthält.

**Pluralnamen** werden verwendet, wenn die Notenzeile mehrere Spieler enthält.

**3 Vollständige Namenssektion**

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

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

Hiermit können Sie die Schrift, Größe und Formatierung des ausgewählten Teils des vollständigen Instrumentennamens anpassen.

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

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

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

#### 6 **Kurznamen-Abschnitt**

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

#### 7 **Texteditor-Optionen für den Kurznamen**

Hiermit können Sie die Schrift, Größe und Formatierung des ausgewählten Teils des kurzen Instrumentennamens anpassen.

#### 8 **Texteditor-Bereich für den Kurznamen**

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

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

#### 9 **Transposition zeigen**

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

Sie können anhand der folgenden Optionen wählen, wann die Transposition angezeigt wird:

- **Immer:** Instrumenten-Transpositionen werden angezeigt, selbst wenn Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** in den **Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie auszublenden.
- **Layout-Optionen folgen:** Instrumenten-Transpositionen können entsprechend Ihren Layout-spezifischen Einstellungen in den **Layout-Optionen** ausgeblendet/angezeigt werden.
- **Nie:** Instrumenten-Transpositionen werden niemals angezeigt, selbst wenn Sie in den **Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie anzuzeigen.

#### 10 **Als Standard für Instrument speichern**

Wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, werden Ihre Änderungen im Dialog als Standard gespeichert. Dies wirkt sich auf alle neuen Instrumente dieser Art aus, die Sie zu dem Projekt und zu allen zukünftigen Projekten hinzufügen. Es hat jedoch keine Auswirkungen auf bereits vorhandene Instrumente dieser Art, es sei denn, Sie setzen ihre Namen zurück.

#### 11 **Auf Standardeinstellung zurücksetzen**

Löscht all Ihre Änderungen an den Namen des ausgewählten Instrumententyps und setzt sie auf die aktuellen Standardeinstellungen zurück. Wenn Sie den Standardnamen für einen Instrumententyp nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen verwendet.

### HINWEIS

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

---



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674
- [Instrumentennamen zurücksetzen](#) auf Seite 177
- [Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1107
- [Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 384

## Instrumentennamen zurücksetzen


Sie können all Ihre Änderungen an den Namen von einzelnen Instrumenten zurücksetzen, so dass wieder die aktuellen Standardeinstellungen für den jeweiligen Typ von Instrument wirksam werden.

#### HINWEIS

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil in der Karte des Spielers, der das Instrument hält, dessen Namen Sie zurücksetzen wollen.  
Dadurch wird die Karte erweitert, um Instrumente anzuzeigen, die dem Spieler zugeordnet sind.
  2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
  3. Klicken Sie auf **Auf Standardeinstellung zurücksetzen**.
  4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die Instrumentennamen für die ausgewählten Instrumente werden auf die aktuellen Standardeinstellungen für den jeweiligen Typ Instrument zurückgesetzt. Wenn Sie den Standardnamen für den Instrumententyp nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen verwendet.

#### TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** können Sie einen Tastaturbefehl für **Instrumentennamen zurücksetzen** zuweisen, der alle Instrumentennamen im Projekt auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 102
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 173

## Partienamen und Partietitel

Wenn Sie eine Partie zu einem Projekt hinzufügen, wird als Standardname dieser Partie **Partie** sowie eine aufsteigende Nummer angezeigt. In Dorico SE haben Partien sowohl einen Partienamen als auch einen Partietitel. Standardmäßig sind sie identisch, können aber

voneinander abweichen, wenn Sie zum Beispiel Skizzen von Partien organisieren möchten, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre angezeigten Titel in den Noten hat.

### Partienamen

Werden entweder im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus oder in der Partien-Liste im Dialog **Projekt-Info** festgelegt.

### Titel der Partien

Werden im **Titel**-Feld für jede Partie im Dialog **Projekt-Info** festgelegt.

Partie-Titel entsprechen automatisch dem Partienamen, bis Sie den Partie-Titel unabhängig ändern. Beim Ändern von Partie-Titeln wird die Verbindung zwischen ihrem Partie-Titel und ihrem Partienamen entfernt.

Titel, die in Layouts angezeigt werden, sind mit den **Titel**-Feldern im Dialog **Projekt-Info** verbunden und nutzen die Token **{@projectTitle@}** und **{@flowTitle@}**. So können Sie Partien anhand von Namen organisieren, die von ihren in den Noten angezeigten Titeln abweichen.

#### TIPP

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

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 595

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Partien-Bereich](#) auf Seite 113

## 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 Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich 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.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 113

## Partietitel ändern

Sie können die Titel von Partien im Dialog **Projekt-Info** ändern. Sobald Sie dies getan haben, werden die Partietitel nicht mehr automatisch geändert, wenn Sie ihre Partienamen ändern.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-I**, um den Dialog **Projekt-Info** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Partien-Liste die Partie aus, deren Titel Sie ändern möchten.
3. Geben Sie einen neuen Titel im **Titel**-Feld ein.
4. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 und 3 für weitere Partien in Ihrem Projekt.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

---

### ERGEBNIS

Die Titel der ausgewählten Partien werden geändert.

### HINWEIS

Dadurch wird die Verbindung zwischen dem Partienamen und dem im Notenbereich angezeigten Titel aufgehoben.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

## 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 181

[Bildfrequenz](#) auf Seite 184

[Timecodes](#) auf Seite 1042

[Marker](#) auf Seite 1037

[Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern](#) auf Seite 184

## Unterstützte Videoformate

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

Die folgenden Bildformate werden unterstützt:

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

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

### HINWEIS

- Videos mit variablen Bildfrequenzen werden nicht unterstützt.
- Die Unterstützung von mehr Formaten ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

Sie finden weitere Informationen über die unterstützten Formate, sowie über die Identifikation und Änderung von Video-Formaten auf der Steinberg-Support-Seite.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

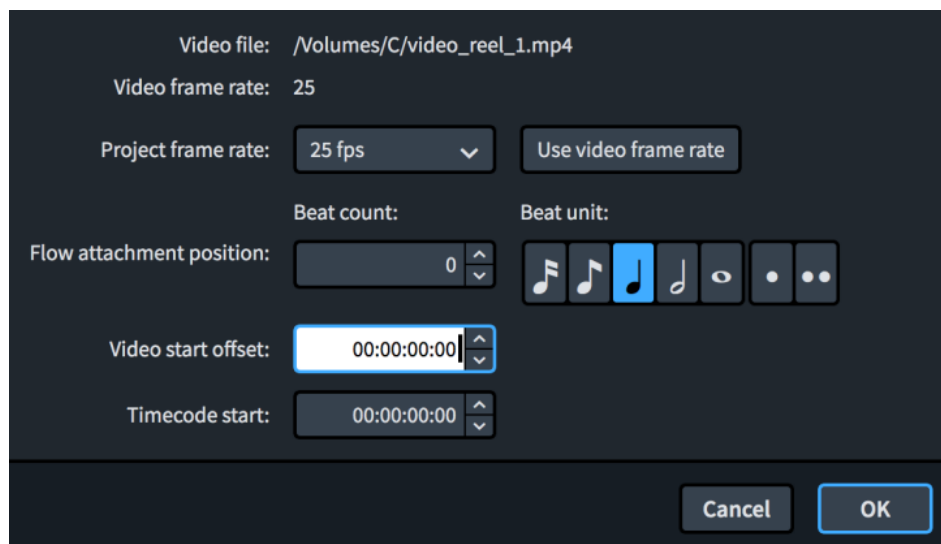
[Bildfrequenz](#) auf Seite 184

## Videoeigenschaften-Dialog

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

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

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



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

#### Video-Datei

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

#### Video-Framerate

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

#### Projekt-Framerate

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

#### Video-Bildfrequenz verwenden

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

#### Partie-Zuordnungsposition

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

#### Videobeginn Versatz

Ermöglicht es Ihnen, eine Position innerhalb des Videos festlegen, die sich mit der Partie-Zuordnungsposition synchronisiert. Sie können zum Beispiel können Sie festlegen, dass in der fünften Sekunde des Videos der dritte Takt beginnt.

#### Timecode-Beginn

Ermöglicht es Ihnen, den Timecode an den Anfang des Videos zu legen. Dies beeinflusst auch den Timecode der Partie, aber der ursprüngliche Timecode des Videos wird dem Video angepasst. Wenn zum Beispiel der ursprüngliche Timecode des Videos 02:00:00:00 ist, aber das Video erst im dritten Takt im 4/4 beginnt, ist der ursprüngliche Timecode der Partie zeitlich acht Takte hinter 02:00:00:00; Wenn das Tempo 60 bpm ist entspricht dies einem ursprünglichen Timecode der Partie von 01:59:52:00.

#### HINWEIS

Partien-Timecodes werden in ihren Partien-Karten im **Partien**-Bereich angezeigt.

---


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 1042

[Partien-Bereich](#) auf Seite 113

## 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 Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Partie, zu der Sie ein Video hinzufügen/neu laden möchten und wählen Sie **Video > Anhängen** aus dem Kontextmenü, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  2. Suchen Sie die Videodatei, die Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie diese aus.
  3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
  4. Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.
  5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

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

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 113

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Timecodes](#) auf Seite 1042

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 1043

## Anfangsposition von Videos ändern

Sie können sowohl die rhythmische Position in den Noten an der Videos beginnen, als auch die Position im Video, die mit der rhythmischen Position übereinstimmt ändern, wenn Sie zum Beispiel die fünfte Sekunde eines Videos mit dem Anfang des dritten Taktes der Noten synchronisieren möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den **Videoeigenschaften**-Dialog im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
    - Fügen Sie ein Video zu einer Partie hinzu.
    - Klicken Sie mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf eine Partie und wählen Sie **Video > Eigenschaften** aus dem Kontextmenü.
  2. Ändern Sie die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
    - **Partie-Zuordnungsposition**
    - **Video-Anfangsversatz**
  3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

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

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

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


#### HINWEIS

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

## Video-Fenster ein-/ausblenden

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

#### VORGEHENSWEISE

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30  
[Markerspur](#) auf Seite 485

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

---

#### ERGEBNIS

Das Video wird von der ausgewählten Partie entfernt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Partien-Bereich](#) auf Seite 113

## Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern

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

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn der **Video**-Kanal im Mixer nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Video** in der Mixer-Werkzeugzeile.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Klicken und ziehen Sie den **Video**-Kanal-Fader nach oben/unten, um die Lautstärke der Audiospuren eines Videos zu ändern.
  - Um die Audiospuren eines Videos stummzuschalten, klicken Sie im **Video**-Kanal auf **Stumm** .

---

#### ERGEBNIS

Die Lautstärke der Audiospuren aus Videos in Ihrem Projekt wurde geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 663

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 664

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 496

[Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente deaktivieren](#) auf Seite 497

## 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 Bildfrequenzen von 23,976 fps bis 60 fps. Der Übertragungsstandard in den USA und Kanada, NTSC, nutzt zum Beispiel 29,97 fps.

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



Alle gängigen Bildfrequenzen, wie zum Beispiel 23.976, 24, 24.975, 25, 29.97 und 30 Bilder pro Sekunde werden in Dorico 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 1042

## 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 die für das Projekt gewünschte Bildfrequenz aus dem **Projekt-Framerate**-Menü aus.
  3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

Die Projekt-Framerate wird geändert.

# Schreiben-Modus

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

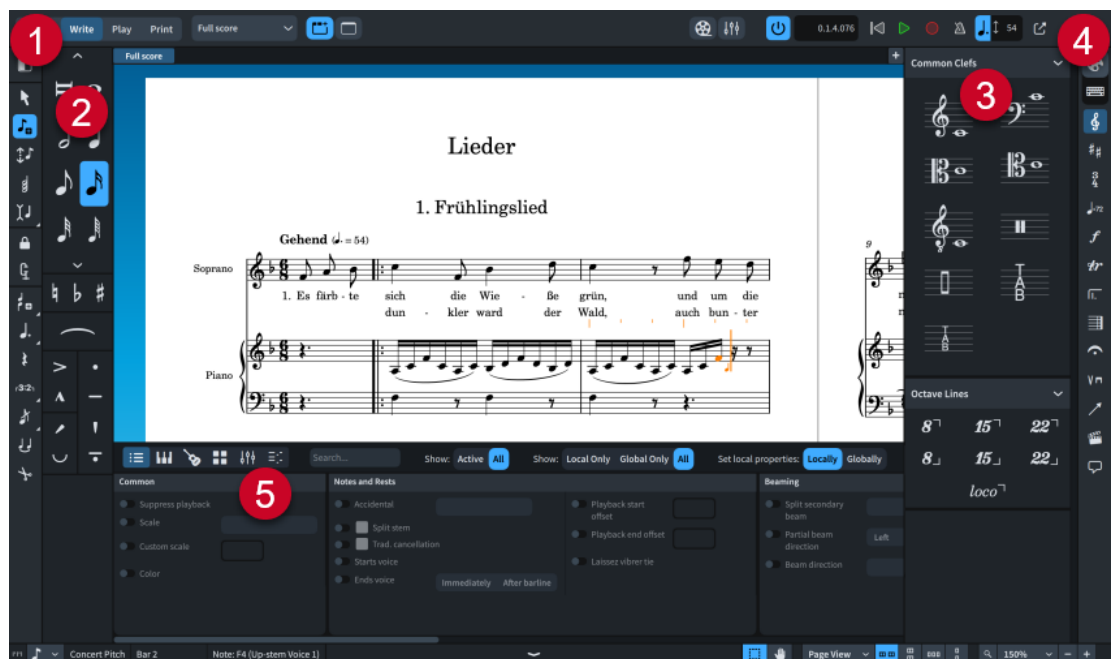
Sie können Noten und Objekte im Schreiben-Modus grundsätzlich nicht grafisch verschieben. Grafische Anpassungen sind nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro möglich.

## Projektfenster im Schreiben-Modus

Das Projektfenster im Schreiben-Modus enthält Werkzeugfelder und Bereiche mit den Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Schreiben Ihrer Noten benötigen.

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

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



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

### 1 Noten-Werkzeugfeld

Enthält Werkzeuge, die sich auf die Noteneingabe und -bearbeitung auswirken.



### 2 Linke Zone

Enthält den Noten-Bereich. Der Noten-Bereich enthält die Notenwerte, Vorzeichen und Artikulationen, die bei der Noteneingabe am häufigsten verwendet werden.

### 3 Rechte Zone

Kann unterschiedliche Bereiche gemäß der aktuellen Auswahl im Notations-Werkzeugfeld anzeigen. Bereiche in der rechten Zone enthalten Notationselemente wie Dynamik- und Spielanweisungen, die Sie Ihren Noten hinzufügen können, unterteilt in verschiedene Kategorien.

#### 4 Notations-Werkzeugfeld

Enthält Schalter für Bereiche oder für Einblendfelder, je nachdem, ob **Bereiche**  oder **Einblendfelder**  aktiv ist.

Hiermit können Sie Bereiche für verschiedene Notationselemente in der rechten Zone anzeigen, Einblendfelder öffnen und bestimmte Objekte wie Studierzeichen und Text direkt eingeben.

#### 5 Untere Zone

Kann unterschiedliche Bereiche gemäß der aktuellen Auswahl in der Werkzeugzeile in der unteren Zone anzeigen. Zu den Bereichen in der unteren Zone zählen der Eigenschaften-Bereich, in dem Sie einzelne Änderungen an den aktuell ausgewählten Noten und Notationselementen vornehmen können, sowie der Klaviatur-Bereich, mit dem Sie Noten eingeben können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 197

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Noten-Werkzeugfeld

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

#### Linke Zone anzeigen



Blendet die linke Zone ein/aus.

#### Auswählen



Aktiviert/Deaktiviert die Mauseingabe. Wenn **Auswählen** aktiviert ist, wird die Mauseingabe deaktiviert und Sie können Noten nicht durch Klicken in die Notenzeile eingeben.

#### TIPP

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

#### Noteneingabe beginnen



Startet/Stoppt die Noteneingabe, indem die Eingabemarke ein-/ausgeblendet wird. Wenn eine Note, Pause oder ein anderes Objekt im Notenbereich ausgewählt ist, beginnt die Noteneingabe an der ausgewählten rhythmischen Position. Wenn im Notenbereich nichts ausgewählt ist, beginnt die Noteneingabe an der frühesten rhythmischen Position in der obersten sichtbaren Notenzeile.

### Tonhöhe vor Notenwert



Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Tonhöhe auswählen, bevor Sie den Notenwert bei der Noteneingabe festlegen. So können Sie Tonhöhen ausprobieren, ohne die Noteneingabe zu unterbrechen, da die Note erst nach Festlegen des Notenwerts eingegeben wird.

Sie können **Tonhöhe vor Notenwert** auch aktivieren/deaktivieren, indem Sie **K** drücken.

### Akkorde



Hiermit können Sie während der Noteneingabe mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben, um einen Akkord zu erstellen. Diese Funktion verhindert, dass die Eingabemarke nach einer Noteneingabe automatisch weiterbewegt wird. Der Akkord-Modus wirkt sich auch auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe aus, etwa auf das Kopieren/Einfügen von Noten und Objekten ohne Überschreiben des vorhandenen Notenmaterials.

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





### Einfügen



Hiermit können Sie während der Noteneingabe Noten vor vorhandenen Noten in der aktuellen Stimme an der Eingabemarke einfügen, ohne sie zu überschreiben. Der Einfügen-Modus hat auch Auswirkungen auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe, etwa auf das Löschen von Noten oder das Ändern ihrer Notenwerte. Die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht die Noten zum Beispiel näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen.

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

Sie können auf **Einfügen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Stimme** : Der Einfügen-Modus wirkt sich nur auf die ausgewählten Stimmen aus.
- **Spieler** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Stimmen und Instrumente aus, die zu den ausgewählten Spielern gehören.
- **Global** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus.
- **Globale Anpassung des aktuellen Takts** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus, ändert die Dauer des aktuellen Takts und aktualisiert dessen Taktartangabe entsprechend der neuen Dauer.

Alternativ können Sie den Einfügen-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken. Sie können zwischen den unterschiedlichen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste-I** drücken.

### Notenwert folgen



Hiermit können Sie die Tonhöhe von Noten ändern und dabei ihren Notenwert beibehalten. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

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

### Notenwert erzwingen



Hiermit können Sie Noten/Pausen mit der expliziten Dauer eingeben, die Sie während der Noteneingabe ausgewählt haben, und die aktuellen notierten Notenwerte vorhandener Noten außerhalb der Noteneingabe korrigieren. Sie können **Notenwert erzwingen** zum Beispiel aktivieren, um die Eingabe einer punktierten Viertelnote auf dem zweiten Viertelschlag eines 4/4-Takts zu erzwingen, wo Dorico 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.

Sie können **Notenwert erzwingen** von ausgewählten Noten entfernen, indem Sie ihre Darstellung zurücksetzen.




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

### Stimme erzeugen



Hiermit können Sie eine neue Stimme in der aktuellen Notenzeile erstellen, in die Sie während der Noteneingabe Noten eingeben können. Außerhalb der Noteneingabe können Sie mit **Stimme erzeugen** die Stimme vorhandener Noten ändern.

Sie können auf **Stimme erzeugen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:



- **Stimme erzeugen** : Erzeugt eine neue Stimme in der aktuellen Notenzeile. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **Umschalttaste-V** verwenden.
- **Stimme mit Strichnotation erzeugen** : Erzeugt mit jedem Klick eine neue Stimme mit Strichnotation. Zum Beispiel ist die dritte neue Stimme mit Strichnotation halslos. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V** verwenden.
- **Nächste Stimme** : Wechselt zwischen aktiven Stimmen in der Notenzeile. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **V** verwenden.



### Punktierte Noten





Hiermit können Sie während der Noteneingabe punktierte Noten/Pausen auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts eingeben. Außerhalb der Noteneingabe können Sie mit **Punktierte Noten** Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzufügen oder Punktierungen von ihnen entfernen.

Sie können auf **Punktierte Noten** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Eine Punktierung** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit einer Punktierung ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe eine Punktierung zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.
- **Zwei Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit zwei Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe zwei Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.


- **Drei Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit drei Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe drei Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.
- **Vier Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit vier Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe vier Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.

Alternativ können Sie **Punktierte Noten** aktivieren/deaktivieren, indem Sie  drücken. Sie können zwischen den Optionen für die Anzahl von Punktierungen wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste-**  drücken.

### Pausen



Hiermit können Sie anstelle von Noten Pausen der derzeit ausgewählten Länge eingeben.

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

#### HINWEIS








Wenn **Notenwert erzwingen** nicht aktiviert ist, kombiniert Dorico SE benachbarte Pausen automatisch, soweit dies für ihre Position in Bezug auf Noten und innerhalb des vorliegenden Metrums angemessen ist.

### Triolen und N-tolen



Gibt eine Triole auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts an der Eingabemarke oder an der ausgewählten rhythmischen Position ein.

Sie können auf **Triolen und N-tolen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:



- **2:3** : Gibt eine Duole ein, also zwei Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten.
- **3:2** : Gibt eine Triole ein, also drei Noten innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten.
- **4:3** : Gibt eine Quartole ein, also vier Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten.
- **5:4** : Gibt eine Quintole ein, also fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten.
- **6:4** : Gibt eine Sextole ein, also sechs Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten.
- **7:8** : Gibt eine Septole ein, also sieben Noten innerhalb der Zeitspanne von acht Noten.
- **x:y** : Öffnet das Einblendfeld für Triolen und N-tolen, in das Sie ein beliebiges Triolen/N-tolen-Verhältnis eingeben können.

### Vorschläge



Hiermit können Sie an der Position der Eingabemarke Vorschläge anstelle von normalen Noten eingeben. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können auf **Vorschläge** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Nicht durchgestrichene Vorschläge** : Wählt nicht durchgestrichene Vorschläge aus.
- **Durchgestrichene Vorschläge** : Wählt durchgestrichene Vorschläge aus.

Alternativ können Sie die Eingabe von Vorschlägen beginnen/beenden, indem Sie **-** drücken. Sie können zwischen durchgestrichenen/nicht durchgestrichenen Vorschlägen wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste--** drücken.

### Haltebogen



Bei der Noteneingabe bindet diese Option die nächste eingegebene Note an die vorige Note mit derselben Tonhöhe in derselben Stimme und in derselben Notenzeile. Außerhalb der Noteneingabe können Sie dieses Werkzeug verwenden, um Noten derselben Tonhöhe in verschiedenen Stimmen zu verbinden oder Vorschläge mit rhythmischen Noten zu verbinden.

Alternativ können Sie **Haltebogen** auch aktivieren, indem Sie **T** drücken.

#### HINWEIS

Sie können **Haltebogen** nicht deaktivieren. Wenn Sie Haltebögen löschen möchten, müssen Sie das **Schneiden**-Werkzeug verwenden.

---

### Schneiden



Trennt während der Noteneingabe Noten und explizite Pausen an der Position der Eingabemarke in zwei Teile. Außerhalb der Noteneingabe werden alle Haltebögen in Haltebogenketten gelöscht.

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 221

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 222

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 243

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 248

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 249

[Eingabemethoden für Taktangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 431

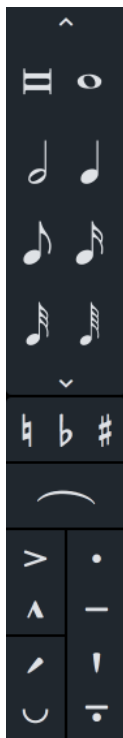
## Noten-Bereich

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

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

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.

- Wählen Sie **Fenster > Linke Zone anzeigen**.



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

Im mittleren Teil des Noten-Bereichs können Sie Vorzeichen aktivieren/deaktivieren und Bindebögen aktivieren.

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

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten eingeben](#) auf Seite 213
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 267
- [Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268
- [Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1101
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444
- [Vorzeichen löschen](#) auf Seite 709
- [Artikulationen löschen](#) auf Seite 717

## Notations-Werkzeugfeld

Das Notations-Werkzeugfeld gibt Ihnen Zugriff auf Bereiche und Einblendfelder, die Sie nutzen können, um die unterschiedlichen Notationselemente einzugeben. Der Bereich findet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

### Bereiche



Hiermit können Sie aus dem Notations-Werkzeugfeld heraus auf Bereiche zugreifen. Dort können Sie Notationselemente eingeben, indem Sie im Bereich auf sie klicken.



### Einblendfelder



Hiermit können Sie aus dem Notations-Werkzeugfeld heraus auf Einblendfelder zugreifen. Mit Einblendfeldern können Sie Notationselemente eingeben, indem Sie Eingaben auf Ihrer Computertastatur machen. Einblendfelder werden über der obersten Notenzeile geöffnet, in der die Eingabemarke aktiv oder ein Objekt ausgewählt ist, und an der Eingabemarke oder der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts.

#### HINWEIS

Einblendfelder sind nur verfügbar, wenn die Noteneingabe aktiv oder mindestens eine Note/ein Objekt im Notenbereich ausgewählt ist.

---

### Schalter im Bereich

#### Schlüssel



Blendet den Schlüssel-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für Schlüssel und Oktavzeichen enthält.

#### Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Blendet den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein/aus, welcher Abschnitte für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält. Sie können in diesem Feld auch benutzerdefinierte tonale Systeme erstellen und bearbeiten.

#### Taktartangaben (Metrum)



Blendet den Taktarten-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Taktarten enthält, einschließlich eines Abschnitts, in dem Sie benutzerdefinierte Taktarten erstellen können, zum Beispiel austauschbare Taktarten und Taktarten mit Auftakten.

#### Tempo



Blendet den Tempo-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Tempoänderungen enthält, darunter allmähliche Tempoänderungen, Metronomangaben und Tempogleichungen.

#### Dynamik



Blendet den Dynamik-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Arten von Dynamikanweisungen enthält, darunter sofortige, allmähliche und benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen.

#### Ornamente



Blendet den Ornamente-Bereich ein/aus, welcher Abschnitte für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Gitarrentechniken enthält.

### Wiederholungszeichen



Blendet den Wiederholungszeichen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Arten von Wiederholungszeichen enthält, darunter auch Wiederholungsenden und -abschnitte, Wiederholungsmarker, Einzel-Noten-Tremolos oder Tremolos mit mehreren Noten, Taktwiederholungen und Regionen mit Strichnotation.

### Takte und Taktstriche



Blendet den Bereich für Takte und Taktstriche ein/aus, der Abschnitte für Takte, Taktpausen und Taktstriche enthält.

### Fermaten und Pausen



Blendet den Bereich für Fermaten und Pausen ein/aus, der Abschnitte für Fermaten, Atemzeichen und Zäsuren enthält.

### Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Instrumentenfamilien enthält. Jeder Abschnitt enthält Spielanweisungen für die entsprechende Instrumentenfamilie.

### Linien



Blendet den Linien-Bereich ein/aus, der Abschnitte für horizontale und vertikale Linien enthält.

### Video



Blendet den Videobereich ein/aus, mit dem Sie den **Videoeigenschaften**-Dialog öffnen, Marker in der derzeitigen Partie anzeigen und bearbeiten sowie geeignete Tempi für wichtige Marker berechnen können.

### Kommentare



Blendet den Kommentare-Bereich ein/aus, mit dem Sie Kommentare in der aktuellen Partie anzeigen, bearbeiten und exportieren können.

## Einblendfeld und Schalter für Direkteingabe

### Schlüssel



Öffnet das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen.

### Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Öffnet das Einblendfeld für Tonarten.

#### Taktartangaben (Metrum)



Öffnet das Einblendfeld für Taktarten.

#### Tempo



Öffnet das Tempo-Einblendfeld.

#### Dynamik



Öffnet das Einblendfeld für Dynamikanweisungen.

#### Ornamente



Öffnet das Einblendfeld für Ornamente.

#### Wiederholungszeichen



Öffnet das Einblendfeld für Wiederholungszeichen.

#### Takte und Taktstriche



Öffnet das Einblendfeld für Takte und Taktstriche.

#### Fermaten und Pausen



Öffnet das Einblendfeld für Fermaten und Pausen.

#### Spielanweisungen



Öffnet das Einblendfeld für Spielanweisungen.

#### Studierzeichen



Gibt ein Studierzeichen ein.

#### Text



Öffnet den Texteditor zur Eingabe von Textobjekten.

#### Liedtext



Öffnet das Einblendfeld für Liedtext.

### Akkordsymbole



Öffnet das Einblendfeld für Akkordsymbole.

### Notenwerkzeuge



Öffnet das Einblendfeld für Notenwerkzeuge.

### Fingersätze



Öffnet das Einblendfeld für Fingersätze.

### Generalbass



Öffnet das Einblendfeld für Generalbass.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 186
- [Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267
- [Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 252
- [Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 384
- [Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 180
- [Kommentar \(Dialog\)](#) auf Seite 467

## Rechte Zone (Schreiben-Modus)

In der rechten Zone im Schreiben-Modus können verschiedene Bereiche für die verfügbaren Notationselemente entsprechend Ihrer Auswahl im Notations-Werkzeugfeld angezeigt werden. Sie können Bereiche in der rechten Zone nutzen, um Notationselemente einzugeben. Die rechte Zone befindet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Sie können die rechte Zone auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie ein Notationselement für die Eingabe suchen, dann aber die Größe des Notenbereichs ändern möchten, nachdem Sie es eingegeben haben:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf den Schalter für einen Bereich, den Sie einblenden möchten, oder auf den (aktiven) Schalter für den Bereich, den Sie ausblenden möchten.
- Wählen Sie **Fenster > Rechte Zone anzeigen**.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Schlüssel-Bereich](#) auf Seite 325
- [Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 275
- [Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 282
- [Tempo-Bereich](#) auf Seite 293
- [Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 309
- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339
- [Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 404
- [Bereich für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 300

[Fermaten und Pausen \(Bereich\)](#) auf Seite 332  
[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 367  
[Linien-Bereich](#) auf Seite 380  
[Video-Bereich](#) auf Seite 398  
[Kommentare-Bereich](#) auf Seite 467

## Untere Zone (Schreiben-Modus)

In der unteren Zone im Schreiben-Modus können verschiedene Bereiche für die Eingabe von Noten und die Bearbeitung von Noten/Objekten angezeigt werden.

Sie können die untere Zone auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:

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

Sie können die Bereichsauswahl-Schalter in der oberen linken Ecke der unteren Zone nutzen, um den entsprechenden Bereich anzuzeigen:

### Eigenschaften



Zeigt den Eigenschaften-Bereich an, in dem Sie einzelne Noten und Notationselemente bearbeiten können, zum Beispiel indem Sie ihr Erscheinungsbild oder ihre Position ändern.

### Klaviatur



Zeigt den Klaviatur-Bereich an, in dem Sie Noten mit Hilfe eines Klaviatur-Layouts eingeben und die Tonhöhen ausgewählter Noten als gedrückte Tasten anzeigen können.

### Griffbrett



Zeigt den Griffbrett-Bereich an, in dem Sie Noten für Instrumente mit Bündlen anhand des Griffbrett-Layouts für die ausgewählte Art von Instrument eingeben können.

### Drumpads



Zeigt den Drumpads-Bereich an, in dem Sie Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente mit Hilfe eines Drumpad-Layouts eingeben können.

### Mixer



Zeigt den Mixer-Bereich an, in dem Sie die bei der Wiedergabe erzeugten Klänge von Instrumenten im Projekt sowohl für den Masterausgang als auch für jeden einzelnen Instrumenten-Kanal steuern können.

### Key-Editor



Zeigt den Key-Editor-Bereich an, in dem Sie Noten, die zum ausgewählten Instrument gehören, in einer fortlaufenden Pianorolle anzeigen und bearbeiten können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 663

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Noteneingabe](#) auf Seite 212

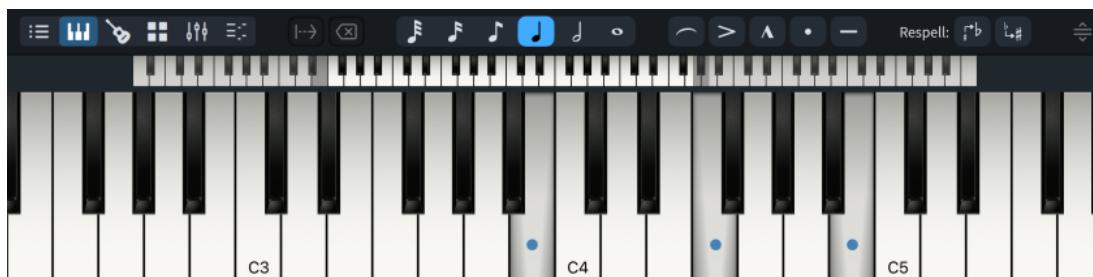
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

## Klaviatur-Bereich

Im Klaviatur-Bereich können Sie Noten mit Hilfe eines Klaviatur-Layouts eingeben und ausgewählte Noten und klingende Noten bei der Wiedergabe als gedrückte Tasten anzeigen. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Während der Noteneingabe werden die Noten eingegeben, auf die Sie im Klaviatur-Bereich tippen. Außerhalb der Noteneingabe gibt Dorico SE die getippten Noten anhand des zuletzt ausgewählten Sounds wieder, gibt sie aber nicht ein.

- Sie können den Klaviatur-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Klaviatur**  klicken.



Zwischen der Werkzeugzeile und der Klaviatur befindet sich eine Bereichsanzeige. Die helleren Tasten geben an, welche Tasten im Bereich angezeigt werden. Mit Hilfe der dunkleren Tasten an beiden Enden der Auswahl können Sie festlegen, welche Tasten im Bereich angezeigt werden. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel weniger Tasten, diese aber dafür breiter anzeigen möchten.

Die Werkzeugzeile im Klaviatur-Bereich enthält die folgenden Optionen:

#### Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

#### Links löschen



Löscht Noten an der vorigen rhythmischen Position und setzt die Eingabemarke zurück an diese Position. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können Noten/Objekte auch während der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste** drücken.

#### TIPP

Sie können Noten/Objekte außerhalb der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

---

### Notenwert festlegen



Hiermit können Sie einen Notenwert auswählen, sowohl für die nächsten einzugebenden Noten als auch zum Ändern des Werts von vorhandenen Noten außerhalb der Noteneingabe.

Sie können Notenwerte auch auswählen, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken oder im Notenfeld in der linken Zone auf den gewünschten Notenwert klicken.

### Bindebogen



Hiermit geben Sie einen Bindebogen ein, der auf der momentan ausgewählten Note beginnt bzw. die ausgewählten Noten umfasst. Während der Noteneingabe werden Bindebögen automatisch verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben.

Sie können Bindebögen auch eingeben, indem Sie **S** drücken.

### Artikulation festlegen



Hiermit können Sie Artikulationen aktivieren/deaktivieren. Dies ist sowohl für die nächsten während der Noteneingabe eingegebenen Noten als auch zum Hinzufügen von Artikulationen zu vorhandenen Noten möglich.

Sie können Artikulationen auch aktivieren/deaktivieren, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken.

#### HINWEIS

Noten können nicht sowohl Akzent- als auch Marcato-Artikulationen oder sowohl Staccato- als auch Tenuto-Artikulationen haben.

---

### Umdeuten anhand des Notennamens darüber



Deutet die ausgewählten Noten aufwärts um und zeigt die enharmonische Verwechslung anhand des Notennamens darüber an. F# würde also zu Gb umgedeutet.

### Umdeuten anhand des Notennamens darunter



Deutet die ausgewählten Noten abwärts um und zeigt die enharmonische Verwechslung anhand des Notennamens darunter an. Gb würde also zu F# umgedeutet.

### Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 191
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Noten eingeben](#) auf Seite 213
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 245
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255
- [Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 267
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 461

## Griffbrett-Bereich

Im Griffbrett-Bereich können Sie Noten für Instrumente mit Bündeln anhand des Griffbrett-Layouts für die ausgewählte Art von Instrument eingeben. Außerdem zeigt er die Tonhöhen der frühesten ausgewählten Noten als gegriffene Saiten mit blauen Punkten an. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Während der Noteneingabe werden die Noten eingegeben, auf die Sie im Griffbrett-Bereich tippen. Außerhalb der Noteneingabe gibt Dorico SE die getippten Noten anhand des zuletzt ausgewählten Sounds wieder, gibt sie aber nicht ein.

- Sie können den Griffbrett-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Griffbrett**  klicken.



Die Werkzeugzeile im Griffbrett-Bereich enthält die folgenden Optionen:

#### Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

#### HINWEIS

Wenn Sie Noten mit dem Griffbrett-Bereich eingeben, rückt die Eingabemarke nicht automatisch vorwärts.

---



### Links löschen



Löscht Noten an der vorigen rhythmischen Position und setzt die Eingabemarke zurück an diese Position. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können Noten/Objekte auch während der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste** drücken.

#### TIPP

Sie können Noten/Objekte außerhalb der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

---

### Notenwert festlegen



Hiermit können Sie einen Notenwert auswählen, sowohl für die nächsten einzugebenden Noten als auch zum Ändern des Werts von vorhandenen Noten außerhalb der Noteneingabe.

Sie können Notenwerte auch auswählen, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken oder im Notenfeld in der linken Zone auf den gewünschten Notenwert klicken.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 236

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134


[Tabulatur](#) auf Seite 1127

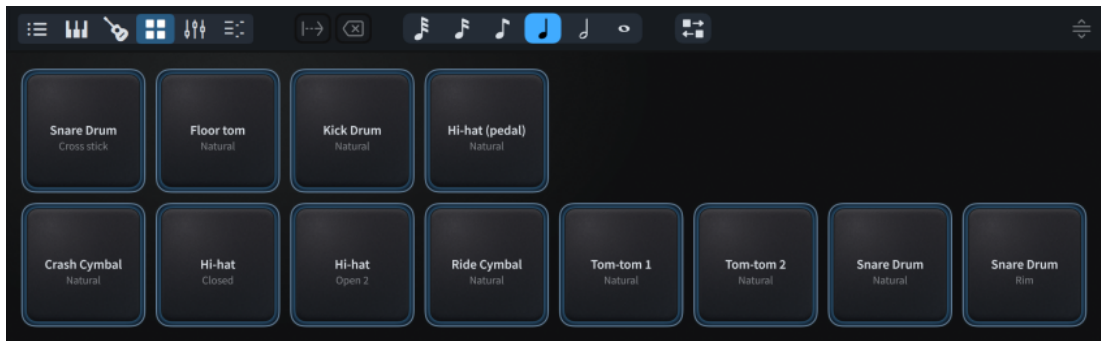
[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1128

## Drumpads-Bereich

Im Drumpads-Bereich können Sie Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente mit Hilfe eines Drumpad-Layouts eingeben. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Während der Noteneingabe werden die Noten eingegeben, auf die Sie im Drumpads-Bereich tippen. Außerhalb der Noteneingabe gibt Dorico SE Klänge für die Instrumente und Spieltechniken wieder, auf die Sie tippen, gibt aber keine Noten ein.

- Sie können den Drumpads-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Drumpads**  klicken.



Die Werkzeugzeile im Drumpads-Bereich enthält die folgenden Optionen:

### Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

### Links löschen



Löscht Noten an der vorigen rhythmischen Position und setzt die Eingabemarke zurück an diese Position. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können Noten/Objekte auch während der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste** drücken.

#### TIPP

Sie können Noten/Objekte außerhalb der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

### Notenwert festlegen



Hiermit können Sie einen Notenwert auswählen, sowohl für die nächsten einzugebenden Noten als auch zum Ändern des Werts von vorhandenen Noten außerhalb der Noteneingabe.

Sie können Notenwerte auch auswählen, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken oder im Notenfeld in der linken Zone auf den gewünschten Notenwert klicken.

### Reihenfolge von Drumpads ändern



Hiermit können Sie Drumpads im Verhältnis zueinander verschieben, zum Beispiel um eine andere Reihenfolge zu wählen, die eine einfachere Eingabe ermöglicht.

### Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 206  
[Noten-Bereich](#) auf Seite 191  
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44  
[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230  
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444  
[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255  
[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1198  
[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1199  
[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203  
[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1216

## Eingeben und Bearbeiten

Dorico SE unterscheidet zwischen den Verfahren für das Eingeben und Bearbeiten von Noten.

### Eingeben

Wenn Sie die Eingabemarke sehen können, sind Sie gerade dabei, neue Noten einzugeben. Um Noten und Notationselemente einzugeben, muss die Eingabemarke aktiviert sein. Ist die Eingabemarke aktiviert, wirkt sich die Auswahl von Werkzeugen oder Objekten im Noten-Werkzeugfeld und im Noten-Bereich auf die Note oder den Akkord aus, den Sie eingeben, da Sie Notenwert, Punktierung, Vorzeichen und Artikulation festlegen können. Danach legen Sie die Tonhöhe fest, indem Sie die Note in die Partitur eingeben: Geben Sie dazu den Buchstaben der gewünschten Note auf Ihrer Computertastatur ein oder spielen Sie die Note oder den Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard.

Wenn die Eingabemarke aktiviert ist, werden Noten und Notationen an der Position der Eingabemarke eingegeben.

Wenn im Notenbereich keine Noten oder Akkorde ausgewählt sind und Sie einen Notenwert auswählen, entweder, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl ausführen oder indem Sie im Noten-Bereich darauf klicken, wird die Mauseingabe aktiviert. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Notenzeile fahren, wird eine Voransicht angezeigt, so dass Sie erkennen können, wo die Note eingefügt wird, sobald Sie klicken.

#### HINWEIS

Wenn die Mauseingabe deaktiviert ist, hält dies Dorico 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 Objekte an der Position des ersten ausgewählten Objekts im Notenbereich eingegeben. Wenn es keine Auswahl gibt, wird der Mauszeiger mit dem neuen Element geladen. Das Element wird dann an der Stelle erstellt, auf die Sie klicken.

Um vorhandene Noten und Notationen zu bearbeiten, müssen Sie sie im Notenbereich auswählen. Auf diese Art können Sie die ausgewählten Noten oder Objekte aktualisieren, wenn Sie zum Beispiel neue Notenwerte, Vorzeichen oder Artikulationen im Notenbereich auswählen.

Wir empfehlen Ihnen, sich einen Moment Zeit zu nehmen, um zu verstehen, wie sich Dorico SE verhält, wenn die Eingabemarke sichtbar bzw. nicht sichtbar ist. Im letzteren Fall werden alle Bearbeitungsfunktionen auf die Objekte angewandt, die im Notenbereich ausgewählt sind.

#### HINWEIS

Der Einfügen-Modus und der Akkordmodus können sich auf die Ergebnisse einiger Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe auswirken, unter anderem auf das Kopieren/Einfügen von Noten.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Objekte bearbeiten](#) auf Seite 426
- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417
- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Noteneingabe](#) auf Seite 212
- [Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 439
- [Akkordmodus](#) auf Seite 247

## 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:** Objekte werden an der Position ausgewählter Objekte oder Noten im Notenbereich eingegeben.
- **Zeiger mit Element laden:** Objekte werden auf den Mauszeiger geladen, so dass Sie an die Stelle im Notenbereich klicken können, an der Sie das Objekt einfügen möchten.

Außerdem können Sie die Option **Erstellung mehrerer Elemente mit der Maus erlauben** aktivieren oder deaktivieren. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie ein Element auf Ihren Mauszeiger laden und dasselbe Element mehrmals im Notenbereich eingeben, ohne es bei jeder Eingabe erneut auszuwählen. Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie ein auf den Mauszeiger geladenes Element nur einmal eingeben. Wenn Sie das Element an mehreren Positionen eingeben möchten, müssen Sie es jedes Mal neu auswählen.

#### HINWEIS

Wenn Sie Ihre Einstellungen ändern, ändern sich die Funktionen für das aktuelle Projekt und alle neuen Projekte permanent.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Einstellungen für die Mauseingabe ändern

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

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Wählen Sie im **Bearbeiten**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Elemente mit der Maus erstellen** aus:
  - **Element bei Auswahl erstellen**
  - **Zeiger mit Element laden**
4. Optional: Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** auswählen, aktivieren/deaktivieren Sie die Option **Erstellung mehrerer Elemente mit der Maus erlauben**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Ihre Einstellungen für die Mauseingabe werden im aktuellen Projekt und für alle zukünftigen Projekte geändert.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

## Rhythmisches Raster

Das rhythmische Raster ist eine rhythmische Längeneinheit, deren Wert bestimmte Aspekte der Eingabe und Bearbeitung beeinflusst, zum Beispiel, wie sehr Objekte sich bewegen. Es steuert jedoch nicht die Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten und Objekte.



Auf Achtelnoten eingestelltes rhythmisches Raster über der Notenzeile

Die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters wird angezeigt durch den Notenwert in der Statuszeile und die Linealmarkierungen über der Notenzeile, in der die Eingabemarke aktiv ist. Längere Linien im rhythmischen Raster zeigen übergeordnete Zählzeitunterteilungen an, kürzere Linien dagegen untergeordnete.

Das rhythmische Raster steuert Folgendes:

- Die möglichen Eingabepositionen beim Verwenden der Eingabemarke oder der Maus und beim Kopieren und Einfügen. Wenn Sie beispielsweise die Auflösung des rhythmischen Rasters auf 32tel-Noten einstellen, können Sie Noten und Objekte an mehr rhythmischen Positionen eingeben, als wenn der Wert auf Viertelnoten eingestellt ist.
- Um welchen Wert die Eingabemarke verschoben wird, wenn Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste** verwenden.
- Um welchen Wert Noten und Objekte verlängert/gekürzt werden.
- Um welchen Wert Noten und Objekte verschoben werden.

- Um welchen Notenwert Noten geteilt werden.

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters jederzeit ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmische Position](#) auf Seite 25

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 257

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

## Auflösung des rhythmischen Rasters ändern

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters ändern. Die Auflösung wird durch das Notenwertsymbol in der Statusleiste und die Zählzeitunterteilungen/Sub-Unterteilungen in den Linealmarkierungen über der Eingabemarke angezeigt.

Die Auflösung des rhythmischen Rasters ist standardmäßig auf Achtelnoten eingestellt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters auf eine der folgenden Arten:
  - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-+**.
  - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Ü**.
  - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > Rasterauflösung verringern**.
  - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > Rasterauflösung erhöhen**.
  - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > [Zählzeitunterteilung]**.
  - Wählen Sie einen Wert aus dem Auswahlmnü **Rhythmisches Raster** in der Statuszeile.

---

#### ERGEBNIS

Wenn Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters verringern, wird es feiner, da die Notenwerte kürzer werden. Wenn Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters erhöhen, wird es gröber, da die Notenwerte länger werden.

#### TIPP

Sie können Ihre eigenen Tastaturbefehle zuweisen, um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern/erhöhen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 38

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

## Eingabemarke

In Dorico SE ist die Eingabemarke eine vertikale Linie, die oben und unten aus fünfzeiligen Notenzeilen herausragt, in Perkussions-Notenzeilen und Tabulaturen aber kürzer dargestellt

wird. Sie zeigt die rhythmische Position an, an der Noten, Akkorde oder Notationselemente eingegeben werden. Dies kann auch mitten in Haltebogenketten sein.

Eine Eingabemarke ist eine Marke, die häufig beim Korrekturlesen veröffentlichter Texte verwendet wird, um die Position zu markieren, an der etwas eingefügt oder hinzugefügt werden soll, zum Beispiel ein fehlender Buchstabe oder ein fehlendes Wort. In Software zeigt die Eingabemarke die Stelle an, an der etwas eingefügt wird. In dieser Dokumentation verwenden wir »Eingabemarke« für die Linie, die während der Noteneingabe erscheint, und »Positionszeiger« für die Linie, die während der Texteingabe erscheint.

Wenn Sie Noten eingeben, wird die Eingabemarke automatisch an die nächste rhythmische Position gerückt. Wenn Sie Akkorde oder Noten in der Tabulaturdarstellung eingeben, bewegt sich die Eingabemarke nicht automatisch, sondern muss manuell an die nächste rhythmische Position gerückt werden. Neben der Eingabemarke erscheint stets ein Notensymbol, das die Halsrichtung und Art der derzeit ausgewählten Stimme anzeigt. Wenn die Stimme neu ist, erscheint zusätzlich ein Plussympol.



Die Eingabemarke

Das Aussehen der Eingabemarke ist variabel und hängt vom Eingabemodus und der derzeit ausgewählten Stimmnummer ab.

### Mehrere Notenzeilen

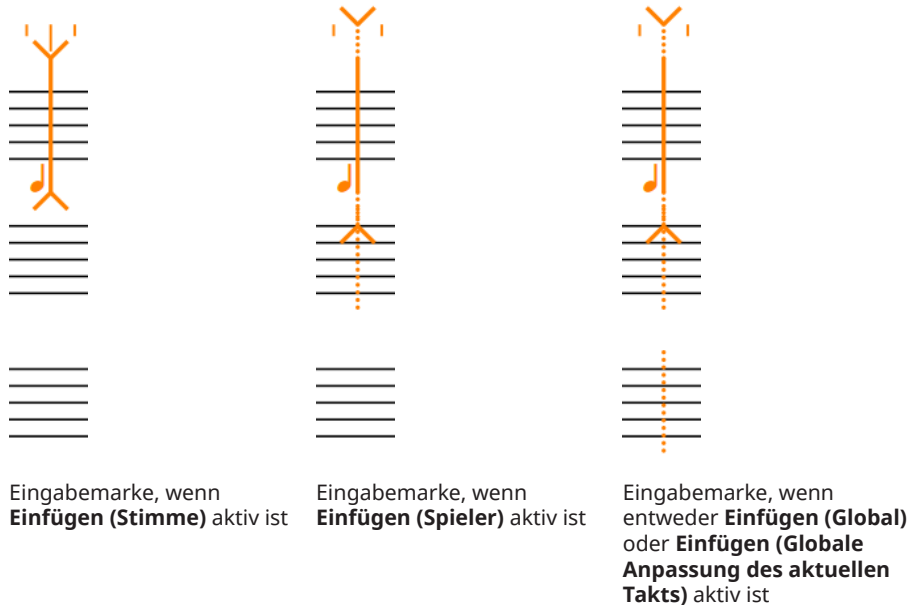
Die Eingabemarke lässt sich vertikal auf alle Notenzeilen erweitern, in die Noten und Notationselemente eingegeben werden. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel dieselben Dynamikanweisungen oder Spielanweisungen gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben oder beim Spielen von Akkorden auf einem MIDI-Keyboard die einzelnen Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen. Das Notensymbol und das rhythmische Raster werden auch für jede in die Eingabe eingeschlossene Notenzeile angezeigt.



Eingabemarke bei der Eingabe von Noten in mehrere Notenzeilen

### Einfügen

Die Eingabemarke wird mit einer V-Form am oberen und mit invertiertem V am unteren Rand angezeigt. Gepunktete Linien werden in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf die die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde. Im Einfügen-Modus verschieben eingefügte Noten vorhandene Noten, die sich hinter der Eingabemarke befinden, um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu überschreiben.



#### HINWEIS

Der Einfügen-Modus wirkt sich auch auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe aus, etwa auf das Kopieren/Einfügen, Löschen und Verlängern/Kürzen von Noten.

---

#### Akkorde

Oben links zeigt die Eingabemarke ein Plussymbol an. Bei der Akkordeingabe können Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Akkorde eingegeben werden

#### HINWEIS

Der Akkord-Modus wirkt sich auch auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe aus, etwa auf das Kopieren/Einfügen und Verlängern/Kürzen von Noten und Objekten.

---

#### Notenwert folgen

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



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



### Vorschläge

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



Die Eingabemarke, wenn Vorschläge eingegeben werden

### Stimmen

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

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



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



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

### Stimmen mit Strichnotation

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

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

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



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



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



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

### Perkussions-Kits

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

Sn. Dr.  
| | | |



Die Eingabemarke bei der Noteneingabe in Perkussions-Kits

### Tabulatur

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



Eingabemarke bei der Eingabe von Noten in Tabulatur

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordmodus](#) auf Seite 247

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 460

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 243

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 236

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

[Haltebögen](#) auf Seite 1156

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1165


[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 257


## Eingabemarke aktivieren/deaktivieren

Wenn die Eingabemarke aktiviert ist, können Sie an ihrer Position Noten und Notationselemente eingeben, zum Beispiel, wenn Sie in der Mitte einer Haltebogenkette eine Dynamikanweisung hinzufügen möchten. Wenn die Eingabemarke deaktiviert ist, können Sie keine Noten eingeben. Stattdessen können Sie Elemente im Notenbereich auswählen und bearbeiten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie im Schreiben-Modus die Eingabemarke und beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie ein Element aus und drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

- Doppelklicken Sie auf eine rhythmische Position in einer Notenzeile.
2. Deaktivieren Sie die Eingabemarke und beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-N**, die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**.
    - Wenn Sie die Mauseingabe deaktiviert haben, klicken Sie auf ein auswählbares Element im Notenbereich.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
    - Wechseln Sie in einen anderen Modus.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211  
[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 221  
[Noten eingeben](#) auf Seite 213  
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

## Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern

Sie können die Eingabemarke erweitern, so dass sie mehrere Notenzeilen umfasst. Auf diese Weise können Sie Noten und Notationselemente gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben, um zum Beispiel die Noten in Akkorden, die Sie auf einem MIDI-Keyboard spielen, automatisch in die entsprechenden Notenzeilen einzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie im Schreiben-Modus die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten:
    - Wählen Sie ein Element aus und drücken Sie **Umschalttaste-N**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
    - Doppelklicken Sie auf eine rhythmische Position in einer Notenzeile.
  2. Erweitern Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten auf andere Notenzeilen:
    - Um sie auf die Notenzeile darüber zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
    - Um sie auf die Notenzeile darunter zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
  3. Optional: Wiederholen Sie Schritt 2 beliebig oft.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187  
[Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#) auf Seite 228

## Eingabemarke manuell verschieben

Während der normalen Noteneingabe bewegt sich die Eingabemarke automatisch, wenn Sie Noten eingeben. Sie können sie aber auch manuell verschieben. Wenn Sie Akkorde eingeben oder den Griffbrett-Bereich verwenden, wird die Eingabemarke zum Beispiel nicht automatisch verschoben.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Eingabemarke im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters oder zur nächsten/vorigen Note/Pause zu verschieben, je nachdem, welche Position am nächsten liegt.
  - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie auf **Eingabemarke vorwärts**  in der Werkzeugzeile des Bereichs für Tasteninstrumente, Griffbrett und Drumpads.
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen Takt zu verschieben.
  - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste / Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Eingabemarke in die Notenzeile darüber/darunter zu verschieben.
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-oben-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Eingabemarke in die oberste/unterste Notenzeile im System zu verschieben.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

## Noteneingabe

Sie können in Dorico SE Noten nur während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) eingeben. Dies mindert das Risiko, dass Sie Noten versehentlich zu Notenzeilen hinzufügen.

Sie können Notationselemente auch zeitgleich mit Noten eingeben. Notationselemente werden an der Eingabemarke oder an der ausgewählten Note eingegeben.

Sie können Noten auf verschiedene Arten mit jedem der folgenden Geräte eingeben und auch jederzeit zwischen ihnen wechseln:

- MIDI-Keyboard
- Computertastatur
- Maus oder Touchpad
- Klaviatur-, Griffbrett- und Drumpads-Bereiche

#### TIPP

Ein MIDI-Keyboard kann die schnellste Methode zur Eingabe von Noten sein.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 904

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

## Noten eingeben

Sie können Noten während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) in Ihr Projekt eingeben. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.

### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
- Diese Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen, Artikulationen und Vorzeichen außerhalb der vorliegenden Tonart vor der Noteneingabe. Sie können sie jedoch auch nach der Eingabe von Noten auswählen. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie Schritt 7 vor den Schritten 4 bis 6 ausführen.
- Sie müssen zwischen Noten keine Pausen eingeben, da Dorico SE implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico SE Noten bei Bedarf automatisch als Haltebogenketten anzeigt.
- Außerdem können Sie Notationselemente zusammen mit Noten eingeben, ohne die Noteneingabe zu deaktivieren.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.
- Sie haben die gewünschte notenbasierte Eingabeeinstellung ausgewählt.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie für die Noteneingabe verwenden möchten.
- Wenn Sie Notenwerte anhand des Noten-Bereichs auswählen möchten, wird die linke Zone angezeigt.
- Wenn Sie Noten für mehrere Instrumente eines einzelnen Spielers eingeben oder Noten für Instrumente eingeben möchten, die in der Seitenansicht nicht in der Partitur sichtbar sind, haben Sie die fortlaufende Ansicht aktiviert.
- Wenn die Noten eine Tonart erfordern, haben Sie diese Tonart eingegeben.


---

### VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

### HINWEIS


Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
  - Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
2. Optional: Wenn Sie Noten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:

- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.  
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
  - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
4. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Punktierungen aus.
  5. Optional: Wenn Sie eine Tonhöhe eingeben möchten, deren Vorzeichen nicht in der festgelegten Tonart enthalten ist, wählen Sie das entsprechende Vorzeichen aus.
  6. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Artikulationen aus.
  7. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
    - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.


#### TIPP

Dorico 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 im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
  - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
8. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:
    - Drücken Sie **Leertaste**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

#### TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

- 
9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
-

#### ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Die Tonhöhe folgt der festgelegten Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur **F** drücken, wird automatisch ein F# eingegeben.

Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren. Vorzeichen, die nicht in der festgelegten Tonart vorkommen, werden jedoch nur der ersten Note hinzugefügt, die Sie nach Auswahl der Option eingeben.

In Dorico SE werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico 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.

#### HINWEIS

- Die Noten, die Sie eingeben, überschreiben vorhandene Noten an der Eingabemarke in der Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird. Wenn Sie Noten zu einer vorhandenen Stimme hinzufügen möchten, können Sie Akkorde eingeben. Sie können auch Noten in neue Stimmen eingeben.
- Sie können benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

---

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können Noten nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen und in andere Notenzeilen verschieben.
- Sie können außerdem Klammern um einzelne Notenköpfe anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 221

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

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

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239

[Noten umdeuten](#) auf Seite 461

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 222

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237  
[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 267  
[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245  
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224  
[Pausen eingeben](#) auf Seite 239  
[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 248  
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 252  
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449  
[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753  
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762  
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745  
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267  
[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 425  
[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1130  
[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 266  
[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1083  
[Haltebögen](#) auf Seite 1156  
[Tonarten](#) auf Seite 878  
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444  
[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

## Registerauswahl während der Noteneingabe

Dorico SE wählt während der Noteneingabe automatisch das Tonhöhenregister aus, aber Sie können diese Einstellung auch übergehen und das Register manuell auswählen.

Während der Noteneingabe wählt Dorico SE automatisch die Note aus, deren Register das geringste Intervall von der zuvor eingegebenen Note entfernt ist. Wenn Sie zum Beispiel ein F eingeben und dann **A** drücken, wird ein A eine Terz über dem F und nicht eine Sext darunter eingegeben.

Sie können diese automatische Registerauswahl wie folgt überschreiben:

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

## Registerauswahl bei der Eingabe von Akkorden

Während der Akkordeingabe gibt Dorico SE automatisch Noten oberhalb der höchsten Note an der Position der Eingabemarke ein. Wenn Sie zum Beispiel **A** drücken, dann **E** und **A**, wird an der Position der Eingabemarke ein A-E-A-Akkord eingegeben.

Sie können Noten auch unter der tiefsten Note an der Position der Eingabemarke eingeben, indem Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für den Notennamen drücken, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456  
[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239  
[Noten umdeuten](#) auf Seite 461



## Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen

Sie können Noten in Ihr Projekt eingeben, indem Sie ihre Tonhöhe vor ihrem Notenwert angeben. So können Sie Tonhöhen vor der Eingabe ausprobieren, ohne die Noteneingabe zu verlassen. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.

Standardmäßig müssen Sie in Dorico SE den Notenwert vor der Tonhöhe von Noten angeben.

### HINWEIS

- Die folgenden Schritte erklären, wie Sie beim Eingeben von Noten die Tonhöhe vor dem Notenwert auswählen können. Sie können stattdessen jedoch auch den Notenwert vor der Tonhöhe angeben. Dies ist das standardmäßige Noteneingabeverhalten in Dorico SE.
- Diese Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen, Artikulationen und Vorzeichen außerhalb der vorliegenden Tonart vor der Noteneingabe. Sie können sie jedoch auch nach der Eingabe von Noten auswählen. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie Schritte 7 und 8 vor den Schritten 4 bis 6 ausführen.
- Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben und dabei die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben, müssen Sie Notenwerte auswählen, indem Sie im Noten-Bereich auf sie klicken.
- Sie müssen zwischen Noten keine Pausen eingeben, da Dorico SE implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico SE Noten bei Bedarf automatisch als Haltebogenketten anzeigt.
- Außerdem können Sie Notationselemente zusammen mit Noten eingeben, ohne die Noteneingabe zu deaktivieren.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.
- Sie haben die gewünschte notenbasierte Eingabeeinstellung ausgewählt.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie für die Noteneingabe verwenden möchten.
- Wenn Sie Notenwerte anhand des Noten-Bereichs auswählen möchten, wird die linke Zone angezeigt.
- Wenn Sie Noten für mehrere Instrumente eines einzelnen Spielers eingeben oder Noten für Instrumente eingeben möchten, die in der Seitenansicht nicht in der Partitur sichtbar sind, haben Sie die fortlaufende Ansicht aktiviert.
- Wenn die Noten eine Tonart erfordern, haben Sie diese Tonart eingegeben.

---



### VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

### HINWEIS

Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

---

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
  - Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
2. Aktivieren Sie **Tonhöhe vor Notenwert** auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **K**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Tonhöhe vor Notenwert** .
  3. Optional: Wenn Sie Noten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  4. Optional: Wenn Sie eine Tonhöhe eingeben möchten, deren Vorzeichen nicht in der festgelegten Tonart enthalten ist, wählen Sie das entsprechende Vorzeichen aus.
  5. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Artikulationen aus.
  6. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Punktierungen aus.
  7. Wählen Sie eine Tonhöhe auf eine der folgenden Arten aus:
    - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.

#### TIPP

Dorico SE wählt automatisch die Note aus, deren Register das geringste Intervall von der zuvor eingegebenen Note entfernt ist. Sie können jedoch ein anderes Register erzwingen.

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.


Wenn Sie beim Eingeben von Noten die Tonhöhe vor dem Notenwert bestimmen, können Sie die folgenden Tastaturbefehle mehrmals ausführen, um höhere/tiefere Oktaven auszuwählen.

- 
- Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmische Position jeder Note, die Sie eingeben möchten.  
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note eingegeben wird.
  - Spielen Sie im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
  - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
- Wenn Sie eine Tonhöhe ausgewählt haben, wird eine Voransicht der Note mit der entsprechenden Tonhöhe an der Position der Eingabemarke angezeigt. Sie können die Tonhöhe nach Auswahl loslassen.
8. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten einen Notenwert aus und geben Sie die Note ein:
    - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.  
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.

- Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.


#### HINWEIS

Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben, müssen Sie die Notenwerte im Noten-Bereich anklicken.

- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
9. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:
- Drücken Sie **Leertaste**.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

#### TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

10. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

#### ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Die Tonhöhe folgt der festgelegten Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur **F** drücken, wird automatisch ein F# eingegeben.

Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren. Vorzeichen, die nicht in der festgelegten Tonart vorkommen, werden jedoch nur der ersten Note hinzugefügt, die Sie nach Auswahl der Option eingeben.


In Dorico SE werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico SE die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

Wenn Sie Noten in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln eingeben, weist Dorico SE diese Noten automatisch den Saiten zu, auf denen sie im geringsten Abstand vom Sattel gespielt werden können. Da diese Berechnung für jede Note separat erfolgt, können mehrere Noten derselben Saite zugeordnet werden. Entsprechend werden, wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulaturdarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.

#### HINWEIS

- Die Noten, die Sie eingeben, überschreiben vorhandene Noten an der Eingabemarke in der Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird. Wenn Sie Noten zu einer vorhandenen Stimme hinzufügen möchten, können Sie Akkorde eingeben. Sie können auch Noten in neue Stimmen eingeben.

- Sie können bei der Noteneingabe zwischen der Angabe von Tonhöhe vor Notenwert und Notenwert vor Tonhöhe umschalten, indem Sie **K** drücken oder auf **Tonhöhe vor Notenwert**  klicken. Das Angeben des Notenwerts vor der Tonhöhe kann zum Beispiel einfacher sein, wenn Sie eine Reihe von Noten mit demselben Notenwert eingeben.
  - Sie können benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.
  - Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, ob bei der Noteneingabe standardmäßig die Tonhöhe vor dem Notenwert oder der Notenwert vor der Tonhöhe festgelegt wird.
- 

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Noten nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen und in andere Notenzeilen verschieben.

Sie können außerdem Klammern um einzelne Notenköpfe anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 221

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 216

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 252

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 266

## Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern

Sie können Noten entweder in klingender oder in notierter Tonhöhe eingeben und aufnehmen, zum Beispiel, wenn Sie Noten in ihrer klingenden Tonhöhe in transponierenden Einzelstimmen-Layouts aufnehmen wollen.

Bei Konzertstimmung-Layouts sind notierte Tonhöhe und klingende Tonhöhe identisch.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus eine der folgenden Einstellungen zum Eingeben der Tonhöhe aus:
    - Wählen Sie zum Eingeben/Aufnehmen von Noten in ihrer notierten Tonhöhe **Schreiben > Tonhöhe eingeben > Notierte Tonhöhe** aus.
    - Wählen Sie zum Eingeben/Aufnehmen von Noten in ihrer klingenden Tonhöhe **Schreiben > Tonhöhe eingeben > Klingende Tonhöhe** aus.
-

#### ERGEBNIS

Die resultierende Tonhöhe, die notiert oder aufgenommen wird, wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel ein C für ein Horn in F im transponierenden Einzelstimmen-Layout mit auf **Klingende Tonhöhe** eingestellter Option „Tonhöhe eingeben“ eingeben, wird die Note als G notiert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben](#) auf Seite 261

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

## Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern

Sie können die Standardeinstellung ändern, die festlegt, ob Punktierungen, Vorzeichen und Artikulationen auf die zuletzt eingegebene Note oder die nächste während der Noteneingabe eingegebene Note angewandt werden. Diese Einstellung wirkt sich auch darauf aus, ob die letzte eingegebene Note ausgewählt bleibt oder nicht, wenn Sie bei der Noteneingabe die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

Wenn Sie zum Beispiel Noten mit Tonhöhe vor Notenwert eingeben und die Einstellung auf **Nach Noteneingabe** ändern, bleibt die letzte eingegebene Note ausgewählt, so dass es bei der Noteneingabe mit einem MIDI-Keyboard leichter ist, ihre enharmonische Schreibung zu ändern. Wenn Sie Noten mit Notenwert vor Tonhöhe eingeben, bleibt die letzte eingegebene Note unabhängig von Ihrer Einstellung für die notenbasierte Eingabe von Notationselementen immer ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Wählen Sie im Unterabschnitt **Tonhöhe und Notenwert** des **Noteneingabe**-Abschnitts eine der folgenden Optionen für **Vorzeichen, Punktierung, und Artikulationen angeben** aus:
  - **Nach Noteneingabe**
  - **Vor Noteneingabe**
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Einstellung wird im aktuellen Projekt und für alle zukünftigen Projekte geändert. Wenn Sie **Vor Noteneingabe** ausgewählt haben, bleiben Noten nach ihrer Eingabe mit Tonhöhe vor Notenwert nicht ausgewählt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237


[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 222

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 267



## Mauseingabe aktivieren/deaktivieren

Sie können die Mauseingabe aktivieren/deaktivieren, zum Beispiel, wenn Sie nur über Ihre Computertastatur oder mit einem MIDI-Gerät Noten eingeben möchten. Wenn Sie die Mauseingabe deaktivieren, können Sie auch auf andere Objekte klicken, um die Noteneingabe zu stoppen.

#### VORGEHENSWEISE

- Aktivieren/Deaktivieren Sie im Schreiben-Modus im Noten-Werkzeugfeld die **Auswählen**-Option .

#### ERGEBNIS

Die Mauseingabe wird im derzeitigen Projekt aktiviert, wenn **Auswählen**  deaktiviert ist. Die Mauseingabe wird im derzeitigen Projekt deaktiviert, wenn **Auswählen**  aktiviert ist.

#### TIPP

Sie können die Standardeinstellung dafür ändern, ob die Mauseingabe aktiviert/deaktiviert wird, wenn **Noteneingabe per Maus aktivieren** auf der **Noteneingabe und Bearbeitung**-Seite unter **Programmeinstellungen** aktiviert/deaktiviert wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Noten mit Punktierungen eingeben



Das Werkzeug **Punktierte Noten** ermöglicht Ihnen, Noten mit Punktierungen einzugeben und Punktierungen zu bestehenden Noten hinzuzufügen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.



#### HINWEIS


- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
- Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Punktierungen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.
- Sie können keine Punktierungen zu Vorschlägen hinzufügen.




#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie bestehende Noten aus, denen Sie Punktierungen hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Noten mit Punktierungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
  - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.  
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
  - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.

4. Aktivieren Sie **Punktierte Noten** auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **.**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten** .
5. Optional: Ändern Sie die Anzahl von Punktierungen auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-**, um durch die verschiedenen Optionen für die Anzahl von Punktierungen zu navigieren.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten**  und klicken Sie dann auf die gewünschte Anzahl von Punktierungen.

Im Noten-Werkzeugfeld wird **Punktierte Noten**  aktualisiert, um die derzeitige Punktierungsanzahl anzuzeigen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.
6. Optional: Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **O**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .

Wenn **Notenwert erzwingen**  nicht aktiviert ist, können die Noten, die Sie eingeben, eventuell als gebundene und nicht als punktierte Noten angezeigt werden, je nach ihrer Position im Takt und dem vorliegenden Metrum.
7. Geben Sie die gewünschten punktierten Noten ein.

**Punktierte Noten**  bleibt aktiviert, bis Sie entweder einen anderen Notenwert auswählen oder die Option deaktivieren.
8. Drücken Sie **.** oder klicken Sie erneut auf **Punktierte Noten** , um **Punktierte Noten** zu deaktivieren.
9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

---

#### ERGEBNIS

Während der Noteneingabe werden Noten als punktierte Noten eingegeben, bis Sie **Punktierte Noten** deaktivieren oder den Notenwert ändern.

Wenn Sie Punktierungen zu mehreren vorhandenen Noten hinzufügen, die sich dadurch überlappen würden, passt Dorico 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 762

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 439
- [Akkordmodus](#) auf Seite 247
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255
- [Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 210
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211
- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229
- [Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 221



## Noten in mehrere Stimmen eingeben

Standardmäßig werden Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme eingegeben, was durch das Symbol einer Hals-aufwärts-Viertelnote neben der Eingabemarke angezeigt wird. Während der Noteneingabe können Sie Noten direkt in andere Stimmen eingeben und beliebig zwischen den Stimmen wechseln.

Sie können in Notenzeilen, in denen bereits Noten vorhanden sind, auch neue Stimmen erstellen und an einem beliebigen Punkt dieser Zeilen Noten in die Stimmen eingeben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Stimmen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Stimme auswählen, in die Sie Noten eingeben möchten:
  - Um eine neue Stimme zu erzeugen, drücken Sie **Umschalttaste-V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Stimme erzeugen** .

Wenn eine neue Stimme hinzugefügt wird, erscheint neben dem Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke ein Pluszeichen. Das Viertelnotensymbol zeigt die Halsrichtung an und die Nummer neben der Viertelnote gibt ggf. Aufschluss über die Stimmnummer.




Die Eingabemarke, wenn die erste Hals-abwärts-Stimme eingegeben wird

### TIPP

Sie können **Umschalttaste-V** beliebig oft drücken. Wenn Sie zum Beispiel in einer Notenzeile, die keine Noten enthält, eine neue Stimme erstellen, können Sie dadurch Noten in die erste Hals-abwärts-Stimme eingeben. Sie können aber auch sofort eine zweite, neue Stimme erstellen, wenn Sie Noten in die zweite Hals-aufwärts-Stimme eingeben möchten.


---



- Um eine vorhandene Stimme auszuwählen, drücken Sie **V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Nächste Stimme** , um durch die aktiven Stimmen in der Notenzeile zu navigieren.

#### HINWEIS

- Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.
- Wenn Sie drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile haben, können Sie nur in einer festgelegten Reihenfolge zwischen allen Stimmen rotieren. Wenn Sie zum Beispiel zwei Hals-aufwärts-Stimmen und zwei Hals-abwärts-Stimmen haben, ist die Reihenfolge: erste Hals-aufwärts-Stimme, erste Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-aufwärts-Stimme.

4. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
5. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

---

#### ERGEBNIS

Noten werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

Wenn Sie in einer Notenzeile, die bereits Noten in einer anderen Stimme enthält, Noten eingeben, wird die Halsrichtung bestehender Noten an denselben rhythmischen Positionen automatisch verändert, soweit notwendig. Pausen werden, soweit erforderlich, um Noten in unterschiedlichen Stimmen herum angezeigt.

#### TIPP

Sie können Stimmfarben anzeigen, um zu verdeutlichen, welche Noten zu welcher Stimme gehören. Wenn Sie außerdem einzelne oder mehrere Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position auswählen, werden ihre Tonhöhen in der Statuszeile und als gedrückte Tasten im Klaviatur-Bereich angezeigt.

---

#### BEISPIEL



Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme eingeben



Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-abwärts-Stimme eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme eingeben

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 191
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205
- [Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217  
[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 240  
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 252  
[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454  
[Stimmen](#) auf Seite 1220  
[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919  
[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084  
[Statuszeile](#) auf Seite 38  
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198  
[Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1073  
[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221




## Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben

Sie können Noten in mehrere Stimmen mit Strichnotation eingeben, wenn Sie zum Beispiel einen bestimmten Rhythmus, aber keine Tonhöhe festlegen möchten. Standardmäßig ist die erste Stimme mit Strichnotation Hals-aufwärts, Sie können aber extra Strichnotationsstimmen mit oder ohne Hals hinzufügen und so oft hin- und herwechseln, wie Sie möchten.

Auch in einer Notenzeile mit bestehenden Noten können Sie Noten in eine Stimme mit Strichnotation eingeben. Sobald Sie in einer Notenzeile eine Stimme mit Strichnotation erstellt haben, können Sie überall in dieser Notenzeile Noten in diese Stimme eingeben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Stimmen mit Strichnotation eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Stimme mit Strichnotation auswählen, in die Sie Noten eingeben möchten:
  - Um eine neue Stimme mit Strichnotation zu erstellen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V**. Sie können auch im Noten-Werkzeugfeld auf **Stimme erzeugen**  klicken und halten und dann auf **Stimme mit Strichnotation erzeugen**  klicken.



Wenn eine neue Stimme mit Strichnotation hinzugefügt wird, erscheint neben dem Notensymbol und neben der Eingabemarke ein Pluszeichen. Außerdem wird die Eingabemarke nun als Strichnotationsnote angezeigt. Das Strichnotationsnotensymbol gibt die Halsrichtung an und die Nummer neben dem Notensymbol zeigt ggf. die Stimmzahl an.



Die Eingabemarke, wenn die erste Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingegeben wird

#### TIPP

Sie können **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V** beliebig oft drücken. Wenn Sie zum Beispiel in einer Notenzeile, die keine Noten in Strichnotationsstimmen enthält, eine neue Stimme mit Strichnotation erstellen, können Sie dadurch Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben. Sie können aber auch sofort eine zweite, neue Strichnotationsstimme erstellen, wenn Sie Noten in eine Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben möchten.

- 
- Um eine vorhandene Stimme mit Strichnotation auszuwählen, drücken Sie **V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Nächste Stimme** , um durch die aktiven Stimmen in der Notenzeile zu navigieren.
4. Geben Sie die gewünschten Noten ein.  
Noten in Strichnotationsstimmen erscheinen unabhängig von ihrer Tonhöhe an der gleichen Position in der Notenzeile. Standardmäßig ist das die mittlere Linie der Notenzeile, dies ändert sich allerdings, wenn mehrere Stimmen mit Strichnotation involviert sind.
  5. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
- 

#### ERGEBNIS

Noten werden in neue Stimmen mit Strichnotation eingegeben, wie von der Eingabemarke angezeigt. Das Strichnotationsnotensymbol neben der Eingabemarke ändert sich, um anzuzeigen, welche Stimme derzeit ausgewählt ist und wo Noten eingegeben werden.

Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.

#### HINWEIS

- Wenn Sie in einer Notenzeile, die bereits Noten in anderen Stimmen/Strichnotationsstimmen enthält, Noten eingeben, werden die Halsrichtung bestehender Noten und die Zeilenpositionen von Stimmen mit Strichnotation an denselben rhythmischen Positionen automatisch verändert, soweit notwendig. Pausen werden, soweit erforderlich, um Noten in unterschiedlichen Stimmen herum angezeigt.
  - Wenn Sie drei oder mehr Stimmen jeglicher Art in einer einzelnen Notenzeile haben, müssen Sie in einer festgelegten Reihenfolge zwischen allen Stimmen rotieren. Wenn Sie zum Beispiel zwei Hals-aufwärts-Stimmen, zwei Hals-abwärts-Stimmen und eine Strichnotationsstimme haben, ist die Reihenfolge: erste Hals-aufwärts-Stimme, erste Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-abwärts-Stimme, zweite Hals-aufwärts-Stimme, Strichnotationsstimme.
-

#### BEISPIEL



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue halslose Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1079

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1070

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 414

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084

## 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-Keyboardspielen, 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-Keyboards verbunden haben. Sie können die einzelnen Noten in Akkorden nur in separate Notenzeilen eingeben, wenn Sie ein MIDI-Keyboards verwenden.

---

#### VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Noten bzw. Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Erweitern Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten auf eine andere Notenzeile:
  - Um sie auf die Notenzeile darüber zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste**.

- Um sie auf die Notenzeile darunter zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 für beliebig viele Notenzeilen.
  5. Geben Sie die gewünschten Noten und Notationselemente ein.

#### HINWEIS

Sie müssen Noten mit einer Computertastatur oder einem MIDI-Keyboard eingeben. Wenn Sie die Maus verwenden, werden Noten nur in der Notenzeile eingegeben, die Sie anklicken. Auch um Notationselemente in mehrere Notenzeilen einzugeben, müssen Sie das entsprechende Einblendfeld verwenden. Bei der Eingabe von Notationselementen mit dem entsprechenden Bereich werden sie nur in die oberste Notenzeile eingegeben.

---

6. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
- 

#### ERGEBNIS

Die Noten und Notationselemente werden an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Wenn die Eingabemarke beide Notenzeilen eines in Akkoladen notierten Instruments umfasst, werden Noten je nach ihrer Tonhöhe entweder in die obere oder in die untere Notenzeile eingegeben. Dies gilt jedoch nicht für in Akkoladen notierte Instrumente mit zusätzlichen Notenzeilen.

Wenn Sie Noten mit Hilfe eines MIDI-Keyboard eingeben, werden die einzelnen Noten eingegebener Akkorde automatisch auf beide Notenzeilen verteilt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Noten im Einfügen-Modus eingeben

Im Einfügen-Modus können Sie Noten vor bestehenden Noten in einer einzelnen Stimme eingeben, ohne diese zu löschen. So können Sie bestehende Noten vorwärts verschieben und gleichzeitig neue Noten an ihren vorherigen Positionen einfügen.

#### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
  - Sie können Akkorde im Einfügen-Modus nur mit einem MIDI-Keyboard eingeben.
- 






#### VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **I**.

- Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .

Im Einfügen-Modus zeigt die Eingabemarke oben und unten jeweils Vs und umgekehrte Vs an. Gepunktete Linien werden in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf die die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.



3. Klicken Sie auf den passenden Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus.
4. Optional: Wenn der Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus auf **Stimme**  eingestellt ist, drücken Sie **V**, bis die gewünschte Stimme ausgewählt ist.
5. Optional: Wenn der Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus auf **Spieler**  oder **Stimme**  eingestellt ist und Sie Noten im Einfügen-Modus in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
6. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
7. Optional: Drücken Sie **I** erneut oder klicken Sie erneut auf **Einfügen** , um den Einfügen-Modus zu deaktivieren und zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
8. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

---

#### ERGEBNIS

Noten werden an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingefügt, ohne vorhandene Noten an rhythmischen Positionen hinter der Eingabemarke zu überschreiben. Stattdessen werden vorhandene Noten hinter der Eingabemarke vorwärts zu den darauffolgenden rhythmischen Positionen verschoben.

Auf welche Stimmen und Notenzeilen sich der Einfügen-Modus auswirkt, hängt vom Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ab.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 439
- [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 440
- [Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern](#) auf Seite 442
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205
- [Noten eingeben](#) auf Seite 213
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 245
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211

## Noten für ungestimmte Perkussion eingeben

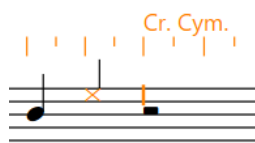
Sie können Noten für einzelne ungestimmte Perkussionsinstrumente und für alle Perkussionsinstrumente in Perkussions-Kits mit beliebiger Darstellungsart eingeben. Dies schließt auch die Auswahl von Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfen für einzelne Instrumente mit ein.

Bei der Eingabe von Noten in Perkussions-Kits ist die Eingabemarke kleiner, als wenn Sie Noten in Notenzeilen von gestimmten Instrumenten oder einzelnen Perkussionsinstrumenten eingeben. In Perkussions-Kits wird die Eingabemarke auf einer bestimmten Stelle der Notenzeile positioniert und nimmt nicht die gesamte Höhe der Notenzeile ein.

Der Name des Perkussionsinstruments oder der Stimme mit Strichnotation, die derzeit von der Eingabemarke ausgewählt ist, und jeder eventuellen Spielanweisung wird direkt über der Anzeige des rhythmischen Rasters eingeblendet.

#### HINWEIS

- In Perkussions-Kits können Sie Noten nur dann in Stimmen mit Strichnotation einfügen, wenn Sie die Darstellungsart als Notenzeile mit fünf Linien verwenden.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.



Noten werden für Instrumente mit Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien eingegeben

#### VORAUSSETZUNGEN


Wenn Sie zusätzliche Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für Perkussionsinstrumente verwenden möchten, haben Sie diese Anweisungen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für jedes Instrument festgelegt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile des ungestimmten Perkussionsinstruments/-Kits an der rhythmischen Position aus, wo Sie Noten eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

#### HINWEIS

Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
  - Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
3. Optional: Wenn Sie Noten in Perkussions-Kits eingeben, verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten zu anderen Instrumenten:
    - Um sie aufwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
    - Um sie abwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
  4. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:

- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.  
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
  - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
5. Wählen Sie eine für das derzeit von der Eingabemarke ausgewählte Instrument passende Spielanweisung aus, bevor Sie Noten eingeben.
- Um aufwärts durch die Spielanweisungen zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
  - Um abwärts durch die Spielanweisungen zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
  - Spielen Sie die Tonhöhe für die gewünschte Spielanweisung auf einem MIDI-Keyboard ein.

#### HINWEIS

Sie können MIDI-Tonhöhen für Spielanweisungen auf der **Noteneingabe und Bearbeitung**-Seite unter **Programmeinstellungen** festlegen.

---

6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Noten eingeben:
- Jede Darstellungsart für Kits/Einzelne Instrumente: Drücken Sie **Z**, um Noten für das Instrument und die Spielanweisung einzugeben, die über dem rhythmischen Raster angezeigt werden.
  - Jede Darstellungsart für Kits/Einzelne Instrumente: Klicken Sie auf die Notenzeilenposition und die rhythmischen Positionen, wo Sie Noten eingeben möchten.
  - Fünfzeilige Notenzeilenansicht: Drücken Sie Buchstaben auf einer Computertastatur oder spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard, die Notenzeilenpositionen für den in den **Programmeinstellungen** festgelegten Schlüssel entsprechen. Drücken Sie zum Beispiel **B**, um Noten für ein Instrument einzugeben, das der mittleren Linie einer fünfzeiligen Notenzeile zugeordnet ist, wenn **Violinschlüssel** festgelegt wurde.
  - Rasterdarstellung und Darstellung als einzeilige Instrumente/Einzelne Instrumente: Drücken Sie den Buchstaben eines beliebigen Notennamens von **A** bis **G** auf einer Computertastatur oder spielen Sie eine beliebige Note auf einem MIDI-Keyboard, um Noten für das Instrument einzugeben, in dessen Zeile sich die Eingabemarke derzeit befindet.


#### HINWEIS

Noten, die auf MIDI-Keyboards eingespielt werden, werden anders ausgelegt, je nachdem, ob im **Noteneingabe**-Bereich der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** unter **Programmeinstellungen Percussion-Map verwenden** oder **Notenzeilenposition verwenden** für die verschiedenen Darstellungsarten für Kits festgelegt wird.

---

7. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:
- Drücken Sie **Leertaste**.




- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

#### TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

---

8. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
- 

#### ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Wenn Sie Spielanweisungen ausgewählt haben, werden ihre Notenköpfe gemäß der Einstellung im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für das entsprechende Instrument und die entsprechende Spielanweisung dargestellt, oder im Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** ausschließlich für Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem.

Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren.

In Dorico SE werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico SE die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

#### TIPP

Sie können benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1198

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1199

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1205

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1206

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1206

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

## Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten

Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente einzugeben erfordert eine andere Vorgehensweise als die Noteneingabe für gestimmte Instrumente. Sie können alle üblichen

Methoden der Noteneingabe für ungestimmte Perkussion verwenden; die Eingabe über ein MIDI-Keyboard oder eine Computertastatur ist jedoch am effizientesten.

- Im **Noteneingabe**-Abschnitt der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** finden Sie Optionen für die Noteneingabe für Perkussionsinstrumente.

Es gibt eine Reihe von Optionen für die Noteneingabe in fünfzeilige Notenzeilen und eine andere für die Eingabe in Raster und einzelne Instrumente.

Die Hauptauswahl beeinflusst die Eingabe über MIDI-Keyboards und Computertastaturen.

#### **Percussion-Map verwenden**

Eine Percussion-Map legt fest, welche MIDI-Noten welchen Sound für einen bestimmten Patch in einer Sound-Bibliothek erzeugen. So erzeugt in der General MIDI Percussion ein C2 (Note 36) eine Bassdrum, ein D2 (Note 38) eine Snaredrum und so weiter.

Wenn Sie eine bestimmte Zuordnung gut kennen, könnte es hilfreich sein, diese Zuordnung direkt für die Eingabe zu verwenden.

#### **Notenzeilenposition verwenden**

Diese Option verwendet die Notenzeilenposition, die im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** festgelegt wird. Zum Beispiel wird die Bassdrum auf einem Schlagzeug normalerweise auf dem unteren Teil einer Notenzeile positioniert, die Snaredrum dagegen auf dem dritten Abschnitt von unten.

Sie können sich Notenzeilenpositionen relativ zu dem vorstellen, was sie wären, wenn Sie einen Violinschlüssel (jeweils F4 und C5) oder einen Bassschlüssel (jeweils A2 und E3) verwenden.

Sie können wählen, welcher Schlüssel verwendet wird, um Notenzeilenpositionen für fünfzeilige Notenzeilen auszulegen:

- **Violinschlüssel**
- **Bassschlüssel**

Wenn Sie **Notenzeilenposition verwenden** auswählen, können Sie eine Oktave Ihres MIDI-Keyboards festlegen, mit der Sie Spielanweisungen eingeben können.

Standardmäßig ist die Option **Eingabetechniken aus MIDI-Taste** auf die MIDI-Note 48 festgelegt, was einem C3 entspricht, dem C einer Oktave unter dem mittleren C (C4 = MIDI-Note 60). Sie können den Schalter MIDI Learn anklicken und dann eine Note auf Ihrem MIDI-Keyboard anspielen, um die anfängliche Tonhöhe zu ändern. Wenn man von einer anfänglichen Tonhöhe von C3 ausgeht, funktionieren ansteigende Noten wie folgt:

- C3 (48): Vorherige Spielanweisung
- C#3 (49): Nächste Spielanweisung
- D3 (50): Erste zugeordnete Spielanweisung
- 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 57

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

## Standard-Notenauswahl bei der Noteneingabe für Perkussions-Kits

Bei der Noteneingabe in Perkussions-Kits können Sie die Buchstaben auf einer Computertastatur drücken, die den Notenzeilenpositionen für Kits entsprechen, die auf fünfzeiligen Notenzeilen dargestellt werden. Sie können zum Beispiel **F** drücken, um an der F-Position (Linie oder leerer Bereich) eine Note einzugeben.

Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** im **Noteneingabe**-Abschnitt können Sie unter **Programmeinstellungen** Optionen dafür festlegen, wie Noten in Perkussions-Kits eingegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel Notenzeilenposition verwenden möchten, um Noten festzulegen, wählen Sie für **Eingabe in Kit oder Raster** die Option **Notenzeilenposition verwenden**.

Wenn Sie die Notenzeilenposition relativ zum **Violinschlüssel** eingestellt haben, kann ein F entweder die unterste Position in einer Notenzeile oder die oberste Zeile bezeichnen. In einem Standardschlagzeug ist dies entweder die Kick-Drum für die unterste Position oder das Ride-Becken für die oberste Zeile.

Wenn Sie Noten für gestimmte Instrumente eingeben, wählt Dorico SE entweder die untere oder obere mögliche Notenzeilenposition aus, je nachdem, welche näher an der derzeitigen Position der Eingabemarke liegt.

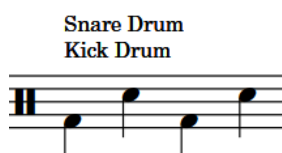
Wenn man aber Noten für Perkussions-Kits eingibt, wählt Dorico SE die Notenzeilenposition der Note mit derselben Halsrichtung wie die letzte eingegebene Note und nicht die Notenzeilenposition, die der derzeitigen Position der Eingabemarke am nächsten ist. Dies erleichtert die Eingabe von Notenmustern, die üblicherweise in Perkussions-Kits verwendet werden.

So ist es zum Beispiel üblich, Kick- und Snaredrumnoten auf einem normalen Schlagzeug einzugeben. Die Kickdrum ist in der unteren Position, die Snaredrum zwei Positionen darüber: fünf Notenzeilenpositionen von der untersten Position und vier Notenzeilenpositionen von der obersten Zeile entfernt.

Sie können **F** für die Kickdrum und **C** für die Snaredrum drücken.

Das Standardverhalten für die Änderung der Halsrichtung für die Noteneingabe in Kits in Dorico SE bedeutet für Sie, dass Sie zwischen **F** und **C** wechseln können und dadurch Noten an den Positionen von Kick- und Snaredrum eingefügt werden, auch wenn die oberste Zeile nach der Eingabe einer Snaredrumnote näher wäre.

Dies liegt daran, dass die Kickdrum dieselbe Halsrichtung und damit auch dieselbe Stimme wie die Snaredrum verwendet.



#### HINWEIS

Dorico SE ändert die Halsrichtungen automatisch gemäß der Position von Noten in der Notenzeile, wenn nur eine Stimme in der Notenzeile Noten enthält. Dies geschieht unabhängig von ihrer Stimme.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

## Noten in Tabulaturen eingeben

Sie können Noten in Tabulaturen auf dieselbe Weise wie normale Noten direkt eingeben. Wenn Sie Noten in eine Tabulatur eingeben, ist die Eingabemarke kleiner als bei der Eingabe von Noten in Standardnotenzeilen mit fünf Linien und verhält sich so, als wäre die Akkordeingabe immer aktiv. Das bedeutet, dass Sie die Eingabemarke manuell vorwärts bewegen müssen, um Noten an anderen rhythmischen Positionen einzugeben.

#### HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben und dabei die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben, müssen Sie Notenwerte auswählen, indem Sie im Noten-Bereich auf sie klicken.

---


#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Tabulatur an der rhythmischen Position aus, wo Sie Noten eingeben möchten.

#### HINWEIS

Wenn im aktuellen Layout sowohl Notenzeilen als auch Tabulatur angezeigt werden, müssen Sie ein Element in der Notenzeile auswählen und dann, nach Beginn der Noteneingabe, die Eingabemarke in die Tabulatur verschieben.

---

2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
  - Um den nächsthöheren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **?**.
  - Um den nächstniedrigeren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **B**.
  - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Griffbrett-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
4. Geben Sie die gewünschte Tonhöhe für die aktuelle Saite auf eine der folgenden Arten ein:
  - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur oder auf Ihrem Ziffernblock die Ziffer, die der gewünschten Bundnummer entspricht. Drücken Sie zum Beispiel **6** für Bund 6. Für Bundnummern 10 und höher drücken Sie schnell hintereinander zwei Zifferntasten.
  - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.

#### HINWEIS

Wenn Sie Buchstaben verwenden, wählt Dorico SE automatisch die Oktave, die auf der jeweiligen Saite dem Sattel am nächsten ist.

- Klicken Sie im Griffbrett-Bereich auf die entsprechende Saiten- und Bundposition.
  - Spielen Sie die Note auf einem MIDI-Keyboard.
5. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten, um Noten auf unterschiedlichen Saiten an derselben rhythmischen Position einzugeben:
- Um sie aufwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
  - Um sie abwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
6. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten an andere rhythmische Positionen:
- Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verschieben.
  - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Griffbrett-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen Takt zu verschieben.

---

#### ERGEBNIS

Noten werden an der Position der Eingabemarke mit dem ausgewählten Notenwert auf der durch die Eingabemarke vorgegebenen Saite eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. An der Position der Eingabemarke werden weiter Noten eingegeben, bis Sie die Eingabemarke manuell weiterbewegen. Dabei werden eventuell zuvor auf der jeweiligen Saite eingegebene Noten gelöscht. Wenn Sie versuchen, eine Note einzugeben, die auf der aktuellen Saite nicht gespielt werden kann, wird diese Note zusätzlich zu vorhandenen Noten auf der nächsten verfügbaren Saite eingegeben.

Wenn Sie zwei oder mehr Noten auf derselben Saite an derselben rhythmischen Position eingegeben haben, werden sie in der Tabulatur nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Entsprechend werden, wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und ihre Saitenzuordnung ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1128

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1130

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

## Vorzeichen eingeben

Sie können Vorzeichen bei der Noteneingabe und durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Außerdem können Sie die Vorzeichen vorhandener Noten ändern.

#### HINWEIS

- Vorzeichen, die Teil der vorliegenden Tonart sind, werden automatisch eingegeben. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur **F** drücken, wird automatisch ein F# eingegeben. Sie müssten ein Vorzeichen also nur dann festlegen, wenn Sie zum Beispiel ein F $\flat$  eingeben möchten.  
  
Dies gilt auch, wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, allerdings können Sie Noten umdeuten, wenn die automatisch gewählten Vorzeichen nicht die sind, die Sie erwartet hatten.
  - Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Vorzeichen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Vorzeichen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie die vorhandenen Noten aus, zu denen Sie Vorzeichen hinzufügen möchten bzw. deren Vorzeichen Sie ändern möchten.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Vorzeichen, das Sie eingeben möchten, auswählen:
  - Um ein Be-Vorzeichen hinzuzufügen, drücken Sie **B**.
  - Um ein Kreuz-Vorzeichen hinzuzufügen, drücken Sie **?**.
  - Um ein Auflösungszeichen hinzuzufügen, drücken Sie **0**.
  - Klicken Sie im Noten-Bereich auf das gewünschte Vorzeichen.

#### TIPP

Im **Vorzeichen**-Abschnitt im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen auf der rechten Seite des Fensters finden Sie weitere Vorzeichen wie Doppelkreuze/-Bes oder mikrotonale Vorzeichen.

---

3. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschte Note mit dem ausgewählten Vorzeichen ein.
- 

#### ERGEBNIS

Das Vorzeichen wird zu den ausgewählten vorhandenen Noten hinzugefügt. Wenn Sie vorhandene Noten mit abweichenden Vorzeichen ausgewählt haben, werden diese in das Vorzeichen geändert, das Sie ausgewählt haben.

Während der Noteneingabe wird das ausgewählte Vorzeichen nur für die nächste Note eingefügt, die Sie eingeben. Sie müssen das Vorzeichen für jede folgende Note neu auswählen.

#### HINWEIS

- Aufgrund der Standardregel für die Vorzeichendauer in Dorico SE werden nachfolgende Vorzeichen für dieselbe Note im selben Register nicht im selben Takt angezeigt.
  - Wenn Sie Noten mit einem MIDI-Gerät eingeben, zeigt Dorico SE bei Bedarf automatisch ein Vorzeichen an. Dabei wählt es je nach Tonart und Kontext entweder ein Kreuz, ein Be oder ein Auflösungszeichen. Sie können Noten später umdeuten, so dass sie als ihre enharmonischen Äquivalente mit anderen Vorzeichen angezeigt werden.
-

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Vorzeichen](#) auf Seite 709

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 221

[Noten umdeuten](#) auf Seite 461

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 714

## Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen

Dorico SE legt MIDI-Daten aus, um Vorzeichen zu erstellen, und setzt die Notenschreibung automatisch anhand vordefinierter Regeln fest.

Dorico SE zeigt automatisch dort ein Vorzeichen an, wo eines benötigt wird. Dabei wählt es je nach Tonart und Kontext entweder ein Kreuz oder ein Be.

Der dafür zuständige Algorithmus berücksichtigt die Tonart und die Intervalle zwischen aufeinanderfolgenden Noten und Akkorden. Daher verwendet Dorico SE eher Kreuze in einer Kreuz-Tonart und eher Bes in einer Be-Tonart. Wenn Sie die Schreibung eines Vorzeichens ändern, folgt Dorico SE fortan der von Ihnen eingestellten Schreibung, wenn diese Note erneut in der Partitur verwendet wird.

Wenn Sie Noten mit Vorzeichen außerhalb der Tonart eingeben, verwendet Dorico SE Kreuze, wenn die Phrase steigt, und Bes, wenn sie fällt. Außerdem wird die Schreibung vertikal berechnet, was bedeutet, dass überall dort, wo es möglich ist, ein einfacheres Intervall erstellt wird, zum Beispiel eine große Terz statt einer verminderten Quarte.

Standardmäßig nimmt Dorico SE rückwirkend Änderungen an der Schreibung von Vorzeichen vor, je nachdem, wie sich Ihre Noten entwickeln. Wenn Sie zum Beispiel in C-Dur die Tonhöhensequenz C-E-G# eingeben, danach aber ein Gb, so wird das G# zu einem Ab umgedeutet.

## Pausen eingeben


Dorico SE zeigt Pausen automatisch passend in den Lücken zwischen den eingegebenen Noten an. Sie können Pausen jedoch auch manuell einfügen, zum Beispiel um Fermaten an bestimmten Zählzeiten für Spieler anzuzeigen, die keine Noten im jeweiligen Takt haben.





#### HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Auswahl des Notenwerts vor der Eingabe von Pausen. Sie können Pausen jedoch auch eingeben, wenn **Tonhöhe vor Notenwert** aktiv ist. In diesem Fall müssen Sie Schritt 7 nicht ausführen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Pausen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie Pausen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

4. Beginnen Sie die Pauseneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **,**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Pausen** .
  5. Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **O**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .
  6. Wählen Sie den gewünschten Pausenwert aus.
  7. Geben Sie Pausen auf eine der folgenden Arten ein:
    - Drücken Sie **Z**, oder einen der Buchstaben von **A** bis **G**.
    - Klicken Sie in der Notenzeile auf die rhythmische Position der Pause, die Sie eingeben möchten.  
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht einer Pause, um anzuzeigen, wo die Pause eingegeben wird.
    - Spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard.
  8. Optional: Drücken Sie erneut **,** oder klicken Sie erneut auf **Pausen** , um die Pauseneingabe zu beenden.
  9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
- 

#### ERGEBNIS

Pausen mit dem ausgewählten Wert werden eingegeben. Wenn **Notenwert erzwingen** nicht aktiviert ist, kombiniert Dorico 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 1082

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1083

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217



## Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben

Wenn Sie Noten in mehrere Stimmen eingeben, werden Pausen normalerweise automatisch dort erstellt, wo es zu Pausen in der sekundären Stimme kommt. Wenn die sekundären Stimmen jedoch in streng kontrapunktischer Musik mit expliziten Taktpausen beginnen sollen, können Sie eine Taktpause in diese Stimmen eingeben.

Bei Noten in einer einzelnen Stimme müssen Sie keine Taktpausen einfügen, da sie automatisch in jedem neuen Takt angezeigt werden, wenn Sie die Eingabemarke fortbewegen. Sie können Taktpausen auch für jedes Layout unabhängig in allen leeren Takten anzeigen/ausblenden.



#### VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
  2. Wählen Sie die entsprechende zweite Stimme, indem Sie so lange **V** drücken, bis der Stimmrichtungsanzeiger die richtige Stimme anzeigt.  
Geben Sie Taktpausen in eine neue Stimme ein, indem Sie so lange **Umschalttaste-V** drücken, bis der Stimmrichtungsanzeiger die richtige Stimme anzeigt.
  3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
  4. Geben Sie im Einblendfeld **rest** ein, um eine Taktpause einzufügen.
  5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  6. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um die Eingabemarke an den Beginn des nächsten Takts nach der Taktpause einzufügen.
  7. Optional: Wenn Sie Taktpausen für die ausgewählte Stimme in mehreren Takten anzeigen möchten, wiederholen Sie Schritte 3 bis 6 so oft wie nötig.
- 

#### 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 722

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 298

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1088

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

## Haltebögen eingeben

Sie können Haltebögen manuell eingeben, um zwei Noten mit derselben Tonhöhe zu verbinden. Dies ist sowohl während der Noteneingabe als auch durch Verbinden zweier vorhandener Noten mit einem Haltebogen möglich. Sie können vorhandene Noten in verschiedenen Stimmen oder in unterschiedlichen Notenzeilen, die zum selben Instrument gehören, oder Noten, die nicht rhythmisch aneinander angrenzen, durch Haltebögen verbinden.

Dies ist z. B. sinnvoll, wenn Sie eine Melodie auf mehrere Stimmen aufteilen, um Durchgangsnoten unterzubringen, und zwei Noten mit einem Haltebogen verbinden möchten, obwohl sie sich in unterschiedlichen Stimmen befinden. Ebenso empfiehlt sich diese Methode, wenn Sie mehrere Noten vor einem Akkord geschrieben haben, die alle gehalten werden, und die Anzahl von gebundenen Noten verringern möchten.

#### TIPP

Dorico SE erstellt automatisch Haltebögen entsprechend den Notenwerten im jeweiligen Metrum. Wenn Sie zum Beispiel zwischen zwei Viertelnoten über einen Taktstrich hinweg einen Haltebogen einfügen möchten, können Sie an der rhythmischen Position, an der die erste Viertelnote sein soll, eine halbe Note einfügen. Dorico SE teilt die halbe Note automatisch in zwei Viertelnoten auf, die sich jeweils an einer Seite des Taktstrichs befinden, und verbindet sie mit einem Haltebogen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie die Notenwerte von vorhandenen Noten beibehalten möchten, haben Sie diese Notenwerte erzwungen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Unterteilungen innerhalb einer Haltebogenkette angeben möchten, die vom vorliegenden Metrum abweichen.

Außerdem empfehlen wir Ihnen, Haltebögen ab der ersten Note in der Haltebogenkette zu beginnen, da Haltebögen zu einzelnen Noten werden, deren Einstellungen (einschließlich erzwungenen Notenwerten) von der ersten Note übernommen werden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Note aus, ab der der Haltebogen beginnen soll. Wenn Sie einen Haltebogen zwischen zwei bestimmten Noten oder zwischen einem Vorschlag und einer normalen Note eingeben möchten, wählen Sie diese beiden Noten aus.

#### HINWEIS

Die beiden Noten müssen dieselbe Tonhöhe haben, können sich aber in verschiedenen Stimmen oder in verschiedenen, zu demselben Instrument gehörenden Notenzeilen befinden.

---

2. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen beginnen soll.

3. Geben Sie auf eine der folgenden Arten einen Haltebogen ein:

- Drücken Sie **T**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Haltebogen** .

4. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen enden soll.

#### HINWEIS

Die zweite Note muss dieselbe Tonhöhe haben wie die erste Note.

---

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden die beiden eingegebenen Noten durch einen Haltebogen verbunden.

Wenn Sie eine einzelne vorhandene Note ausgewählt haben, wird sie per Haltebogen mit der nächsten Note derselben Tonhöhe in derselben Stimme und Notenzeile verbunden. Wenn Sie zwei vorhandene Noten ausgewählt haben, werden sie durch einen Haltebogen verbunden, sofern sie dieselbe Tonhöhe haben und zum selben Instrument gehören.

#### HINWEIS

- Bei der Noteneingabe bindet Dorico 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 vorliegenden Taktart und der Position des Anfangs der Note im Takt kann die Eingabe eines Haltebogens zwischen zwei Noten stattdessen eine einzelne Note mit einem anderen Wert erzeugen, also zum Beispiel eine halbe Note anstelle von zwei gebundenen Viertelnoten. Sie können Ihre Notengruppierungseinstellungen übergehen und den notierten Rhythmus erzwingen, indem Sie die Notenwerte festlegen. Dorico SE notiert die von Ihnen eingegebenen Noten dann mit den festgelegten rhythmischen Längen, solange sie in den Takt passen.
- 

#### BEISPIEL



Haltebögen zwischen angrenzenden Noten



Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten



Haltebögen zwischen Vorschlägen und normalen Noten

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten eingeben](#) auf Seite 213
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187
- [Haltebögen](#) auf Seite 1156
- [Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1157
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745


## Vorschläge eingeben




Vorschläge werden genau wie normale Noten eingegeben und können jede Art von rhythmischen Rasterwert, Vorzeichen und Artikulation haben.

#### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
  - Sie können keine Punktierungen zu Vorschlägen hinzufügen.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Vorschläge eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .


- Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie Vorschläge in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  4. Beginnen Sie die Vorschlagseingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **-**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .
  5. Drücken Sie die Nummer für den gewünschten Notenwert. Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelvorschläge.
  6. Optional: Wechseln Sie auf eine der folgenden Arten zwischen der Eingabe von durchgestrichenen und nicht durchgestrichenen Vorschlägen:
    - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste--**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf **Durchgestrichene Vorschläge**  oder **Nicht durchgestrichene Vorschläge** .

Im Noten-Werkzeugfeld wird **Vorschläge**  aktualisiert, um die derzeitige Art von Vorschlägen anzuzeigen.

7. Geben Sie die gewünschten Vorschläge ein.

#### TIPP

Es gibt keine maximale Anzahl von Vorschlägen, die an derselben rhythmischen Position eingegeben werden können.

8. Drücken Sie **-** erneut oder klicken Sie erneut auf **Vorschläge** , um die Vorschlagseingabe zu beenden und zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.

---

#### ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben, werden an der Position der Eingabemarke als Vorschläge eingegeben.

#### TIPP

- Sie können die Vorschlagsart auch nach der Eingabe ändern.
- Durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge werden bei der Wiedergabe unterschiedlich behandelt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge](#) auf Seite 865

[Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 870

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 241

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 267

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 869

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 867

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 868

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

## Akkorde eingeben



Sie können Akkorde während der Noteneingabe eingeben, wenn sowohl die Noteneingabe als auch die **Akkorde**-Option aktiviert sind. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.

### HINWEIS

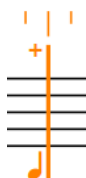
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.  
Wenn Sie beim Eingeben von Akkorden zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer eingeben möchten, müssen Sie Ihre Computertastatur oder ein MIDI-Keyboard verwenden und Schritt 6 vor Schritt 5 ausführen.
- Sie können Akkorde im Einfügen-Modus nur mit einem MIDI-Keyboard eingeben.
- Wenn Sie den Klaviatur-Bereich, den Griffbrett-Bereich oder ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Akkorde eingeben, ohne **Akkorde** zu aktivieren.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Akkorde eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Starten Sie die Akkordeingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Q**.
  - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde** .

Bei der Akkordeingabe wird ein Pluszeichen über der Eingabemarke angezeigt. Dieses ermöglicht Ihnen, mehrere Noten an der Position der Eingabemarke einzugeben.



4. Optional: Wenn Sie Akkorde in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
  - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.


Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.

- Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.

6. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:

- Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur.

TIPP

Dorico 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 im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
- Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.

7. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten vorwärts, um Akkorde an anderen rhythmischen Positionen einzugeben:

- Drücken Sie **Leertaste**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .


Bei der Akkordeingabe werden Noten an derselben rhythmischen Position und jeweils über der vorherigen Note eingegeben, bis Sie die Eingabemarke manuell weiterbewegen.

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

8. Drücken Sie **Q** oder klicken Sie erneut auf **Akkorde** , um die Akkordeingabe zu beenden.

9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

---

ERGEBNIS

Mehrere Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt.

- Wenn Sie Tonhöhen per Mausclick eingeben, können Sie dieselbe Tonhöhe zweimal in den Akkord eingeben, indem Sie erneut in dieselbe Zeile klicken.
- Wenn Sie Tonhöhen mit der Tastatur eingeben, werden wiederholte Noten automatisch eine Oktave höher eingegeben. Sie können das Notenregister ändern, indem Sie die

Registerauswahl während der Noteneingabe erzwingen, oder indem Sie die Noten nach der Eingabe transponieren.

#### HINWEIS

- Sie können die Akkordeingabe beenden und sofort mit der normalen Noteneingabe fortfahren, bei der an jeder rhythmischen Position eine einzelne Note eingegeben wird und sich die Eingabemarke automatisch zur nächsten rhythmischen Position bewegt.
- Wenn Akkorde zwei Tonhöhen im selben Register, aber mit unterschiedlichen Vorzeichen enthalten, spricht man von einer alterierten Prime. Alterierte Primen werden in Dorico SE standardmäßig mit einem getrennten Hals angezeigt.
- Wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, werden alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulatordarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 216

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211

[Alterierte Primen](#) auf Seite 713


[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 221

## Akkordmodus

Im Akkordmodus ändert sich die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden und wie sich Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, auf die Noten auswirken. Wenn der Akkordmodus aktiviert ist, können Noten einander überlappen oder aufeinander gestapelt werden, so dass Akkorde entstehen. Vorhandene Noten werden durch die Eingabe von neuen Noten also nicht überschrieben. Während der Akkordeingabe wird die Eingabemarke nicht automatisch verschoben.

Bearbeitungen außerhalb der Akkordeingabe, auf die sich der Akkordmodus auswirkt, sind unter anderem das Kopieren/Einfügen von Noten oder das Ändern des Notenwerts. Wenn Sie zum Beispiel bei aktiviertem Akkordmodus vier Noten kopieren und sie in eine Notenzeile einfügen, in der bereits Noten enthalten sind, werden die vorhandenen Noten nicht überschrieben, sondern mit den neuen Noten kombiniert, wodurch Akkorde entstehen.

- Sie können den Akkordmodus im Schreiben-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **Q** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Akkorde**  klicken.

#### HINWEIS

Sie können nicht den Einfügen-Modus und den Akkordmodus gleichzeitig aktiviert haben.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Eingabemarke](#) auf Seite 206  
[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 446  
[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256  
[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 222

## Triolen und N-tolen eingeben

Sie können alle Arten von Triolen und N-tolen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben. Triolen und N-tolen können Noten mit einem beliebigen Notenwert enthalten, zum Beispiel eine Viertelnote am Anfang einer Achtelnoten-Triole.




### HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

Beim Eingeben von Triolen/N-tolen mit Tonhöhe vor Notenwert bestimmt Dorico SE den Grundwert der Triole/N-tole entweder aufgrund der ersten Note, die Sie nach Festlegen der Triole/N-tole eingeben, oder aufgrund des in Ihrem N-tolen-Verhältnis enthaltenen Notenwerts.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Triolen/N-tolen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie Triolen/N-tolen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Ö**.
  - Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico SE automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.

5. Geben Sie die gewünschte N-tole als Verhältnis gefolgt von der Zählzeiteinheit in das Einblendfeld ein.

Geben Sie also zum Beispiel **3:2e** ein, um Achtelnoten-Triolen zu erstellen, oder **5:4x**, um Sechzehntelnoten-Quintolen zu erstellen.


### HINWEIS

Wenn Sie die Zählzeiteinheit nicht festlegen, basiert die Triole/N-tole auf dem aktuell im Noten-Bereich ausgewählten Notenwert.

---

6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.  
Die N-tole wird eingegeben.
7. Optional: Ändern Sie den gewählten Notenwert.  
Sie können beispielsweise eine N-tole eingeben, die auf Achtelnoten basiert, aber innerhalb dieser N-tole eine Viertelnote einfügen.




8. Geben oder spielen Sie die gewünschten Tonhöhen ein.  
Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico SE automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.
  9. Optional: Verschieben Sie auf eine der folgenden Arten die Eingabemarke, um an späteren rhythmischen Positionen weitere N-tolen mit demselben Verhältnis einzugeben:
    - Drücken Sie **Leertaste**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .
  10. Beenden Sie die Eingabe von Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
    - Um wieder zur Eingabe normaler Noten überzugehen, drücken Sie **Umschalttaste-Ö** oder bewegen Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
    - Um die Noteneingabe ganz zu beenden, drücken Sie die **Esc-Taste**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben oder einspielen, werden ab der Position der Eingabemarke als Triolen und N-tolen eingegeben.

Wenn Sie unmittelbar nach der Eingabe einer N-tole eine andere Art von N-tole eingeben möchten, müssen Sie die Eingabe der vorherigen N-tolenart beenden, bevor Sie die zweite Art eingeben können. Wenn Sie die erste Art nicht beenden, wird die zweite als eingebettete N-tole eingegeben.

#### TIPP

Sie können Triolen/N-tolen auch eingeben, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken und halten und danach auf die gewünschte N-tole klicken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187

[Eingebettete Triolen/N-tolen](#) auf Seite 1187

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1189

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1190

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Noten eingeben](#) auf Seite 213



[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 217

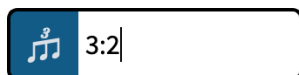
## Einblendfeld für Triolen und N-tolen

Im Einblendfeld für Triolen und N-tolen können Sie Triolen/N-tolen mit beliebigen Verhältnissen und Notenwerten eingeben. Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Triolen und N-tolen eingeben können, um verschiedene Arten von Triolen und N-tolen zu erstellen.

Sie können das Einblendfeld für Triolen und N-tolen im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Ö**.
- Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .
- Wählen Sie **Schreiben > Triole oder N-tole erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Noten-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Triolen und N-tolen** im Noten-Werkzeugfeld

Wenn Sie Triolen/N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico 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 innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten	<b>3, 3:2, 3/2</b> oder <b>3 2</b>
Triole, drei Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	<b>3:4, 3/4</b> oder <b>3 4</b>
Quartole, vier Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten	<b>4:3, 4/3</b> oder <b>4 3</b>
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten	<b>5:2, 5/2</b> oder <b>5 2</b>
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	<b>5:4, 5/4</b> oder <b>5 4</b>
Sextole, sechs Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	<b>6:4, 6/4</b> oder <b>6 4</b>
Septole, sieben Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	<b>7:4, 7/4</b> oder <b>7 4</b>
Nonole, neun Noten innerhalb der Zeitspanne von acht Noten	<b>9:8, 9/8</b> oder <b>9 8</b>
Duole, zwei Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	<b>2:3, 2/3</b> oder <b>2 3</b>

---

### Arten von Triolen und N-tolen

### Eintrag im Einblendfeld

Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von sechs Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.

**5:6, 5/6 oder 5 6**

Quintole, fünf punktierte Viertelnoten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten

**5:4q., 5/4q., 5 4q. oder 5:4-6.**

#### HINWEIS

Wenn Sie eine Zahl verwenden, um die Zählzeiteinheit festzulegen, müssen Sie das Triolen-/N-tolen-Verhältnis mit einer Leerstelle oder einem Bindestrich von der Zählzeiteinheit trennen.

---

---

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Triolen und N-tolen festzulegen.

#### HINWEIS

Wenn Sie in Ihrer Eingabe keine Zählzeiteinheit festlegen, hängt die Gesamtdauer der Triole/N-tole vom beim Öffnen des Einblendfelds ausgewählten Notenwert ab. Wenn zum Beispiel eine Viertelnote ausgewählt ist, wenn Sie eine Triole eingeben, wird die Triole zu drei Viertelnoten im Abstand von zwei Noten.

---

## Triolen-/N-tolen-Zählzeiteinheiten

---

### Triolen-/N-tolen-Zählzeiteinheit

### Eintrag im Einblendfeld

64tel-Note

**z oder 2**

32tel-Note

**y oder 3**

16tel-Note

**x oder 4**

Achtelnote

**e oder 5**

Viertelnote

**q oder 6**

Halbe Note

**h oder 7**

Ganze Note

**w oder 8**

Doppelganze

**2w oder 9**

Punktierung

**. (Punkt)**

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1189



[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255

## Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen

Sie können Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen. Sie können mehrere Noten gleichzeitig hinzufügen, je nach ihren Intervallen relativ zu den bestehenden Noten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, zu denen Sie Noten hinzufügen möchten.
  2. Öffnen Sie das Notenwerkzeuge-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .
  3. Geben Sie die Intervalle der gewünschten Noten relativ zu den bestehenden Noten aus. Geben Sie zum Beispiel **-m3,4**, um Noten eine kleine Terz unter und eine Quart über den ausgewählten Noten einzufügen.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Noten werden zu den ausgewählten Noten entsprechend den angegebenen Intervallen hinzugefügt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS



[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 252

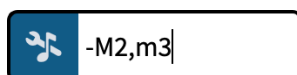
## Einblendfeld für Notenwerkzeuge

Das Einblendfeld für Notenwerkzeuge ermöglicht es Ihnen, Noten über und unter bestehenden Noten hinzuzufügen und bestehende Noten zu transponieren.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Notenwerkzeuge auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn Noten ausgewählt sind – auch bei der Noteneingabe:

- Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .
- Wählen Sie **Schreiben > Intervalle hinzufügen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Einblendfeld für Notenwerkzeuge mit einer Beispieleingabe



**Notenwerkzeuge**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Intervalle

---

Intervall oder Intervallart	Eintrag im Einblendfeld
Intervallstufe Unisono, Sekunde, Terz, Quart, Quint usw. bis zu zwei Oktaven	<b>1, 2, 3, 4, 5</b> usw. bis <b>15</b>
Dur	<b>M, maj</b> oder <b>major</b>
Moll	<b>m, min</b> oder <b>minor</b>
Rein	<b>p, per</b> oder <b>perf</b>
Vermindert	<b>d, dim</b> oder <b>diminished</b>
Übermäßig	<b>a, aug</b> oder <b>augmented</b>
Diatonisch	<b>diat</b> oder <b>diatonic</b>
[n] Oktavteilungen in beliebigem tonalen System	<b>[n] d, [n] div</b> oder <b>[n] divisions</b>
[n] Halbschritte (Halbtöne) in 12-EDO	<b>[n] s, [n] st, [n] semi</b> oder <b>[n] semitones</b>
[n] Vierteltöne in 24-EDO	<b>[n] q, [n] qt</b> oder <b>[n] quartertones</b>

---

### HINWEIS

- Sie müssen eine Intervallstufe vor einer bestimmten Gesamtanzahl von Oktavteilungen angeben, zum Beispiel **5 8 div**. Gemeinsam legen sie den gewünschten Notennamen und das Vorzeichen fest.
  - **M**- und **m**-Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.
- 

## Notenerweiterungen

---

Art der Erweiterung	Eintrag im Einblendfeld
Noten eine Terz oberhalb hinzufügen	<b>3</b> oder <b>3rd</b>
Noten eine Quart oberhalb hinzufügen	<b>-4</b> oder <b>-4th</b>
Noten [n] Oktavteilungen darüber hinzufügen und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden	<b>5 8 div</b> in einem beliebigen tonalen System <b>5 8 st</b> in 12-EDO <b>5 16 qt</b> in 24-EDO

Art der Erweiterung	Eintrag im Einblendfeld
Noten [n] Oktavteilungen darunter hinzufügen und den Notennamen eine Sexte darunter verwenden	<b>-6 9 div</b> in einem beliebigen tonalen System <b>-6 9 st</b> in 12-EDO <b>-6 18 qt</b> in 24-EDO
Akkorde mit mehreren Noten hinzufügen	<b>3,6</b> oder <b>-3,3,4</b>
Noten nur zu den obersten Noten in Akkorden hinzufügen	<b>top</b>
Noten nur zu den untersten Noten in Akkorden hinzufügen	<b>bottom</b>

#### HINWEIS

- Wenn Sie mehrere Noten hinzufügen, müssen Sie Noten mit Kommas trennen, nicht mit Leerzeichen.
- Wenn Sie die Intervallart nicht angeben, folgt die Intervallstufe der vorliegenden Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in C-Dur **3** eingeben, um eine Terz über einem D $\sharp$  hinzuzufügen, ist die hinzugefügte Note ein F $\sharp$ . Sie können die Intervallart angeben, indem Sie sie vor der Intervallstufe eingeben, zum Beispiel **maj3**.

#### BEISPIEL

- Um Noten eine große Sekunde unterhalb und eine kleine Terz oberhalb der untersten Noten in den ausgewählten Akkorden hinzuzufügen, geben Sie **-M2,m3 bottom** ein.
- Um G $\sharp$ s über C $\sharp$ s in 24-EDO hinzuzufügen, geben Sie **5 16 qt** ein.

## Transposition

Beispieltransposition	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Terz nach oben transponieren	<b>t3</b>
Noten um eine Sext nach unten transponieren	<b>t-6</b>
Noten [n] Oktavteilungen aufwärts transponieren und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden	<b>t 5 8 div</b> in einem beliebigen tonalen System <b>t 5 8 st</b> in 12-EDO <b>t 5 16 qt</b> in 24-EDO
Noten [n] Oktavteilungen abwärts transponieren und den Notennamen eine Sexte darunter verwenden	<b>t -6 9 div</b> in einem beliebigen tonalen System <b>t -6 9 st</b> in 12-EDO <b>t -6 18 qt</b> in 24-EDO

#### BEISPIEL

Um C<sub>4</sub> in 24-EDO neun Vierteltöne aufwärts zu transponieren, können Sie **t 3 9 qt** für E<sup>+</sup> oder **t 4 9 qt** für F<sup>+</sup> eingeben.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 883

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 252

[Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren](#) auf Seite 460

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

## Notenwerte

In Dorico SE können Sie Notenwerte sowohl während der Eingabe als auch für vorhandene Noten ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten und Pausen in Dorico](#) auf Seite 24


[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762


## Noten-/Pausenwerte auswählen

Sie können verschiedene Werte für Noten/Pausen auswählen, sowohl für vorhandene Noten/Pausen als auch während der Noteneingabe.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie einen Notenwert auswählen möchten, die im Noten-Bereich nicht angezeigt wird, klicken Sie oben und unten in der Notenliste auf die Ein-/Ausblenden-Pfeile für **Alle Noten anzeigen/ausblenden**, um weitere Notenwerte anzuzeigen.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Noten-/Pausenwert auswählen:
  - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.  
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
  - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
3. Optional: Fügen Sie dem Wert auf eine der folgenden Arten Punktierungen hinzu:
  - Drücken Sie für eine einzelne Punktierung **.**
  - Drücken Sie für mehrere Punktierungen **Alt/Opt-Taste-.**, um durch die verschiedenen Optionen für die Anzahl von Punktierungen zu navigieren. Sie können bis zu vier Punktierungen angeben.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten** , um die angezeigte Anzahl von Punktierungen hinzuzufügen.

- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten**  und halten Sie die Option geklickt, um auf unterschiedliche Optionen für die Anzahl von Punktierungen zuzugreifen.

#### HINWEIS

Sie können keine Punktierungen zu Vorschlägen hinzufügen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 191
- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 27
- [Noten eingeben](#) auf Seite 213

## Notenwerte ändern

Sie können Notenwerte nach der Eingabe erhöhen oder verkürzen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Notenwert Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Wenn Sie eine Note bis zum Ende der aktuellen Auswahl verlängern möchten, wählen Sie sowohl diese Note als auch ein Element an der rhythmischen Position aus, bis zu der Sie die Note verlängern möchten.

---

2. Ändern Sie den Notenwert auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie den Tastaturbefehl für den gewünschten Wert. Drücken Sie zum Beispiel **4** für eine Sechzehntelnote.
  - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
  - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
  - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
  - Um Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verlängern**.
  - Um Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verkürzen**.



- Um einen Notenwert zu verdoppeln, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Doppelter Notenwert**.
- Um einen Notenwert zu halbieren, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Halber Notenwert**.
- Um Noten bis zur nächsten vorhandenen Note in ihrer Stimme zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zur nächsten Note erweitern**.

#### HINWEIS

Dies gilt nicht für Vorschläge.

---

- Um eine einzelne Note bis zur rhythmischen Position am Ende der aktuellen Auswahl zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zum Auswählende erweitern**.
  - Um überlappende Noten in derselben Stimme so zu kürzen, dass sie einander nicht mehr überlappen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zur nächsten Note verkürzen**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Notenwert der ausgewählten Noten wird geändert. Dorico SE notiert und verbalkt sie automatisch entsprechend ihren neuen Werten, der vorliegenden Taktart und ihrer Position im Takt.

Wenn Sie Noten verlängern, füllen ihre Notenwerte alle dazwischen liegenden Pausen aus. Durch das Verlängern von Noten bis zum Ende der aktuellen Auswahl werden dazwischen liegende Noten nicht gelöscht, sondern mit der verlängerten Note kombiniert, wobei gegebenenfalls Akkorde entstehen.

#### TIPP

Sie können Ihre eigenen Tastaturbefehle zuweisen, um Noten um bestimmte Notenwerte zu verlängern/verkürzen. Sie finden sie, indem Sie auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** nach **Notenwert kürzen um**, **Notenwert verlängern um** und **Erweitern auf** suchen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Akkordmodus](#) auf Seite 247

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

## Noten nach Notenwert trennen

Sie können Noten entweder nach einem bestimmten Notenwert, der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters oder dem Notenwert zwischen dem Beginn der Note und der Position der Eingabemarke trennen. So können Sie zum Beispiel eine lange Haltebogenkette in eine Abfolge von Achtelnoten aufgliedern.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie trennen möchten.
  2. Trennen Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
    - Um sie nach der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters aufzutrennen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-U** oder wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Nach Auflösung des rhythmischen Rasters teilen**.
    - Um sie nach dem Notenwert zwischen dem Beginn der Note und der Eingabemarke zu trennen, aktivieren Sie die Eingabemarke, erweitern Sie sie über die gewünschten Notenzeilen, bewegen Sie die Eingabemarke an die gewünschte Position und drücken Sie **Alt/Opt-Taste-U**.
    - Um sie nach einem bestimmten Notenwert zu trennen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Nach Notenwert teilen > [Notenwert]**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten bzw. die Noten, über die sich die Eingabemarke erstreckt, werden in mehrere kürzere Noten mit entsprechendem Notenwert aufgetrennt. Wenn sich die ursprünglichen Noten nicht genau in Vielfache des ausgewählten Notenwerts unterteilen lassen, wird die letzte Note gekürzt.

---

#### BEISPIEL



Eine Phrase mit langen Noten



Hals-aufwärts-Noten, die in Achtelnoten aufgetrennt wurden

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 210

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Haltebögen löschen](#) auf Seite 1165

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1165

## Noten-/Pausenwerte erzwingen

In Dorico SE werden Noten/Pausen je nach ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart automatisch passend notiert und verbalkt. Sie können die Werte von Noten/Pausen erzwingen, um ihre Notation festzulegen.

Wenn Sie zum Beispiel zu Beginn eines 6/8-Taktes eine halbe Note eingeben, wird diese als punktierte Viertelnote notiert, verbunden mit einer Achtelnote. Das liegt daran, dass 6/8-Takte üblicherweise in zwei Gruppen mit je drei Achtelnoten aufgeteilt sind. Damit dies auch bei einer halben Note (vier Achtelnoten) funktioniert, teilt Dorico 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 Hemiolo zu markieren, können Sie auch nur auf diesen Notenzeilen eine Taktart eingeben, um Noten diesem Metrum entsprechend zu gruppieren. Sie können die Taktarten dann bei Bedarf ausblenden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie vorhandene Noten aus, deren Dauer Sie erzwingen möchten.

#### TIPP


Wenn Sie die Noten später durch Haltebögen verbinden möchten, empfehlen wir Ihnen, die Notenwerte aller Noten zu erzwingen, die Sie in die Haltebogenketten aufnehmen möchten.

---

2. Optional: Wenn Sie Pausen mit erzwungener Dauer eingeben möchten, beginnen Sie auf eine der folgenden Arten mit der Pauseneingabe:

- Drücken Sie **,**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Pausen** .

3. Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **O**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .

4. Wählen Sie den gewünschten Noten-/Pausenwert aus.

#### TIPP

Wenn Sie möchten, dass Haltebogenketten als einzelne Notenköpfe mit demselben Gesamt-Notenwert angezeigt werden, müssen Sie zuerst ihren Notenwert reduzieren und ihn dann in den gewünschten Notenwert ändern.

---

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.

---



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 264

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 87

[Stimmen](#) auf Seite 1220

[Pedallinien](#) auf Seite 994

[Bindebögen](#) auf Seite 1091

[Tremolos](#) auf Seite 1182

[Triller](#) auf Seite 936

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187

[Vorschläge](#) auf Seite 865

## Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben

Sie können Noten eingeben, indem Sie auf einem MIDI-Gerät in Echtzeit aufnehmen, was Sie spielen. Sie können Noten in Konzertstimmung und in transponierter Stimmung aufnehmen.

#### VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben das MIDI-Gerät angeschlossen, das Sie verwenden möchten.
- Sie haben die Quantisierungs- und Aufnahmeoptionen auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** für die Musik eingestellt, die Sie aufnehmen möchten.
- Sie haben für die Musik, die Sie aufnehmen möchten, genügend Takte oder leeren rhythmischen Raum eingegeben. Es werden durch Dorico 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, aktivieren Sie den Akkordmodus auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Q**.
    - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde** .
  3. Optional: Wenn Sie in eine bestimmte Stimme in der Notenzeile aufnehmen möchten, drücken Sie **Umschalttaste-N**, um die Noteneingabe zu starten, und führen Sie dann eine der folgenden Aktionen aus:
    - Wenn die gewünschte Stimme bereits in der Notenzeile vorhanden ist, drücken Sie **V**, bis das Notensymbol neben der Eingabemarke die richtige Stimme anzeigt.

- Wenn die gewünschte Stimme noch nicht in der Notenzeile vorhanden ist, drücken Sie **Umschalttaste-V**, bis das Notensymbol neben der Eingabemarke die richtige Stimme anzeigt.
4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-R**, um mit der Aufnahme zu beginnen.  
Während der Aufnahme erscheint die Abspielmarke rot und bewegt sich vorwärts. Standardmäßig gibt es einen Takt als Einzähler, bevor die Abspielmarke die rhythmische Position Ihrer ursprünglichen Auswahl oder die der Eingabemarke erreicht.
  5. Spielen Sie die gewünschten Noten auf Ihrem MIDI-Gerät.  
Im Schreiben-Modus erscheint keine Musik auf der Notenzeile, bis Sie die Aufnahme stoppen. Im Wiedergabe-Modus erscheinen in Echtzeit Noten in der Pianorolle.
  6. Drücken Sie die **Leertaste oder Enter-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-R**, um die Aufnahme zu beenden.
- 

#### ERGEBNIS

Die Noten, die Sie auf dem MIDI-Gerät gespielt haben, werden in die ausgewählte Notenzeile eingegeben.

Wenn Sie keine Stimme angegeben haben, werden die Noten gemäß Ihrer Einspielung in Stimmen aufgenommen. Wenn Sie zum Beispiel Noten in rhythmischem Unisono gespielt haben, werden sie in einer einzelnen Stimme aufgenommen. Wenn Sie Noten mit unterschiedlicher Rhythmik gespielt haben, werden sie in separaten Stimmen aufgenommen, bis zu zwei Stimmen pro Notenzeile.

Wenn Sie **Akkorde** aktiviert haben, werden die gespielten Noten mit der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile zusammengeführt, ohne vorhandene Noten zu überschreiben.

Der notierte Notenwert der Noten folgt Ihren Quantisierungsoptionen, aber für die Wiedergabe wird die bei der Aufnahme festgelegte Dauer beibehalten.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sollten die eingespielten Noten nicht wie gewünscht notiert werden, können Sie sie erneut quantisieren.
- Wenn Sie die gespielte Dauer nicht für die Wiedergabe beibehalten möchten, können Sie Wiedergabeabweichungen zurücksetzen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 87

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 264

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 266

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 266

[Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 263

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 867

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 633

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Gespielte Noten, die Sie nicht aufgenommen haben, abrufen

Während der Wiedergabe können Sie Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen und hören, ohne sie in die Partitur aufzunehmen. Mit der rückwirkenden Aufnahme können Sie diese Noten abrufen und in das Projekt eingeben, ohne sie vorher explizit aufgenommen zu haben. Dies ist


zum Beispiel nützlich, wenn Sie nur Ideen ausprobieren wollten, aber hinterher entscheiden, dass Sie die Einspielung gern behalten würden.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Wiedergabe gestartet, während der Wiedergabe Noten auf einem MIDI-Gerät gespielt und dann die Wiedergabe gestoppt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Note oder eine Pause in der Notenzeile aus, in die Sie die abgerufenen Noten eingeben möchten.
2. Optional: Wenn Sie abgerufene Noten eingeben möchten, ohne auf der Notenzeile vorhandene Noten zu überschreiben, drücken Sie **Q**, um **Akkorde** zu aktivieren.
3. Rufen Sie die gespielten Noten auf eine der folgenden Arten ab:
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-R**.
  - Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Rückwirkende Aufnahme** .

---

#### ERGEBNIS

Alle Noten, die Sie während der vorherigen Wiedergabe auf dem MIDI-Gerät gespielt haben, werden ab der gewählten rhythmischen Position in die ausgewählte Notenzeile eingegeben. Sie werden in der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile eingegeben und überschreiben standardmäßig die vorhandenen Noten. Wenn Sie **Akkorde** aktiviert haben, werden die abgerufenen Noten mit der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile zusammengeführt, ohne vorhandene Noten zu überschreiben.

#### HINWEIS

Der rückwirkende Aufnahme-Puffer wird bei jedem Start der Wiedergabe geleert, d. h. Sie können die Musik, die Sie vor der letzten Wiedergabe abgespielt haben, nicht abrufen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 492

[Transport-Fenster](#) auf Seite 504

## Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme

Wenn Sie MIDI in Partien aufnehmen, die Wiederholungsstrukturen enthalten, wie z. B. Wiederholungs-Taktstriche, werden von Dorico SE die Noten aufgenommen, die Sie bei jedem Durchlauf spielen, und mit derselben Stimme zusammengeführt.

Etwas Rhythmusunterschiede zwischen den Aufnahmen werden entsprechend dem aktiven Takt notiert.

## Noten neu quantisieren

Sie können Noten mit Hilfe von unterschiedlichen Quantisierungsoptionen neu quantisieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn sie notierte Rhythmen nach dem Import von MIDI-Noten oder nach der Aufnahme von Noten mit einem MIDI-Gerät ändern möchten. Dies hat keinen Einfluss auf die gespielte Dauer von Noten bei der Wiedergabe.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie quantisieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus tun.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Neu quantisieren**, um den Dialog **Neu quantisieren** zu öffnen.
  3. Ändern Sie die Quantisierungsoptionen nach Bedarf.
  4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die notierten Notenwerte aller ausgewählten Noten werden gemäß den Quantisierungsoptionen geändert. Dies hat keinen Einfluss auf ihre gespielte Dauer bei der Wiedergabe.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 87

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 633

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

## Optimierungen für die MIDI-Aufnahme

Abhängig von Ihrem Betriebssystem und den MIDI-Geräten, die Sie für die Aufnahme verwenden, kann es passieren, dass die aufgenommenen Noten nicht mit der erwünschten Dauer oder an den erwünschten rhythmischen Positionen notiert sind. Die Optimierung der Einstellungen für die MIDI-Aufnahme kann Ihnen helfen, bessere Ergebnisse zu erzielen.

- Auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen** finden Sie Optionen, die sich auf die MIDI-Aufnahme auswirken.

Da es zu einer Zeit-Latenz zwischen dem Drücken von Tasten auf einem MIDI-Gerät und der Aufnahme der Noten durch Dorico 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, die Quantisierungsoptionen zu ändern.
- Wenn Noten mit fehlenden oder falschen Notationselementen eingegeben werden, empfehlen wir Ihnen, die erkannten Notationselemente unter **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Aufnahme** zu ändern.
- Wenn Ihre Noten vor der Zählzeit notiert werden, empfehlen wir, den Wert der Latenz-Kompensation zu erhöhen.
- Wenn Ihre Noten nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu stellen, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Aussetzer ermöglicht.

#### HINWEIS

Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 87

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 266

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 867

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57



[Pedallinien](#) auf Seite 994  
[Bindebögen](#) auf Seite 1091  
[Tremolos](#) auf Seite 1182  
[Triller](#) auf Seite 936  
[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187  
[Vorschläge](#) auf Seite 865

## MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern

Sie können den MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern, um Abweichungen zwischen dem Drücken von Tasten während der MIDI-Aufnahme und der Notation der entsprechenden Noten in Bezug auf die Zählzeiten zu korrigieren.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
3. Ändern Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt den Wert für **MIDI-Eingangslatenz-Kompensation**.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Das Erhöhen des Latenz-Kompensationswertes erhöht die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor vor der Zählzeit notiert wurden.

Das Verringern des Latenz-Kompensationswertes reduziert die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor nach der Zählzeit notiert wurden.

## Puffergröße des Audiogerätes ändern

Sie können die Audio-Puffergröße ändern, wenn zum Beispiel die Noten, die mit der MIDI-Aufnahme eingegeben wurden, erst weit nach der jeweiligen Zählzeit angezeigt werden.

### HINWEIS

- Wenn die Noten die Sie mit MIDI aufzeichnen nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir Ihnen, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu reduzieren, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Ausfälle ermöglicht.
- Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Geräte konfigurieren** aus um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie im Menü **ASIO-Treiber** das Audio-Gerät aus, dessen Puffergröße Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf **Geräteeinstellungen**, um den Geräteeinstellungen-Dialog zu für das ausgewählte Audiogerät öffnen.

4. Sie können die Puffergröße im Geräteeinstellungen-Dialog auf eine der folgenden Arten ändern, je nachdem welches Betriebssystem Sie verwenden:
    - Ziehen Sie in Windows-Systemen im Abschnitt **Audio-Puffergröße** den Schieberegler entweder auf eine andere Position oder aktivieren Sie **Benutzerdefiniert** und ändern Sie den Wert im Feld **Ausgewählte Puffergröße**.
    - Wählen Sie für macOS-Systeme eine Samplerate aus dem **Puffergröße**-Menü aus.
  5. Klicken Sie auf **OK (Windows)/Schließen** (macOS), um den Audiogeräte-Einstellungen-Dialog zu schließen.
  6. Klicken Sie auf **Schließen** um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu schließen.
- 

## Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern

Sie können durch Ändern der Standardeinstellung bestimmen, ob Dorico SE Haltepedal-Controller als Pedallinien interpretiert, wenn Sie MIDI aufnehmen und MIDI-Dateien importieren oder öffnen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
  2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt **CC64 als Pedallinien importieren**.
  4. Optional: Aktivieren/Deaktivieren Sie **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten**, wenn Sie **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert haben.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

### ERGEBNIS

Wenn **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert ist, wird der MIDI-Controller CC64 als Pedallinien interpretiert.

Wenn **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten** aktiviert ist, wird der Anfang der Pedallinien automatisch an den Anfang der Zählzeit zurückverschoben.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren

Dorico SE akzeptiert standardmäßig MIDI-Eingaben von allen angeschlossenen MIDI-Geräten, einschließlich virtueller MIDI-Kabel und Inter-Application-Busse. Sie können MIDI-Geräte einzeln aktivieren/deaktivieren, z. B. wenn Sie Geräte verwenden, die kontinuierlich MIDI-Daten ausgeben, oder wenn die Ausgabe bestimmter Geräte ausschließlich an eine andere Anwendung weitergeleitet werden soll.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Unterabschnitt **MIDI-Eingabegeräte** das Kontrollkästchen für alle MIDI-Eingabegeräte.

4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

## Notationselemente eingeben

Sie können viele Arten von Notationselementen eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten. In Dorico SE ist »Notationselement« ein weit gefasster Begriff, der viele verschiedene Objekte abdeckt, darunter Artikulationen, Bindebögen, Dynamikanweisungen und vieles mehr.

In Dorico SE können Sie die meisten Notationselemente über die Tastatur mit Hilfe von Einblendfeldern und über die Maus mit Hilfe von Bereichen eingeben.

## Artikulationen eingeben

Sie können Noten mit Artikulationen während der Noteneingabe eingeben und Artikulationen zu bereits eingegebenen Noten hinzufügen.

### HINWEIS

Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Artikulationen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Artikulationen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie bestehende Noten aus, zu denen Sie Artikulationen hinzufügen möchten.
  2. Optional: Wenn Sie Noten mit Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Artikulationen, die Sie eingeben möchten, auswählen:
    - Drücken Sie die Tastaturbefehle für die gewünschten Artikulationen.
    - Klicken Sie im Notenbereich auf die gewünschten Artikulationen.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klavier-Bereichs auf die gewünschten Artikulationen.
  4. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschten Noten oder Akkorde mit den ausgewählten Artikulationen ein.
- 

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Artikulationen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt. Sie werden zwischen Notenköpfen oder -hälsen und Triolen-/N-tolen-Klammern positioniert, so dass sie näher an den Noten stehen als Triolen-/N-tolen-Klammern oder Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse.

Während der Noteneingabe werden die ausgewählten Artikulationen solange zu allen Noten hinzugefügt, die Sie eingeben, bis Sie die Artikulationen wieder deaktivieren.

#### HINWEIS

Einige Artikulationskombinationen sind nicht auf derselben Note möglich. Zum Beispiel können Sie Noten nicht gleichzeitig als Staccato und Staccatissimo markieren, da beide Artikulationen anzeigen, dass die Noten kürzer gespielt werden.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 716

[Noteneingabe](#) auf Seite 212

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
















[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

## Tastaturbefehle für Artikulationen

Häufig verwendete Artikulationen können nicht nur durch das Anklicken im Noten-Bereich, sondern auch durch das Drücken von Tastaturbefehlen auf Ihrer Computertastatur eingegeben werden.

Sie können die folgenden Tastaturbefehle verwenden, um Artikulationen mit der Tastatur einzugeben:

---

Artikulationsart	Tastaturbefehl
Akzent: 	
Marcato: 	
Betont: 	<b>Umschalttaste-Ü</b>
Unbetont: 	<b>Umschalttaste-Ä</b>
Staccato: 	
Tenuto: 	
Staccatissimo:  oder 	
Tenuto und Staccato kombiniert: 	

---

## Bindebögen eingeben

Sie können Bindebögen sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Sie können Bindebögen auch zu vorhandenen Noten in mehreren

Notenzeilen gleichzeitig sowie zu Noten in unterschiedlichen Stimmen oder in unterschiedlichen, zum selben Instrument gehörenden Notenzeilen eingeben, zum Beispiel wenn Phrasen über beide Zeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verlaufen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Bindebögen hinzufügen möchten.

#### TIPP

- Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, verbindet der Bindebogen diese automatisch mit der nächsten Note in derselben Stimme in der Zeile. Um Bindebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Stimmen einzugeben, müssen Sie beide Noten auswählen, indem Sie zum Beispiel die erste Note auswählen und dann die zweite bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** anklicken.
  - Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie zwei vorhandene Noten in unterschiedlichen Notenzeilen auswählen, um Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilen-übergreifenden Bindebögen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
  - Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um gleichzeitig Bindebögen in diese Notenzeilen einzugeben.
- 

2. Optional: Wenn Sie Noten und Bindebögen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Geben Sie auf eine der folgenden Arten einen Bindebogen ein:

- Drücken Sie **S**.
- Klicken Sie im Notenfeld auf **Bindebogen** .
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .

#### HINWEIS

Wenn Sie Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzugefügt haben, hören Sie an dieser Stelle auf.

---

4. Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschten Noten ein.

Der Bindebogen wird automatisch erweitert, auch wenn Pausen zwischen den eingegebenen Noten sind.

5. Beenden Sie den Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note während der Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
- 


#### ERGEBNIS

Während der Noteneingabe beginnen Bindebögen in allen Notenzeilen, die die Eingabemarke umfasst, an der aktuell ausgewählten Note und nicht an der Position der Eingabemarke. Bindebögen werden automatisch erweitert, wenn Sie Noten eingeben, und enden auf der aktuell ausgewählten Note.

Wenn Sie Bindebögen zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die ausgewählten Noten mit Bindebögen verbunden. Wenn Sie zum Beispiel zwei Noten auswählen, die zum selben Instrument gehören, und zwei Noten, die zu einem anderen gehören, werden zwei Bindebögen eingegeben, die die Noten in jeder ausgewählten Notenzeile verbinden. Wenn Sie Noten in verschiedenen Notenzeilen ausgewählt haben, die zum selben Instrument gehören, wird ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen eingegeben.

Bindebögen werden entweder über oder unter den Noten platziert, je nach der Halsrichtung der Noten innerhalb der Auswahl.

#### TIPP

Wenn nichts ausgewählt ist, können Sie auch auf **Bindebogen**  in der Werkzeugzeile des Notenbereichs oder Klaviatur-Bereichs klicken und dann durch Klicken und Ziehen einen Bindebogen eingeben und die gewünschte Länge festlegen.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.
- Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Bindebögen](#) auf Seite 1091

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1101

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1104

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1100

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1099

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426



## Fingersätze eingeben

Mit dem Fingersätze-Einblendfeld können Sie Fingersätze für bestehende Noten eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten.

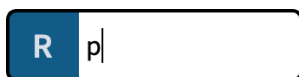
#### HINWEIS

- Sie können Fingersätze nur an einer rhythmischen Position auf einmal zu Noten hinzufügen. Außerdem können Sie nur so viele Fingersätze eingeben, wie es Noten an der jeweiligen rhythmischen Position gibt. So können Sie zum Beispiel an einer rhythmischen Position mit einem Akkord mit drei Noten drei Fingersätze eingeben, an einer rhythmischen Position mit einer einzelnen Note aber nur einen Fingersatz.
- Wenn Sie Noten in mehreren Stimmen auswählen, werden Fingersätze nur in die oberste Stimme eingegeben.
- Obwohl sie zwei Zahlen enthalten, werden Substitutions-Fingersätze als ein Fingersatz angesehen und können daher zu einzelnen Noten hinzugefügt werden.

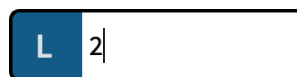
#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie eine vorhandene Note in einer einzelnen Notenzeile aus, zu der Sie einen Fingersatz hinzufügen möchten.  
Wenn Sie zu allen Noten in einem Akkord Fingersätze hinzufügen möchten, wählen Sie alle Noten in diesem Akkord aus.
2. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
3. Öffnen Sie das Fingersätze-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fingersatz** .
4. Optional: Wenn Sie Fingersätze für Instrumente mit Bündeln eingeben, können Sie die Hand auf eine der folgenden Arten ändern:
  - Um zur rechten Hand zu wechseln, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
  - Um zur linken Hand zu wechseln, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.

Das Einblendfeld-Symbol zeigt immer die aktuelle Hand an.



Fingersätze-Einblendfeld bei der Eingabe von Fingersätzen für die rechte Hand



Fingersätze-Einblendfeld bei der Eingabe von Fingersätzen für die linke Hand

5. Geben Sie die gewünschten Fingersätze in das Einblendfeld ein.  
Zum Beispiel können Sie eingeben:
  - **3-2** für einen Substitutions-Fingersatz vom dritten Finger zum zweiten Finger.
  - **1,3,5** für einen Akkord.
  - **12**, um anzuzeigen, dass bei einem Blechblasinstrument mit Ventilen die ersten zwei Ventile betätigt werden sollen.
  - **p** für einen Fingersatz für den Daumen der rechten Hand oder **t** für einen Fingersatz für den Daumen der linken Hand.
  - **2/** für einen Fingersatz mit einer Angabe zum Verschieben.
6. Optional: Wenn Sie Fingersätze zu vorhandenen Noten hinzufügen, können Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten verschieben:
  - Um das Einblendfeld zur nächsten Note/zum nächsten Akkord in der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie die **Leertaste**.
  - Um das Einblendfeld zurück zur vorigen Note/zum vorigen Akkord in der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste-Leertaste**.
  - Um das Einblendfeld zur ersten Note/zum ersten Akkord der aktuellen Stimme im nächsten Takt zu verschieben, drücken Sie die **Tab-Taste**.
  - Um das Einblendfeld zurück zur ersten Note/zum ersten Akkord im vorigen Takt der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie **Umschalttaste-Tab-Taste**.
  - Um den Positionszeiger und das Einblendfeld nach rechts/links und zur nächsten/vorigen Note bzw. zum nächsten/vorigen Fingersatz in der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**.

7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Fingersätze werden an den gewählten Noten eingegeben, auch bei der Noteneingabe. Das Einblendfeld navigiert durch Noten in der Stimme, die von der Eingabemarke vorgegeben wird bzw. in der von Ihnen zu Beginn ausgewählten Stimme.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze](#) auf Seite 844

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 846



[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 855

[Fingersätze löschen](#) auf Seite 849

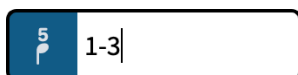
## Fingersätze-Einblendfeld

Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Fingersätze-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Fingersatzarten einzugeben. Das Fingersätze-Einblendfeld verhält sich für Instrumente mit Bünden anders als für andere Instrumente, weswegen es eine separate Tabelle für Fingersätze für Instrumente mit Bünden gibt.

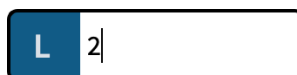
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Fingersätze auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fingersatz** .
- Wählen Sie **Schreiben > Fingersätze erzeugen**.

Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente ohne Bünden entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente mit Bünden zeigt das Symbol links vom Einblendfeld an, ob Sie Fingersätze für die linke oder für die rechte Hand eingeben.



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen Fingersatz für ein Instrument ohne Bünden



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen linkshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bünden



Der **Fingersatz**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen rechtshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bünden



## Bundlose Instrumente

---

<b>Fingersatzart</b>	<b>Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld</b>
Separate Fingersätze für einzelne Noten, darunter auch Messingventilnummern und Posaunen-Zugpositionen	<b>1, 2, 3</b> und so weiter
Blechblasinstrumente mit Ventilen	<b>12</b>
Separate Fingersätze für jede Note in Akkorden	<b>1,3,5</b>
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"><li>• Rechte Hand für die obere Notenzeile</li><li>• Linke Hand für die untere Notenzeile</li></ul>	
Fingersätze für die linke Hand (Instrumente ohne Bünde)	<b>L2, G2, S5, I2</b> oder <b>H2</b>
Fingersätze für die rechte Hand (Instrumente ohne Bünde)	<b>R5, D5</b> oder <b>M5</b>
Angabe für Daumen (Instrumente ohne Bünde)	<b>T</b>
Mehrere Fingersätze für einzelne Noten, zum Beispiel für Ornamente wie Mordente oder Doppelschläge	<b>2343</b>
Einzelne Fingersätze für mehrere Noten: Geben Sie dieselbe Fingersatznummer für zwei benachbarte Noten ein.	<b>1,1</b>
Zum Beispiel kann bei Tasteninstrumenten der Daumen zwei Tasten gleichzeitig drücken.	
Alternative Fingersätze	<b>2(3)</b>
Editorische Fingersätze	<b>[4]</b>
Fingerersetzungen	<b>1-3</b>
Fingersatz-Verschiebungsangabe (Saiteninstrumente)	<b>2/</b>

---

## Instrumente mit Bündeln

---

Fingersatzart	Beispiele für Einträge im Einblendfeld
Fingersätze für die linke Hand	<b>0, 1, 2, 3, 4, 5</b>
Daumen der linken Hand	<b>t</b>
Fingersätze für die rechte Hand	<b>1, 2, 3, 4, 5</b> <b>p, i, m, a, e</b>
Daumen der rechten Hand	<b>p, t</b> oder <b>1</b>
Kleiner Finger der rechten Hand	<b>e, x, c, o</b> oder <b>5</b>

---

Diese Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es viele mögliche Fingersätze gibt. Sie sollen lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Fingersatzarten einzugeben.

### HINWEIS

Fingerersetzungen sind standardmäßig sofort umzusetzen, Sie können die rhythmische Position der Ersetzung aber auch ändern, indem Sie die Aufschubdauer ändern.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Fingersätze](#) auf Seite 844

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 846

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 855

## 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 878

## Tonarten-Einblendfeld

Die Tabelle enthält die Einträge für das Tonarten-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Tonarten einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Tonarten auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-K**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tonarten** .
- Wählen Sie eine vorhandene Tonart aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Tonart erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Tonarten-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen** im Notations-Werkzeugfeld

---

#### Arten von Tonarten

#### Eintrag im Einblendfeld

Offene oder atonale Tonarten

**open** oder **atonal**

Dur-Tonarten (Großbuchstaben)

**C, D** oder **G#, Ab** und so weiter

Moll-Tonarten (Kleinbuchstaben)

**g, d, f#, bb** und so weiter

Anzahl der Kreuze

**3s, 2#** und so weiter

#### HINWEIS

Nimmt die Dur-Tonart für so viele Kreuze an.

---

Anzahl von Bes

**4f, 5b** und so weiter

#### HINWEIS

Nimmt die Dur-Tonart für so viele Bes an.

---

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie jede mögliche Tonart eingeben können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Tonarten einzugeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS



[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Tonarten](#) auf Seite 878

[Arten von Tonarten](#) auf Seite 879

## Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen

Im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen können Sie übliche Tonarten erstellen und eingeben. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

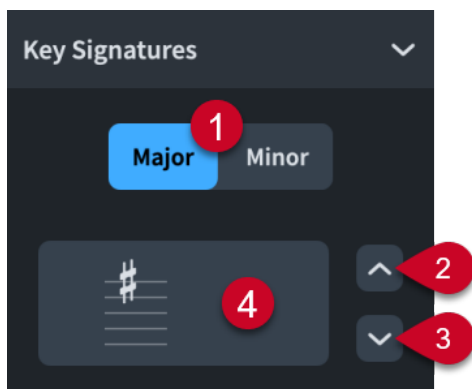
Der Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält die folgenden Abschnitte:

### In dieser Partie verwendet

Enthält alle derzeit in der Partie verwendeten Tonarten.

### Tonarten

Hier können Sie Tonarten erstellen.



Der **Tonarten**-Abschnitt enthält Folgendes:

#### 1 Dur/Moll

Hiermit können Sie auswählen, ob Ihre Tonart **Dur** oder **Moll** ist.

#### 2 Mehr Kreuze/Weniger Bes

Jedes Mal, wenn Sie klicken, fügen Sie der Tonart ein Kreuz hinzu oder löschen ein Be aus der Tonart.

#### 3 Weniger Kreuze/Mehr Bes

Jedes Mal, wenn Sie klicken, löschen Sie ein Kreuz aus der Tonart oder fügen der Tonart ein Be hinzu.

#### 4 Tonart eingeben

Zeigt, wie die Tonart in einer Notenzeile aussieht. Wenn Sie auf diesen Schalter klicken, wird die angezeigte Tonart eingegeben. Wenn im Projekt zu dem Zeitpunkt nichts ausgewählt ist, wird die Tonart im Mauszeiger geladen.

### Vorzeichen

Enthält alle Vorzeichen, die im derzeit ausgewählten tonalen System verfügbar sind.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Tonarten](#) auf Seite 878

[Tonale Systeme](#) auf Seite 883

## 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. Öffnen Sie das Tonarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-K**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tonarten** .
4. Geben Sie die gewünschte Tonart in das Einblendfeld ein.  
Zum Beispiel können Sie eingeben:
  - **G** oder **1s** für G-Dur.
  - **g** für G-Moll.
  - **open** für eine atonale Tonart.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie Tonarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
  - Um eine Tonart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
  - Um eine Tonart nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tonarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines Taktes befindet. Es empfiehlt sich jedoch, Tonartänderungen an Taktstrichen einzugeben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Tonart ausgewählt haben, ersetzt die neue Tonart direkt die bestehende.

Alle später eingegebenen Noten folgen der angegebenen Tonart, bis zur nächsten bestehenden Tonart oder zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Einspielen von Noten über ein MIDI-Keyboard werden Vorzeichen entsprechend der Tonart geschrieben.

Tonarten ohne Vorzeichen, so wie A-Moll oder offene Tonarten, werden durch Hinweise angezeigt.

#### HINWEIS

Eine einzelne Tonart in einer einzelnen Notenzeile eignet sich nicht zum Transponieren von Instrumenten. Die Transposition von Noten und Tonarten erfolgt bei der Transposition von Instrumenten automatisch.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten-Einblendfeld](#) auf Seite 274

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239

[Tonarten](#) auf Seite 878

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449  
[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129  
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167  
[Noten umdeuten](#) auf Seite 461  
[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456  
[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 457  
[Hinweise](#) auf Seite 438

## 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 **Bereiche**  und dann auf **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen**  um den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen anzuzeigen.
3. Optional: Wenn Sie die gewünschte Tonart nicht bereits in der aktuellen Partie verwendet haben, müssen Sie die Tonart im **Tonarten-Editor** im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen erstellen.
4. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschte Tonart eingeben:
  - Um eine Tonart auf allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen darauf.
  - Um eine Tonart nur für die gewählte Notenzeile einzugeben, klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen darauf.

---

### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tonarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines Taktes befindet. Es empfiehlt sich jedoch, Tonartänderungen an Taktstrichen einzugeben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Tonart ausgewählt haben, ersetzt die neue Tonart direkt die bestehende.

Alle später eingegebenen Noten folgen der angegebenen Tonart, bis zur nächsten bestehenden Tonart oder zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Einspielen von Noten über ein MIDI-Keyboard werden Vorzeichen entsprechend der Tonart geschrieben.

Tonarten ohne Vorzeichen, so wie A-Moll oder offene Tonarten, werden durch Hinweise angezeigt.

#### HINWEIS

Eine einzelne Tonart in einer einzelnen Notenzeile eignet sich nicht zum Transponieren von Instrumenten. Die Transposition von Noten und Tonarten erfolgt bei der Transposition von Instrumenten automatisch.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 275

[Tonarten](#) auf Seite 878

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167

[Noten umdeuten](#) auf Seite 461

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 457

[Hinweise](#) auf Seite 438

## Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte

Sie können Taktarten, auch für Taktarten mit Auftakten, sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden, als auch mit der Maus, indem Sie den Taktbezeichnungen-Bereich wählen.

#### HINWEIS

Sie können die meisten Arten von benutzerdefinierten Taktarten im Abschnitt **Taktart erzeugen** im Taktbezeichnungen-Bereich erstellen, manche Taktarten können aber nur über das Einblendfeld für Taktarten eingegeben werden. Beispielsweise können Sie Zählzeitunterteilungen nur mit dem Einblendfeld für Taktarten festlegen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Taktarten](#) auf Seite 1167



[Taktarttypen](#) auf Seite 1168

## Einblendfeld für Taktarten

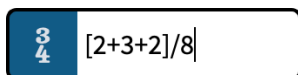
Die Tabelle enthält die Einträge für das Taktarteneinblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Taktarten einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Taktarten auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-M**.

- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
- Wählen Sie eine vorhandene Taktart aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Taktart erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Taktarten mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Taktbezeichnungen** im Notations-Werkzeugfeld

## Taktarten

---

### Taktarttyp

### Eintrag im Einblendfeld

Einfache Taktarten

**2/2, 2/4, 6/8, 3/4, 5/4** und so weiter

Zum Beispiel: 2/2 (zwei halbe Noten pro Takt), 2/4 (zwei Viertelnoten pro Takt), 6/8 (sechs Achtelnoten pro Takt), 3/4, 5/4 und so weiter

Alternierende Taktarten, zum Beispiel 6/8+3/4

**6/8 + 3/4**

#### HINWEIS

Sie müssen auf beiden Seiten des Pluszeichens Leerzeichen einfügen.

---

Normaler Takt, also Viervierteltakt

**c**

Gekappter Viervierteltakt, also 2/2

**cutc, cut** oder **¢**

Offenes Metrum, symbolisiert durch X

**X** oder **x**

Offenes Metrum ohne Symbol

**open**

#### HINWEIS

Ein Taktart-Hinweis wird an der Position des offenen Metrums angezeigt.

---

Additive Taktart mit expliziten  
Zählzeitgruppen

**3+2+2/8, 3+2/4** und so weiter



---

### Taktarttyp

### Eintrag im Einblendfeld

Festgelegte Zählzeitengruppe, die aber in der Taktart nicht angezeigt wird

**[2+3+2]/8**

So wird zum Beispiel ein 7/8-Takt angezeigt, die Balken werden aber in 2+3+2 Achtelnoten unterteilt.

Verbundene Taktart mit gestrichelten Taktstrichen in jedem Takt, die die Teilungen zwischen den unterschiedlichen Metren anzeigen

**2/4|6/8**

Verbundene Taktart ohne gestrichelte Taktstriche in jedem Takt

**2/4:6/8**

Austauschbare Taktart mit verschiedenen Stilen: In Klammern, mit Schrägstrich oder Gleichheitszeichen und gestrichelt

**2/4 (6/8), 2/4 / 6/8, 2/4 = 6/8 oder 2/4 - 6/8**

#### HINWEIS

Sie müssen auf beiden Seiten der Schrägstriche, Gleichheitszeichen, Striche oder vor offenen Klammern Leerzeichen einfügen.

---

---

## Auftakte

---

### Beispiel für eine Taktart mit Auftakt

### Eintrag im Einblendfeld

4/4-Taktart mit einer punktierten Viertelnote als Auftakt

**4/4,1.5**

6/8-Taktart mit zwei Achtelnoten als Auftakt

**6/8,2**

2/2-Taktart mit einer Viertelnote als Auftakt

**2/2,0.5**

---

#### TIPP

Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird.

---

Diese Listen sind nicht vollständig, da es viele mögliche Taktarten und Auftakte gibt. Sie sollen lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Taktarten und Auftakte festzulegen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Taktarten](#) auf Seite 1167

[Taktarttypen](#) auf Seite 1168



[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 283

[Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 286  
[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 762  
[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1180

## Taktbezeichnungen-Abschnitt

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt ermöglicht es Ihnen, verschiedene Taktarten einzugeben. Im Bereich **Taktart erzeugen** des Abschnitts können Sie ungewöhnliche Taktarten erstellen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Abschnitt für Taktarten (Metrum) ein-/ausblenden, indem Sie auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt enthält die folgenden Bereiche:

### In dieser Partie verwendet

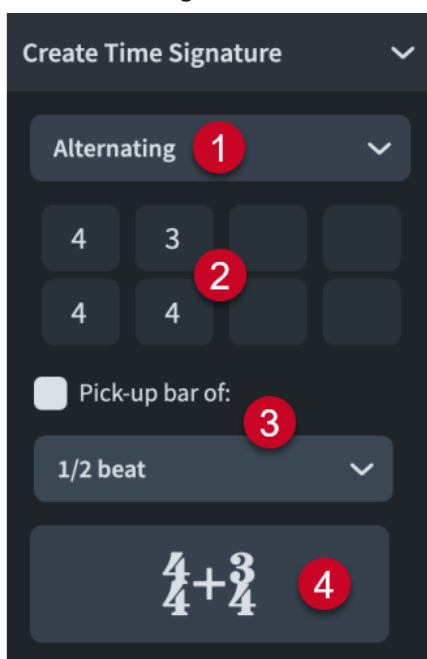
Enthält alle bereits in der derzeitigen Partie verwendeten Taktarten.

### Häufig verwendet

Geben Sie eine typische Taktart ein, z. B. 4/4, 3/4, 6/8 oder 7/8.

### Taktart erzeugen

Ermöglicht es Ihnen, Ihre eigenen Taktarten zu erstellen, einschließlich alternierender und zusammengesetzter Taktarten.



Der Bereich **Taktart erzeugen** enthält Folgendes:

#### 1 Menü der verschiedenen Taktarten

Ermöglicht es Ihnen, eine der folgenden Taktarten auszuwählen:

- **Normal**
- **Additiv**
- **Austauschbar**
- **Verbunden**

- **Alternierend**

## 2 Spatien für Taktarten

Ermöglicht es Ihnen, bis zu vier Taktarten zu kombinieren. Zum Beispiel könnten Sie nur eine Taktart als regelmäßige Taktart festlegen, als alternierende Taktart aber drei Taktarten.

## 3 Auftakt mit

Ermöglicht es Ihnen, vor der Taktart einen Auftakt einzufügen. Ein Auftakt ist kein vollständiger Takt, weshalb Sie dort nur ein paar Zählzeiten einfügen können, bevor der erste vollständige Takt kommt.

Die folgenden Optionen stehen Ihnen für die Anzahl der Zählzeiten in einem Auftakt zur Verfügung:

- **1/2 Zählzeit**
- **1 Zählzeit**
- **2 Zählzeiten**
- **3 Zählzeiten**

## 4 Taktart eingeben (Schalter)

Klicken Sie auf den Schalter, der die Taktart anzeigt, um eine Taktart einzugeben. Wenn im Projekt nichts ausgewählt ist, wird die Taktart zum Mauszeiger geladen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Taktarten](#) auf Seite 1167

[Taktarttypen](#) auf Seite 1168

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 284

[Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 287

## Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Taktartangaben anhand des Einblendfelds für Taktarten eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.




### HINWEIS

Dorico SE fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktart in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
2. Optional: Wenn Sie Taktarten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **I**.
  - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
4. Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
5. Geben Sie die gewünschte Taktart in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie zum Beispiel **4/4** für einen 4/4-Takt oder **[2+2+3]/8** für einen 7/8-Takt mit benutzerdefinierter Zählzeitgruppierung ein.
6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Taktarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
- Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
  - Um eine Taktart nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Taktarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 279
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211
- [Taktarten](#) auf Seite 1167
- [Auftake](#) auf Seite 1171
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175
- [Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1177
- [Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 286
- [Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 303
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 301
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 439
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1180
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 25




## Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben

Sie können Taktartangaben anhand des Taktbezeichnungen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

#### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
  - Dorico SE fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktart in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
  2. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **I**.
    - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
  3. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)** , um den Bereich für Taktarten (Metrum) anzuzeigen.
  4. Optional: Wenn Sie eine Taktart eingeben möchten, die nicht in den Abschnitten **In dieser Partie verwendet** oder **Häufig verwendet** verfügbar ist, wählen Sie die gewünschte Taktart aus dem Menü im Abschnitt **Taktart erstellen** aus.
  5. Optional: Geben Sie die gewünschten Taktarten in die verfügbaren Felder ein.
  6. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschte Taktart eingeben:
    - Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Taktbezeichnungen-Bereich darauf.
    - Um nur auf der ausgewählten Notenzeile eine Taktart einzugeben, klicken Sie im Taktbezeichnungen-Bereich mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** darauf.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Taktarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192
- [Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 282
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205
- [Taktarten](#) auf Seite 1167
- [Auftake](#) auf Seite 1171
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175
- [Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1177
- [Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 287
- [Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 305
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 301
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 439
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1180
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 25

## Auftake mit dem Einblendfeld eingeben




Sie können Auftake als Teil von Taktartangaben anhand des Einblendfelds für Taktarten eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten mit Auftakten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

#### HINWEIS

Dorico SE fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Auftakt eingeben möchten. Wenn Sie einen Auftakt in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
- Optional: Wenn Sie einen Auftakt in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
- Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **I**.
  - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
- Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
- Geben Sie die gewünschte Taktart und die Anzahl von Auftakten in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel **3/4,0.75** für einen 3/4-Takt mit einer punktierten Achtelnote als Auftakt oder **4/4,1** für einen Viervierteltakt mit einem Auftakt von einer Viertelnote ein. Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird.

6. Auf eine der folgenden Arten können Sie den Auftakt eingeben und das Einblendfeld schließen:
    - Um einen Auftakt in alle Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
    - Um einen Auftakt nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Auftakte als Teil der festgelegten Taktart an der Position der Eingabemarke hinzugefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Auftakte zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Teil der festgelegten Taktart an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart mit Auftakt direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

#### HINWEIS

Dorico SE fügt nicht automatisch Zählzeiten vor vorhandenen Noten ein, zu denen Sie Taktarten mit Auftakten hinzufügen. Wenn Sie einen Auftakt am Anfang einer Partie hinzufügen, beginnt diese Partie nun im Auftakt und nicht mehr im ersten ganzen Takt. Sie können Zählzeiten am Anfang einfügen, um Noten an spätere rhythmische Positionen zu verschieben.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 279

[Auftakte](#) auf Seite 1171

[Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1172

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 283

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 301

[Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 303

[Rhythmische Position](#) auf Seite 25

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1180

## Auftakte mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben




Sie können Auftakte als Teil von Taktartangaben anhand des Taktbezeichnungen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

#### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

- Dorico SE fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Auftakt eingeben möchten. Wenn Sie einen Auftakt in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
2. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **I**.
  - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
3. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)** , um den Bereich für Taktarten (Metrum) anzuzeigen.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Taktart erstellen** die gewünschte Art von Taktart aus dem Menü aus.
5. Geben Sie die gewünschten Taktarten in die verfügbaren Felder ein.
6. Aktivieren Sie **Auftakt mit** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **1/2 Zählzeit**
  - **1 Zählzeit**
  - **2 Zählzeiten**
  - **3 Zählzeiten**

#### HINWEIS

Über den Taktbezeichnungen-Bereich können nicht alle Auftaktlängen erstellt werden. Sie können zum Beispiel mit den verfügbaren Optionen keinen einzelnen Achtelnoten-Auftakt in 6/8 erstellen. In solchen Fällen müssen Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden.

---

7. Geben Sie den Auftakt auf eine der folgenden Arten ein:
    - Um einen Auftakt in alle Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Abschnitt **Taktart erstellen** auf die Schaltfläche zur Eingabe von Taktartbezeichnungen.
    - Um einen Auftakt nur in die ausgewählte Notenzeile einzugeben, klicken Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** im Abschnitt **Taktart erstellen** auf die Schaltfläche zur Eingabe von Taktartbezeichnungen.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Auftakte als Teil der festgelegten Taktart an der Position der Eingabemarke hinzugefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Auftakte zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Teil der festgelegten Taktart an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie



eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart mit Auftakt direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

#### HINWEIS

Dorico SE fügt nicht automatisch Zählzeiten vor vorhandenen Noten ein, zu denen Sie Taktarten mit Auftakten hinzufügen. Wenn Sie einen Auftakt am Anfang einer Partie hinzufügen, beginnt diese Partie nun im Auftakt und nicht mehr im ersten ganzen Takt. Sie können Zählzeiten am Anfang einfügen, um Noten an spätere rhythmische Positionen zu verschieben.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 282

[Auftake](#) auf Seite 1171

[Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 286

[Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1172

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 301

[Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 305

[Rhythmische Position](#) auf Seite 25

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1180

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Eingabemethoden für Tempomarkierungen

Sie können Tempomarkierungen auf verschiedene Arten eingeben: Mit der Tastatur im Tempoeinblendfeld, mit der Maus im Tempo-Bereich und in der Tempospur im Wiedergabe-Modus. Sie können Tempomarkierungen eingeben, die nur aus einer Textanweisung, nur aus einer Metronomangabe oder aus einer Kombination aus beidem bestehen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

[Tempospur](#) auf Seite 484

[Tempo-Editor](#) auf Seite 651



[Tempoänderungen im Tempo-Editor eingeben](#) auf Seite 652

## Tempoeinblendfeld

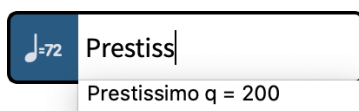
Die folgende Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Tempoeinblendfeld eingeben können, um Tempomarkierungen, Tempogleichungen und rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe einzufügen.

Wenn Sie anfangen, ein Tempo in das Tempoeinblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Vorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können einen dieser Vorschläge zur Eingabe auswählen oder Ihr eigenes Tempo in das Einblendfeld eingeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Tempomarkierungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .
- Wählen Sie eine vorhandene Tempomarkierung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Tempo erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Tempoeinblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Tempo**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Tempomarkierungen

Beispielhafte Tempomarkierung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Adagio</i>	<b>Adagio</b>
<i>Presto</i> ♩ = 176	<b>Presto q = 176</b> oder <b>Presto q=176</b>
<i>Largo</i> (♩ = 52)	<b>Largo (q = 52)</b> oder <b>Largo (q=52)</b>
♩ = 96-112	<b>q = 96-112, q=96-112, 6 = 96-112</b> oder <b>6=96-112</b>
♩. = 84	<b>q. = 84, q.=84, 6. = 84</b> oder <b>6.=84</b>
♩ = 60	<b>h = 60, h=60, 7 = 60</b> oder <b>7=60</b>
♩♩ = 120	<b>e = 120, e=120, 5 = 120</b> oder <b>5=120</b>
<i>rit.</i>	<b>rit.</b> oder <b>rit</b>
<i>ritardando</i>	<b>ritardando</b>
<i>accel.</i>	<b>accel.</b> oder <b>accel</b>
<i>accelerando</i>	<b>accelerando</b>
<i>più</i>	<b>più</b>
<i>meno</i>	<b>meno</b>

---

**Beispielhafte Tempomarkierung****Eintrag im Einblendfeld**

*Rubato*

**Rubato**

Schneller, mit Energie

**Schneller, mit Energie**

---

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie Tempos völlig frei eingeben können und es viele Möglichkeiten für Metronomangaben und Tempomarkierungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Tempomarkierungen und Metronomangaben einzugeben.

**HINWEIS**

Das Tempoeinblendfeld ist fallabhängig. Wenn Sie möchten, dass Ihre Tempomarkierung mit einem Großbuchstaben anfängt, müssen Sie einen Großbuchstaben in das Einblendfeld eingeben.

---

**Metronomangabe Zählzeiteinheiten**

---

**Metronomangabe Zählzeiteinheit****Eintrag im Einblendfeld**

64tel-Note

**z** oder **2**

32tel-Note

**y** oder **3**

16tel-Note

**x** oder **4**

Achtelnote

**e** oder **5**

Viertelnote

**q** oder **6**

Halbe Note

**h** oder **7**

Ganze Note

**w** oder **8**

Doppelganze

**2w** oder **9**

Punktierung

**.** (Punkt)

---

**Tempogleichungen**

---

**Beispiel-Tempogleichung****Eintrag im Einblendfeld**



**e = e.** oder **e=e.**



**q = e** oder **q=e**



**q. = h** oder **q.=h**

---

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Tempogleichungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Tempogleichungen festzulegen.

#### HINWEIS

Tempogleichungen enthalten noch keine Triolen-/N-tolen-Dauer. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

## Rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe

---

Rhythmisches Feeling	Eintrag im Einblendfeld
Rhythmisches Feeling mit leichtem Sechzehntelnoten-Swing	<b>light swing 16ths</b>
Rhythmisches Feeling mit leichtem Achtelnoten-Swing	<b>light swing 8ths</b>
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Sechzehntelnoten-Swing	<b>medium swing 16ths</b>
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Achtelnoten-Swing	<b>medium swing 8ths</b>
Rhythmisches Feeling mit starkem Sechzehntelnoten-Swing	<b>heavy swing 16ths</b>
Rhythmisches Feeling mit starkem Achtelnoten-Swing	<b>heavy swing 8ths</b>
Rhythmisches Feeling ohne Swing	<b>straight (no swing)</b>
Festes rhythmisches Feeling mit Sechzehnteltriole	<b>2:1 swing 16ths (fixed)</b>
Festes rhythmisches Feeling mit Achteltriole	<b>2:1 swing 8ths (fixed)</b>
Festes rhythmisches Feeling mit punktierten Sechzehnteln und Zweiunddreißigsteln	<b>3:1 swing 16ths (fixed)</b>
Festes rhythmisches Feeling mit punktierten Achteln und Sechzehnteln	<b>3:1 swing 8ths (fixed)</b>

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1133

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134



[Swing-Wiedergabe](#) auf Seite 501

[Swing-Wiedergabe aktivieren](#) auf Seite 502

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1142

## 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 in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Tempo-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Tempo**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

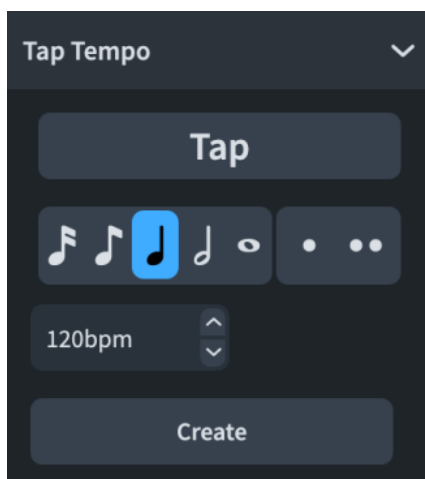
### In dieser Partie verwendet

Enthält alle Tempomarkierungen, die bereits in der Partie verwendet werden, einschließlich benutzerdefinierter Tempomarkierungen, die über das Tempoeinblendfeld hinzugefügt wurden.

### Tempo vorgeben

Ermöglicht es Ihnen, einen absoluten Tempowechsel zu erstellen, der auf der Geschwindigkeit basiert, mit der Sie auf den **Tippen**-Schalter klicken. Standardmäßig wird er als Metronomangabe ohne Text angezeigt. Werte von Metronomangaben werden immer auf die nächste Ganzzahl gerundet.

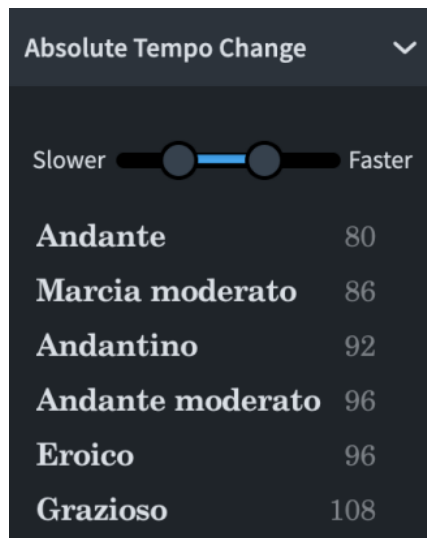
Mit den verfügbaren Optionen können Sie die Zählzeiteinheit einstellen, auf der das Tempo basieren soll.



### Absoluter Tempowechsel

Enthält eine Reihe an Tempi, sowohl mit italienischen Tempobezeichnungen als auch mit Metronomangaben. Sie können die Metronomangaben für einzelne Tempomarkierungen später ein-/ausblenden.

Sie können den in der Liste angezeigten Bereich ändern, indem Sie den oberen Schieberegler anpassen.



### Allmählicher Tempowechsel

Enthält Tempomarkierungen, die einen Tempowechsel innerhalb einer festgelegten Zeitspanne anzeigen, zum Beispiel *rallentando* oder *accelerando*.

Sie können allmählichen Tempowechseln Modifikatoren hinzufügen. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren angezeigt.

### Relativer Tempowechsel

Enthält Tempomarkierungen, die einen Tempowechsel anzeigen, der relativ zum vorhergehenden Tempo ist, zum Beispiel *mosso* (Bewegung oder mit Bewegung). Relative Tempowechsel beinhalten häufig Modifikatoren wie *poco meno mosso* (ein bisschen weniger Bewegung), die die Veränderung näher beschreiben, und werden nicht durch eine Metronomangabe bestimmt.

Sie können relativen Tempowechseln Modifikatoren hinzufügen. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren angezeigt.

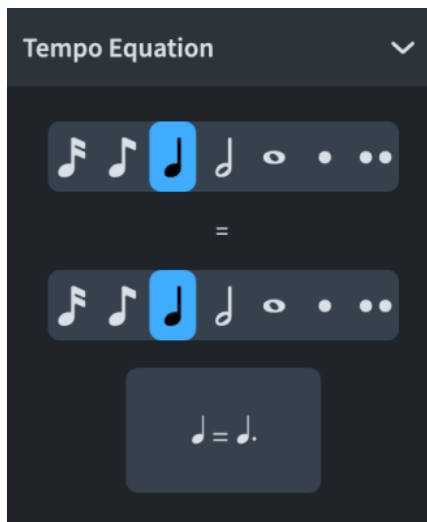
Sie können später eine relative Änderung der Metronomangabe als prozentualen Anteil der vorherigen Metronomangabe einzelner Tempomarkierungen festlegen.

### Tempo zurücksetzen

Enthält Tempomarkierungen, die eine Rückkehr zu einem vorherigen Tempo, zum Beispiel *A Tempo*, oder zu einem vordefinierten Tempo, zum Beispiel *Tempo primo*, anzeigen.

### Tempogleichung

Ermöglicht die Eingabe einer Tempogleichung, die Zählzeiteinheiten von Sechzehntelnoten bis ganzen Noten und bis zu zwei Punktierungen verwendet.



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1133

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134



[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1139

## Tempomarkierungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Tempomarkierungen anhand des Tempo-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

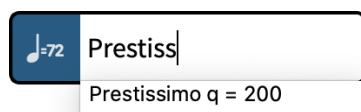
---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Tempomarkierung eingeben möchten. Wenn Sie eine allmähliche Tempoänderung über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die diese Dauer abstecken.
2. Öffnen Sie das Tempo-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .
3. Geben Sie das gewünschte Tempo in das Einblendfeld ein.

Geben Sie zum Beispiel **q=72** oder **Allegretto** ein.

Wenn Sie anfangen, ein Tempo in das Tempoeinblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Tempovorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können einen dieser Vorschläge zur Eingabe auswählen oder Ihr eigenes Tempo in das Einblendfeld eingeben.



#### HINWEIS

Wenn Sie allmähliche Tempoänderungen als in Silben unterteilten Text anzeigen möchten, der sich über die Dauer der Änderung erstreckt, zum Beispiel *rit-e-nu-to*, empfehlen wir Ihnen, einen Vorschlag aus dem Menü auszuwählen. Nur allmähliche Tempoänderungen mit gültigem, vollständigem Text werden mit Silbentrennung angezeigt.

---

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tempomarkierungen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Tempoänderungen wie *rallentando* werden ebenfalls an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempoänderungen werden nicht verlängert, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Objekte.

#### HINWEIS

Metronomangaben werden als Ganzzahlen ohne Dezimalstellen angezeigt, selbst dann, wenn Sie Dezimalstellen eingeben. Die exakte von Ihnen eingegebene Metronomangabe wird jedoch bei der Wiedergabe immer berücksichtigt.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

[Tempospur](#) auf Seite 484

[Tempo-Editor](#) auf Seite 651

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1143

[Metronomangaben](#) auf Seite 1139

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1145

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1143

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1142

## Tempomarkierungen mit dem Tempo-Bereich eingeben



Sie können Tempomarkierungen anhand des Tempo-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

#### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
  - Bei Nutzung des Tempo-Bereichs können Sie keine Dezimalstellen für Metronomangaben eingeben. Sie können Dezimalstellen angeben, indem Sie das Einblendfeld verwenden oder den Wert der Metronomangaben von vorhandenen Tempomarkierungen ändern.
-



#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Tempomarkierung eingeben möchten. Wenn Sie eine allmähliche Tempoänderung über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die diese Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Tempo**  um den Tempo-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Tempo-Bereich auf die Tempomarkierung, die Sie möchten.

#### TIPP

Wenn Sie möchten, dass Dorico 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 Tempoänderungen wie *rallentando* werden ebenfalls an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempoänderungen werden nicht verlängert, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Objekte.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132
- [Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134
- [Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1143
- [Metronomangaben](#) auf Seite 1139
- [Tempogleichungen](#) auf Seite 1145
- [Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1139
- [Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1143
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1142

## Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche

Sie können Takte und Taktstriche sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche verwenden, als auch mit der Maus, indem Sie die verfügbaren Optionen im Bereich für Takte und Taktstriche nutzen. Mit Hilfe des Einblendfelds für Takte und Taktstriche

können Sie auch Zählzeiten eingeben. Außerdem können Sie Takte und Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur eingeben.

Normalerweise müssen Sie in Dorico SE keine Takte erstellen, da diese automatisch je nach Bedarf erzeugt werden, wenn Sie Noten eingeben. Sie können jedoch vorab Takte hinzufügen, zum Beispiel, wenn Sie ein bestehendes Musikstück kopieren oder arrangieren.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 722

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Systemspur](#) auf Seite 420



[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 240

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

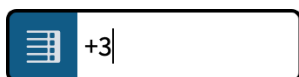
## Takte und Taktstriche (Einblendfeld)

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben können, um Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen. Hier finden Sie auch Einträge, mit denen sich verschiedene verfügbare Taktstriche eingeben lassen.

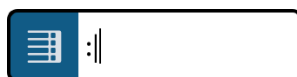
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
- Wählen Sie **Schreiben > Takt oder Taktstrich erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für die Takteingabe



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für einen Taktstrich



Der Schalter **Takte und Taktstriche** im Notations-Werkzeugfeld

## Takte

---

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zwei Takte hinzufügen	<b>2</b> oder <b>+2</b>
Vierzehn Takte hinzufügen	<b>14</b> oder <b>+14</b>
Einen Takt löschen	<b>-1</b>
Sechs Takte löschen	<b>-6</b>
Eine Taktpause einfügen	<b>rest</b>

---

<b>Beispielaktion</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
-----------------------	--------------------------------

Leere Takte am Ende der Partie löschen	<b>trim</b>
--	-------------

---

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Takten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Takten und zum Hinzufügen von Taktpausen aufbauen können.

### **Zählzeiten**

Sie können eine Anzahl von Zählzeiten angeben, die Sie hinzufügen/löschen möchten, indem Sie die Anzahl der Zählzeiten eingeben, die entweder von der Anzahl, die der Zählzeiten-Einheit entspricht gefolgt werden sollen, z. B. **5** für Achtelnoten, oder dem Buchstaben, der der Zählzeiten-Einheit entspricht, z. B. **h** für halbe Noten. Wenn Sie Ziffern sowohl für die Anzahl der Zählzeiten als auch für die Zählzeiten-Einheit verwenden, müssen Sie diese durch ein Leerzeichen oder einen Bindestrich trennen. Sie können auch Zählzeiten in Form einer Taktart angeben, z. B. **3/4** für Dreiviertelnoten-Zählzeiten.

---

<b>Beispielaktion</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
-----------------------	--------------------------------

Zählzeiteinheit einer ganzen Note hinzufügen	<b>1w, 1-8, 1 8</b> oder <b>4/4</b>
--	-------------------------------------

Zwei Viertelnoten-Zählzeiten hinzufügen	<b>2q, 2-6, 2 6</b> oder <b>2/4</b>
---	-------------------------------------

Vier Achtelnoten-Zählzeiten hinzufügen	<b>4e, 4-5, 4 5, 4/8,</b> oder <b>2/4</b>
--	---

Zwei Viertelnoten-Zählzeiten löschen	<b>-2q, -2-6, -2 6</b> oder <b>-2/4</b>
--------------------------------------	---

Leere Zählzeiten am Ende der Partie löschen	<b>trim</b>
---	-------------

---

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Zählzeiten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Zählzeiten aufbauen können.

---

<b>Zählzeiteinheit</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
------------------------	--------------------------------

64tel-Note	<b>z</b> oder <b>2</b>
------------	------------------------

32tel-Note	<b>y</b> oder <b>3</b>
------------	------------------------

16tel-Note	<b>x</b> oder <b>4</b>
------------	------------------------

Achtelnote	<b>e</b> oder <b>5</b>
------------	------------------------

Viertelnote	<b>q</b> oder <b>6</b>
-------------	------------------------

Halbe Note	<b>h</b> oder <b>7</b>
------------	------------------------

Ganze Note	<b>w</b> oder <b>8</b>
------------	------------------------

Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
Doppelganze	<b>2w</b> oder <b>9</b>
Punktierung	. (Punkt)

---

## Taktstriche

---

Taktstrichart	Eintrag im Einblendfeld
Normal (einfach)	, <b>single</b> oder <b>normal</b>
Doppelt	oder <b>double</b>
Letzter	] oder <b>final</b>
Wiederholung beginnen	: oder <b>start</b>
Wiederholung beenden	:  oder <b>end</b>
Wiederholung beenden/beginnen	: :, :   :, <b>end-start</b> oder <b>endstart</b>

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 240

[Takete](#) auf Seite 722



[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Takete/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 722

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

## Bereich für Takete und Taktstriche

Mit dem Bereich für Takete und Taktstriche können Sie Takete, Taktpausen und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Takete und Taktstriche ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Takete und Taktstriche**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Der Bereich für Takete und Taktstriche umfasst die folgenden Abschnitte:

### Takete einfügen

Ermöglicht es Ihnen, festzulegen, wie viele Takete Sie einfügen möchten und wo, zum Beispiel am Ende der Partie.

### Taktpause einfügen

Ermöglicht Ihnen, eine Taktpause einzufügen.

### Taktstrich erzeugen

Enthält die verschiedenen Taktstriche, die Sie eingeben können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

## Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben



Sie können Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten. So können Sie zum Beispiel eine Kadenz in einem offenen Metrum verlängern.

#### VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Takte einfügen möchten, haben Sie eine Taktart eingegeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Takte/Zählzeiten hinzufügen möchten. Wenn Sie Takte/Zählzeiten zu einer einzelnen Notenzeile hinzufügen möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört. Takte/Zählzeiten werden hinter ausgewählten Taktstrichen und vor anderen ausgewählten Objekten (einschließlich Taktartangaben) hinzugefügt.
2. Optional: Wenn Sie Takte/Zählzeiten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
4. Geben Sie die Anzahl der Takte/Zählzeiten ein, die Sie hinzufügen möchten. Geben Sie also zum Beispiel **2** ein, um zwei Takte einzufügen, oder **2q** um zwei Viertelnoten-Zählzeiten einzugeben.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Takte/Zählzeiten eingeben und das Einblendfeld schließen:
  - Um Takte/Zählzeiten für alle Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
  - Um Takte/Zählzeiten nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Die festgelegte Anzahl von Takten/Zählzeiten wird eingefügt.

Bei der Noteneingabe werden Takte/Zählzeiten ab der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn die Eingabemarke sich beim Eingeben von Takten mitten im Takt befindet, werden so viele Zählzeiten hinzugefügt, dass der letzte erstellte Takt genügend Zählzeiten umfasst. Die Eingabemarke bleibt an derselben Position, so dass Sie weiterhin von dieser Position aus Noten eingeben können.

Wenn Sie Takte/Zählzeiten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie nach ausgewählten Taktstrichen und vor anderen ausgewählten Objekten (einschließlich Taktartangaben) eingefügt.

#### TIPP

Eine weitere Möglichkeit, Takte einzufügen, besteht darin, einen Notenwert auszuwählen, z. B. eine ganze Note in einem 4/4-Takt, und während der Noteneingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takete und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 298

[Takete](#) auf Seite 722

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 283

[Taktarttypen](#) auf Seite 1168

## Takete mit dem Bereich für Takete und Taktstriche eingeben



Sie können Takete mit dem Bereich für Takete und Taktstriche eingeben, sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Einfügen in vorhandene Noten.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Taktart eingegeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie einen vorhandenen Taktstrich aus, nach dem Takete eingefügt werden sollen.
  - Wählen Sie ein vorhandenes Element aus, vor dem Takete eingefügt werden sollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Takete und Taktstriche** , um den Bereich für Takete und Taktstriche anzuzeigen.
3. Im Abschnitt **Takete einfügen** des Bereichs für Takete und Taktstriche können Sie die Anzahl der einzufügenden Takete ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Stelle festzulegen, an der Sie Takete einfügen möchten:
  - **Beginn der Partie:** Takete werden ab dem Beginn der Partie eingegeben.
  - **Beginn der Auswahl:** Takete werden ab der ausgewählten Note oder Pause eingegeben.
  - **Ende der Partie:** Takete werden am Ende der Partie eingegeben.

#### HINWEIS

Wenn Sie Takete ab der Position der Eingabemarke einfügen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass Sie **Beginn der Auswahl** aus dem Menü ausgewählt haben.

---

5. Klicken Sie auf **Takete einfügen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl von Taketen wird eingefügt. Bei der Noteneingabe werden Takete ab der Position der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie **Beginn der Auswahl** ausgewählt haben, werden Takete direkt nach dem ausgewählten Taktstrich und direkt vor einer ausgewählten Note, einem ausgewählten Takt oder einer Taktart eingegeben.

#### TIPP

Eine weitere Möglichkeit, Takte einzufügen, besteht darin, einen Notenwert auszuwählen, z. B. eine ganze Note in einem 4/4-Takt, und während der Noteneingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Takte](#) auf Seite 722

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 284

## Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur eingeben

Sie können Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur in bereits vorhandene Noten einfügen, zum Beispiel wenn Sie sich im Nachhinein entscheiden, vor dem nächsten Abschnitt mehrere Takte zu wiederholen. Sie können ganze Takte oder nur einige Zählzeiten einfügen.

#### HINWEIS

Sie können die Systemspur während der Noteneingabe nicht verwenden.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Systemspur die Region aus, deren Dauer Sie einfügen möchten.  
Wenn Sie zum Beispiel zwei Takte einfügen möchten, wählen Sie direkt vor der Stelle, an der Sie die zwei neuen Takte einfügen möchten, in der Systemspur zwei Takte aus.
2. Klicken Sie über der Systemspur auf **Hinzufügen**.



Der **Hinzufügen**-Schalter über der Systemspur



Der **Hinzufügen**-Schalter wird hervorgehoben, wenn Sie mit der Maus darüber fahren

---

#### ERGEBNIS

Die in der Systemspur ausgewählte rhythmische Dauer wird direkt nach dem Ende des ausgewählten Bereichs eingefügt. Bestehende Noten hinter dem ausgewählten Bereich werden durch die eingefügten Takte/Zählzeiten nach hinten verschoben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 420

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 422

[Takte mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 422

[Zählzeiten mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 423

## Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Taktstriche anhand des Einblendfelds für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch die Art der vorhandenen Taktstriche ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Taktstriche nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie auf diesen Zeilen eine eigenständige Taktart eingeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Taktstrich eingeben möchten. Wenn Sie einen Taktstrich in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.


#### TIPP

Wenn Sie Wiederholungs-Taktstriche am Anfang/Ende einer Region gleichzeitig eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

---

2. Optional: Wenn Sie Taktstriche in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .

4. Geben Sie den gewünschten Taktstrich in das Einblendfeld ein.

Geben Sie zum Beispiel **||** für einen doppelten Taktstrich oder **|:** für einen einleitenden Wiederholungs-Taktstrich ein.

5. Auf eine der folgenden Arten können Sie den Taktstrich eingeben und das Einblendfeld schließen:

- Um einen Taktstrich auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Um einen Taktstrich nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

#### HINWEIS

Sie können Taktstriche nur in einzelne Notenzeilen eingeben, die bereits eine unabhängige Taktart haben.

---

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktstriche an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Taktstriche zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen.

Wenn Sie einleitende Wiederholungs-Taktstriche hinzufügen, während eine Reihe von Objekten ausgewählt ist, werden am Ende der Auswahl auch abschließende Wiederholungs-Taktstriche hinzugefügt.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst. Durch Eingeben von finalen Taktstrichen am Ende des letzten Takts von Partien kann die Partie, wenn



es keine weiteren Noten darin gibt und je nach vorliegender Taktart, automatisch getrimmt werden.

#### HINWEIS

Normale Taktstriche, die Sie direkt eingegeben haben, um zum Beispiel einen vorhandenen doppelten Taktstrich zu ersetzen, werden immer noch als explizite Taktstriche angesehen und unterbrechen Mehrtaktpausen. Indem Sie Taktstriche löschen, werden sie vollständig zurückgesetzt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 298

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 283

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 722

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 500

## Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben

Sie können Taktstriche anhand des Bereichs für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch die Art der vorhandenen Taktstriche ändern.

#### HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Taktstriche nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie auf diesen Zeilen eine eigenständige Taktart eingeben.

---

#### VORGEHENSWEISE



1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Taktstrich eingeben möchten. Wenn Sie einen Taktstrich in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.

#### TIPP

Wenn Sie Wiederholungs-Taktstriche am Anfang/Ende einer Region gleichzeitig eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

---

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Takte und Taktstriche** , um den Bereich für Takte und Taktstriche anzuzeigen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie den gewünschten Taktstrich eingeben:
  - Um einen Taktstrich in allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Abschnitt **Taktstrich erzeugen** darauf.

- Um einen Taktstrich nur in die ausgewählte Notenzeile einzugeben, klicken Sie im Bereich **Taktstrich erzeugen** bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** darauf.

#### HINWEIS

Sie können Taktstriche nur in einzelne Notenzeilen eingeben, die bereits eine unabhängige Taktart haben.

---

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktstriche an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Taktstriche zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Schlüsselns und links von anderen Objekten angezeigt. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen.

Wenn Sie einleitende Wiederholungs-Taktstriche hinzufügen, während eine Reihe von Objekten ausgewählt ist, werden am Ende der Auswahl auch abschließende Wiederholungs-Taktstriche hinzugefügt.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst. Durch Eingeben von finalen Taktstrichen am Ende des letzten Takts von Partien kann die Partie, wenn es keine weiteren Noten darin gibt und je nach vorliegender Taktart, automatisch getrimmt werden.

#### HINWEIS

Normale Taktstriche, die Sie direkt eingegeben haben, um zum Beispiel einen vorhandenen doppelten Taktstrich zu ersetzen, werden immer noch als explizite Taktstriche angesehen und unterbrechen Mehrtaktpausen. Indem Sie Taktstriche löschen, werden sie vollständig zurückgesetzt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 298

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 284

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 500

## Eingabemethoden für Dynamikanweisungen

Sie können Dynamikanweisungen sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Dynamik-Einblendfeld verwenden, als auch mit der Maus im Dynamik-Bereich.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 310

[Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 312



[Niente-Gabeln](#) auf Seite 824

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 816

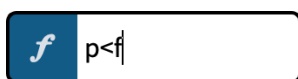
## Dynamik-Einblendfeld

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Dynamik-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Dynamikanweisungen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Dynamikanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-D**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Dynamik** .
- Wählen Sie einen vorhandenen Dynamikwechsel aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Dynamikwechsel erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Dynamik-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Dynamik**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Einträge im Einblendfeld

---

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>pianissimo</i> : <b>pp</b>	<b>pp</b>
<i>piano</i> : <b>p</b>	<b>p</b>
<i>mezzo piano</i> : <b>mp</b>	<b>mp</b>
<i>mezzo forte</i> : <b>mf</b>	<b>mf</b>
<i>forte</i> : <b>f</b>	<b>f</b>
<i>fortissimo</i> : <b>ff</b>	<b>ff</b>
<i>fortepiano</i> ohne Trennzeichen: <b>fp</b>	<b>fp</b>
<i>fortepiano</i> mit Trennzeichen, zum Beispiel <b>f-p</b>	<b>f-p, f:p</b> oder <b>f/p</b>
<i>subito</i>	<b>subito, sub</b> oder <b>sub.</b>
<i>possibile</i>	<b>possibile, poss</b> oder <b>poss.</b>
<i>poco</i>	<b>poco</b>
<i>molto</i>	<b>molto</b>

<b>Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
<i>più</i>	<b>piu</b> oder <b>più</b>
<i>meno</i>	<b>meno</b>
<i>mosso</i>	<b>mosso</b>
<i>crescendo</i> : <	<
<i>cresc.</i> (Text)	<b>cresc</b>
<i>diminuendo</i> : >	>
<i>dim.</i> (Text)	<b>dim</b>
<i>crescendo</i> , dann <i>diminuendo messa di voce</i> : <>	<>
<i>diminuendo</i> , dann <i>crescendo messa di voce</i> : ><	><
<i>niente</i> -Gabeln, die mit einem kleinen Kreis beginnen/enden	<b>o&lt;</b> oder <b>&gt;o</b>
<i>niente</i> -Gabeln, die mit dem Buchstaben »n« beginnen/enden	<b>n&lt;</b> oder <b>&gt;n</b>
<i>sforzando</i> : <b>sfz</b>	<b>sfz</b>
<i>rinforzando</i> : <b>rfz</b>	<b>rfz</b>

---

Diese Liste ist nicht vollständig, da Sie beliebigen Text als Vortragsbezeichnung für Dynamikanweisungen eingeben können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Dynamikanweisungen einzugeben.

#### TIPP

Sie können Gabeln direkt ohne Einblendfeld in die Partitur eingeben, indem Sie < für eine Crescendo-Gabel und > für eine Diminuendo-Gabel drücken.

Sie können die Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel auch ändern, nachdem sie eingegeben wurden.

---

### Vortragsbezeichnungen in das Dynamikanweisungen-Einblendfeld eingeben

Sie können Vortragsbezeichnungen in das Dynamikanweisungen-Einblendfeld eingeben, zum Beispiel *poco*, *molto*, *subito*, *espressivo* oder *dolce*. Diese Angaben erscheinen in der richtigen Kursivschrift neben der Dynamikanweisung. Sie müssen allerdings auch eine sofortige

Dynamikanweisung zur Begleitung eingeben, zum Beispiel **p** oder **f**, und die beiden mit einem Leerzeichen trennen, zum Beispiel **f molto** oder **p espressivo**.

Sie können sofortige Dynamikanweisungen ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 824

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 813

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 820



[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 814

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 814

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 817

## Dynamikanweisungen-Bereich

Der Dynamikanweisungen-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico SE verfügbaren Dynamikanweisungen, darunter allmähliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen wie *poco* und *possibile*. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Dynamiksymbole-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Dynamiksymbole**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Dynamik-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

### Sofortige Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie **pp** und **f** und Modifikatoren wie *subito* und *possibile*. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.

Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

### Allmähliche Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie  $\lessdot$  und  $\gtrdot$  und Modifikatoren wie *poco* und *niente*. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.

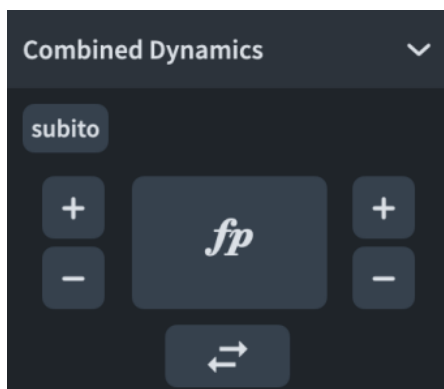
Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

### Stärke/Anschlagstärke

Enthält Dynamikanweisungen wie *sfz* und *fz*.

### Kombinierte Dynamikwechsel

Ermöglicht Ihnen, benutzerdefinierte Dynamikkombinationen zu erstellen, zum Beispiel **fffpp**. Mit den Steuerelementen können Sie die Dynamikanweisungen auf jeder Seite erhöhen oder erniedrigen und ihre Reihenfolge verändern.



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816

## Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen anhand des Dynamikanweisungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können in mehrstimmigen Kontexten auch in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben, um zum Beispiel in den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verschiedene Dynamikanweisungen zu verwenden.

#### TIPP

Sie können Dynamikanweisungen auch während der Noteneingabe ändern, indem Sie diese Schritte ausführen, wenn die Eingabemarke sich an der rhythmischen Position der Dynamikanweisung befindet, die Sie ändern möchten.

---



#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:


- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### HINWEIS

Wenn Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben möchten, muss die Eingabemarke aktiv sein.

- Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile und an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Noten und Dynamikanweisungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Dynamikanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Umschalttaste-D**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Dynamik** .
4. Geben Sie die gewünschte Dynamikanweisung in das Einblendfeld ein.

Geben Sie zum Beispiel **p**, **p<f>p** oder **f>** ein.

5. Auf eine der folgenden Arten können Sie Dynamikanweisungen eingeben und das Einblendfeld schließen:
    - Um die Dynamikanweisungen für alle Stimmen/Notenzeilen einzugeben, die zu dem Instrument gehören, drücken Sie die **Eingabetaste**.
    - Drücken Sie während der Noteneingabe **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**, um die Dynamikanweisungen nur in die Stimme einzugeben, in der sich die Eingabemarke befindet.
  6. Optional: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke vorwärts und verlängern Sie allmähliche offene Dynamikwechsel wie zum Beispiel **p<** auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Leertaste**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .
- Offene allmähliche Dynamikwechsel verlängern sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
7. Optional: Beenden Sie offene Dynamikanweisungen während der Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **.**
    - Öffnen Sie das Dynamik-Einblendfeld und geben Sie eine sofortige Dynamikanweisung wie **f** ein.

---

#### ERGEBNIS

Die angegebenen Dynamikanweisungen werden eingegeben. Sofern Sie keine stimmabhängigen Dynamikanweisungen eingeben, gelten Dynamikanweisungen für alle Stimmen in allen Notenzeilen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, einschließlich in Akkoladen notierten Instrumenten. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden auf der Standardseite der Notenzeile für den jeweiligen Instrumententyp positioniert, unabhängig von der Halsrichtung der Stimme.

Benachbarte Dynamikanweisungen oder solche, die gemeinsam oder direkt nacheinander eingegeben wurden, werden automatisch gruppiert. Dies erfolgt sowohl bei der Noteneingabe als auch beim Hinzufügen von Dynamikanweisungen zu vorhandenen Noten.

Bei der Noteneingabe werden Dynamikanweisungen an der Position der Eingabemarke eingegeben und automatisch verlängert, wenn sich eine offene allmähliche Dynamikanweisung unter ihnen befindet. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

Außerhalb der Noteneingabe werden sofortige Dynamikwechsel zum ersten ausgewählten Objekt in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt, während allmähliche Dynamikwechsel über die Dauer jeder Auswahl in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt werden.

#### HINWEIS

- Wenn Sie eine dynamische Phrase, zum Beispiel **p<f>p**, während der Noteneingabe in das Einblendfeld eingegeben haben, gilt jede allmähliche Dynamikanweisung eine Viertelnote lang. Sie können allmähliche Dynamikanweisungen und Gruppen von Dynamikanweisungen nachträglich verlängern/kürzen.
- Einige Vortragsbezeichnungen, zum Beispiel *molto*, erscheinen eher vor sofortigen Dynamikwechseln als nach ihnen, auch wenn Sie sie nicht in dieser Reihenfolge eingeben. Dies folgt der allgemein anerkannten Praxis für die Platzierung von solchem Text.

Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen. Außerdem können Sie sofortige Dynamikanweisungen später ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Dynamikanweisungen innerhalb von Dynamikphrasen verschieben und die Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211  
[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807  
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192  
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198  
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200  
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201  
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638  
[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 819  
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825  
[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 815  
[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816  
[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 817  
[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 814  
[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 812  
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449  
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426  
[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 813  
[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

## Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen anhand des Dynamikanweisungen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können in mehrstimmigen Kontexten auch in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben, um zum Beispiel in den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verschiedene Dynamikanweisungen zu verwenden.

#### HINWEIS

- Sie können Dynamikanweisungen auch während der Noteneingabe ändern, indem Sie diese Schritte ausführen, wenn die Eingabemarke sich an der rhythmischen Position der Dynamikanweisung befindet, die Sie ändern möchten.
  - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
- 

#### VORGEHENSWEISE



1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### HINWEIS

Wenn Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben möchten, muss die Eingabemarke aktiv sein.

---



- Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile und an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Dynamik** , um den Dynamik-Bereich anzuzeigen.
  3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschten Dynamikanweisungen eingeben:
    - Um Dynamikanweisungen für alle Stimmen/Notenzeilen einzugeben, die zu dem Instrument gehören, klicken Sie sie im Dynamik-Bereich an.
    - Geben Sie während der Noteneingabe die Dynamiksymbole nur in die Stimme ein, die durch die Eingabemarke angezeigt wird, indem Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** im Dynamik-Bereich auf sie klicken.

#### HINWEIS

- Heben Sie die Auswahl für Dynamikanweisungen nicht auf, wenn Sie ihnen Ausdrucksangaben oder nähere Anweisungen hinzufügen möchten.
  - Bei der Eingabe stimmenspezifischer Dynamikanweisungen können Sie die **Alt/Opt-Taste** loslassen, sobald Sie das Dynamiklevel, zum Beispiel *f*, eingegeben haben.
  - Allmähliche Dynamikanweisungen werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben. Sie können allmähliche Dynamikanweisungen später verlängern/kürzen.
- 
4. Optional: Klicken Sie im Dynamik-Bereich in den Abschnitten **Sofortige Dynamikwechsel** und **Allmähliche Dynamikwechsel** auf die gewünschten Ausdrucksangaben/näheren Anweisungen.

#### ERGEBNIS

Die angegebenen Dynamikanweisungen werden eingegeben. Sofern Sie keine stimmabhängigen Dynamikanweisungen eingeben, gelten Dynamikanweisungen für alle Stimmen in allen Notenzeilen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, einschließlich in Akkoladen notierten Instrumenten. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden auf der Standardseite der Notenzeile für den jeweiligen Instrumententyp positioniert, unabhängig von der Halsrichtung der Stimme.

Benachbarte Dynamikanweisungen oder solche, die gemeinsam oder direkt nacheinander eingegeben wurden, werden automatisch gruppiert. Dies erfolgt sowohl bei der Noteneingabe als auch beim Hinzufügen von Dynamikanweisungen zu vorhandenen Noten.

Bei der Noteneingabe werden Dynamikanweisungen an der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Dynamikwechsel werden standardmäßig mit einem Notenwert von einer Viertelnote eingegeben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

Außerhalb der Noteneingabe werden sofortige Dynamikwechsel zum ersten ausgewählten Objekt in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt, während allmähliche Dynamikwechsel über die Dauer jeder Auswahl in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt werden.

#### HINWEIS

- Einige Vortragsbezeichnungen, zum Beispiel *molto*, erscheinen eher vor sofortigen Dynamikwechseln als nach ihnen, auch wenn Sie sie nicht in dieser Reihenfolge eingeben. Dies folgt der allgemein anerkannten Praxis für die Platzierung von solchem Text.
- Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen. Außerdem können Sie sofortige Dynamikanweisungen später ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

- Sie können allmähliche Dynamikanweisungen auch eingeben, indem Sie im Dynamik-Bereich auf die gewünschte allmähliche Dynamikanweisung klicken, vorausgesetzt, dass im Notenbereich nichts ausgewählt ist. Danach klicken Sie auf die allmähliche Dynamikanweisung und ziehen sie auf die gewünschte Länge.
- 

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Dynamikanweisungen innerhalb von Dynamikphrasen verschieben und die Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 814

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 814

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 812

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 813

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Akkordsymbole eingeben



Sie können Akkordsymbole mit dem Akkordsymbole-Einblendfeld über die Computertastatur und über verbundene MIDI-Keyboards eingeben, entweder für alle oder nur für einzelne Instrumente. Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld auch während der Noteneingabe öffnen; allerdings wird die Noteneingabe beendet, sobald Sie ein Akkordsymbol eingeben.

#### VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Akkordsymbole anhand eines MIDI-Geräts eingeben möchten, haben Sie das gewünschte MIDI-Gerät angeschlossen.

---

#### VORGEHENSWEISE

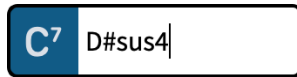
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie ein Akkordsymbol eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .

#### HINWEIS

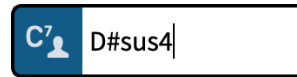
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Akkordsymbole an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Akkordsymbole-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Akkordsymbolen eingestellt.

3. Optional: Ändern Sie die Art von einzugebendem Akkordsymbol auf eine der folgenden Arten:
  - Um lokale Akkordsymbole einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-L**.
  - Um globale Akkordsymbole einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-G**.

Das Einblendfeld-Symbol zeigt immer die aktuelle Art an.



Akkordsymbole-Einblendfeld beim Eingeben eines globalen Akkordsymbols



Akkordsymbole-Einblendfeld beim Eingeben eines lokalen Akkordsymbols

4. Auf eine der folgenden Arten können Sie das gewünschte Akkordsymbol in das Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben:

- Geben Sie die entsprechenden Buchstaben und Zahlen über die Computertastatur ein. Geben Sie zum Beispiel **D#sus4** für ein D#sus4-Akkordsymbol oder **CM7|D** für ein Cmaj7/D-Polychord-Akkordsymbol ein.
- Geben Sie den Akkord mit dem Klaviatur-Bereich ein.
- Spielen Sie den Akkord auf einem MIDI-Keyboard.

TIPP

- Um ein Polychord-Akkordsymbol einzugeben, spielen Sie den ersten Akkord, halten Sie die Tasten gedrückt, und spielen Sie dann den zweiten Akkord.
- Um ein Akkordsymbol einzugeben, das nur aus dem Grundton besteht, spielen Sie einfach eine einzelne Note.
- Sie können Grundtöne auf eine der folgenden Arten angeben:
  - Spielen Sie zuerst den Grundton mit einem Finger und danach die restlichen Noten des Akkords, während Sie den Grundton weiterhin gedrückt halten.
  - Spielen Sie alle Noten des Akkords zusammen, lassen Sie alle los und spielen Sie dann den Grundton erneut.
- Sie können alterierte Bassnoten auf eine der folgenden Arten angeben:
  - Spielen Sie alle Noten zusammen und den alterierten Basston ganz unten.
  - Spielen Sie den Akkord und den jeweiligen alterierten Basston separat: Halten Sie die Tasten für den Akkord gedrückt und spielen Sie dann den alterierten Basston, ohne die restlichen Akkordtasten loszulassen.

5. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit zu verschieben.

TIPP

Sie können das Einblendfeld auch um andere Abstände vor und zurück verschieben.

6. Optional: Um ein einzelnes lokales Akkordsymbol einzugeben, wenn das Einblendfeld auf global eingestellt ist (und umgekehrt), drücken Sie zur Eingabe **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

#### ERGEBNIS

Das festgelegte Akkordsymbol wird eingegeben. Wenn Sie ein Element ausgewählt haben, das zu einem Instrument gehört, das im aktuellen Layout noch nicht für die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt war, wird der entsprechende Spieler automatisch aktualisiert.

Globale Akkordsymbole gelten für alle Instrumente im Projekt und stehen in allen Notenzeilen, die für die Anzeige von Akkordsymbolen eingerichtet sind. Lokale Akkordsymbole beziehen sich

nur auf das ausgewählte Instrument. Lokale Akkordsymbole werden immer angezeigt, selbst wenn globale Akkordsymbole an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sind.

#### HINWEIS

- Das Akkordsymbol sieht eventuell anders aus als Ihre Eingabe im Einblendfeld, da es in Dorico SE ein Standard-Preset für die Darstellung von Akkordsymbolen gibt, das für alle Akkordsymbole gilt.
- Wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben, wird das jeweilige Voicing auch für die Wiedergabe der Akkordsymbole verwendet. Sie können das Voicing von Akkordsymbolen, die mit MIDI-Keyboards eingegeben wurden, zurücksetzen.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Akkordsymbole über bestimmten Notenzeilen ausblenden/anzeigen und Akkorddiagramme zusammen mit ihnen ausblenden/anzeigen.



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198
- [Akkordsymbole](#) auf Seite 771
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773
- [Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 774
- [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 787
- [Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 322
- [Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 414
- [MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 266
- [Akkordspur](#) auf Seite 487
- [Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 487
- [Voicing von Akkordsymbolen zurücksetzen](#) auf Seite 488

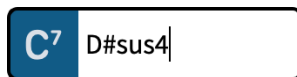
## Akkordsymbole-Einblendfeld

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Akkordsymbole-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Akkordsymbolkomponenten einzugeben. Sie können sie in beliebiger Kombination eingeben.

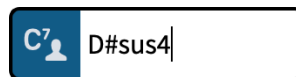
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Akkordsymbole auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .
- Wählen Sie ein vorhandenes Akkordsymbol aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Akkordsymbol erzeugen**.

Beim Eingeben von globalen Akkordsymbolen entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalen Akkordsymbolen wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein globales Akkordsymbol



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein lokales Akkordsymbol



Der **Akkordsymbole**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

#### HINWEIS

Wenn Sie mehrere Eingabearten nacheinander ohne Leerzeichen in das Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben, können Sie sie kombinieren, um komplexere Akkordsymbole zu erstellen. Geben Sie zum Beispiel **EbLocrian** für das folgende Akkordsymbol ein:

**E<sup>b</sup>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# und so weiter

Nashville-Zahlen, die Stufen darstellen

**1, 2b, 4#, 7** und so weiter

Wenn C-Dur angenommen wird:

C, Db, F#, B und so weiter

---

#### TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Grundtöne auch auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spielen Sie zuerst den Grundton mit einem Finger und danach die restlichen Noten des Akkords, während Sie den Grundton weiterhin gedrückt halten.
  - Spielen Sie alle Noten des Akkords zusammen, lassen Sie alle los und spielen Sie dann den Grundton erneut.
-

## Akkordsymbolintervallarten

---

Akkordsymbolintervallart	Eintrag im Einblendfeld
Dur	<b>maj, M, ma</b> oder den Grundton eingeben und sonst nichts.
Moll	<b>m, min</b> oder <b>mi</b>
Vermindert	<b>dim, di</b> oder <b>o</b>
Übermäßig	<b>aug, au, ag</b> oder <b>+</b>
Halbvermindert	<b>half-dim, halfdim</b> oder <b>hd</b>
6/9	<b>6/9, 69</b> oder <b>%</b>

---

### HINWEIS

**M-** und **m-**Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.

---

## Akkordsymbolintervalle

---

Intervall	Eintrag im Einblendfeld
Große Septime	<b>^7</b> oder <b>^</b>
Große None	<b>^9, maj9</b> oder <b>9maj7</b>

---

## Akkordsymbolalterationen

---

Akkordsymbolalterationsart	Eintrag im Einblendfeld
Alterationen	<b>b5, -5, #9, +9, b10</b> und so weiter
Hinzugefügte Noten	<b>add#11, add+11, addb9, add-9, addF#, addBb</b> USW.
Vorhalte	<b>sus4, sus9</b> und so weiter
Ausgelassene Noten	<b>omit3, no7</b> und so weiter

---

## Akkordsymbole mit alterierten Basstönen

---

Beispiel für ein Akkordsymbol mit einem alterierten Basston	Eintrag im Einblendfeld
G7/D	<b>G7/D, G7,D, Gmaj7/D</b> oder <b>Gmaj7,D</b>
C(♭5)/E♭	<b>CM♭5/E♭, CM♭5,E♭, Cmaj♭5/E♭</b> oder <b>Cmaj♭5,E♭</b>
Fm/D#	<b>Fm/D#, Fm,D#, Fmi/D#</b> oder <b>Fmi,D#</b>

---

### TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie alterierte Bassnoten auch auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spielen Sie alle Noten zusammen und den alterierten Basston ganz unten.
  - Spielen Sie den Akkord und den jeweiligen alterierten Basston separat: Halten Sie die Tasten für den Akkord gedrückt und spielen Sie dann den alterierten Basston, ohne die restlichen Akkordtasten loszulassen.
- 

## Polychordsymbole

---

Beispiel Polychordsymbole	Eintrag im Einblendfeld
G/E	<b>G   E, G;E, Gmaj   E</b> oder <b>Gmaj;E</b>
Cmaj7/D	<b>CM7   D, CM7;D, Cmaj7   D</b> oder <b>Cmaj7;D</b>
Fm/D#	<b>Fm   D#, Fm;D#, Fmi   D#</b> oder <b>Fmi;D#</b>

---

### TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Polychord-Symbole auch eingeben, indem Sie den ersten Akkord spielen, die Tasten gedrückt halten, und dann den zweiten Akkord spielen.

---

## Keine Akkordsymbole

---

Kein Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Kein Akkord	<b>N.C., NC, no chord</b> oder <b>none</b>

---

## Modale Akkordsymbole

---

Modales Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Ionisch	<b>ionian</b>
Dorisch	<b>dorian</b>
Phrygisch	<b>phrygian</b>
Lydisch	<b>lydian</b>
Mixolydisch	<b>mixolydian</b>
Äolisch	<b>aeolian</b>
Lokrisch	<b>locrian</b>
Melodisch Moll	<b>melodicminor</b>
Harmonisch Moll	<b>harmonicminor</b>
Ganzton	<b>wholetone</b>
Halbton-Ganzton-vermindert oder oktatonisch	<b>diminishedhalfwhole, diminishedsemitone, octatonichalfwhole</b> oder <b>octatonicsemitone</b>
Ganzton-Halbton-vermindert oder oktatonisch	<b>diminishedwholehalf, diminishedtonesemitone, octatonicwholehalf</b> oder <b>octatonictonesemitone</b>

---

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 Ihrer Eingabe im Akkordsymbole-Einblendfeld wird dabei nicht berücksichtigt. Wenn Sie zum Beispiel einen C-Dur-Akkord eingeben, erhalten Sie immer dasselbe Akkordsymbol, egal, ob Sie im Einblendfeld **C**, **Cmaj** oder **CM** eingeben.

---

## Akkordsymbole in Klammern

---

Beispiel für ein Akkordsymbol in Klammern	Eintrag im Einblendfeld
(Cmaj7)	<b>(Cmaj7)</b>

---



## Akkordsymbol-Regionen

---

Akkordsymbol-Region	Eintrag im Einblendfeld
Neue Akkordsymbol-Region	reg

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Akkordsymbole](#) auf Seite 771

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 782

## Navigation während der Akkordsymboleingabe

Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld manuell um unterschiedliche Werte verschieben, um Akkordsymbole an anderen Positionen einzugeben, ohne das Einblendfeld jedes Mal schließen und wieder öffnen zu müssen.

### Mit einer Computertastatur navigieren

---

#### Navigation des Einblendfelds

#### Tastaturbefehl

Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit.

**Leertaste**

Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zurück zur vorigen Zählzeit.

**Umschalttaste-Leertaste**

Verschieben Sie das Einblendfeld an den Anfang des nächsten Takts.

**Tab-Taste**

Bewegen Sie das Einblendfeld an den Anfang des vorherigen Takts.

**Umschalttaste-Tab-Taste**

Verschieben Sie den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:

**Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**

- Nächste/Vorherige Note oder Pause
- Nächste/vorherige rhythmische Rasterposition
- Nächstes/Voriges Zeichen im Eintrag eines vorhandenen Akkordsymbols

Verschieben Sie das Einblendfeld zum nächsten/vorherigen Akkordsymbol.

**Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**

---

## Mit einem MIDI-Keyboard navigieren

Wenn Sie Akkordsymbole über ein MIDI-Keyboard eingeben, wird das Einblendfeld automatisch zur nächsten Zählzeit verschoben, nachdem Sie einen Akkord eingespielt haben.

Sie können bestimmte Tasten oder Schalter auf Ihrem MIDI-Keyboard festlegen, mit denen ein unterschiedliches Navigationsverhalten ausgelöst wird. Verwenden Sie den Schalter **MIDI Learn** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen**, um den Tastaturbefehlen unter **Noteneingabe > Akkordsymbol-Eingabe vorrücken** bestimmte Tasten zuzuweisen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 63



[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

## Akkordsymbol-Regionen eingeben

Sie können spezielle Regionen eingeben, in denen Akkordsymbole angezeigt werden sollen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn ein Instrument, das über weite Strecken des Projekts keine Akkordsymbole benötigt, einen Abschnitt mit Improvisationen hat, in dem Akkordsymbole angezeigt werden müssen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie die Region in der Notenzeile aus, in der Sie Akkordsymbole anzeigen möchten.
2. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .
3. Geben Sie im Einblendfeld **reg** ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

### ERGEBNIS

Während der Noteneingabe werden Akkordsymbol-Regionen so eingegeben, dass sie die Dauer der ausgewählten Note bzw. des ausgewählten Elements umfassen. Meistens handelt es sich dabei um die zuletzt eingegebene Note. Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen zu vorhandenen Noten hinzufügen, umfassen sie die ausgewählte Dauer.

Für den Spieler, der das jeweilige Instrument hält, wird automatisch festgelegt, dass Akkordsymbole in Akkordsymbol-Regionen und in Regionen mit Strichnotation angezeigt werden, selbst wenn für ihn zuvor eingestellt worden war, dass alle Akkordsymbole ausgeblendet werden sollen.

### TIPP

Sie können Akkordsymbol-Regionen auch eingeben, indem Sie **Schreiben > Akkordsymbol-Region erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 316

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 777

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 414

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## 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 798

[Oktavzeichen](#) auf Seite 803

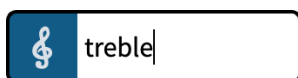
## Schlüssel und Oktavzeichen (Einblendfeld)

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Schlüssel und Oktavzeichen einzugeben.

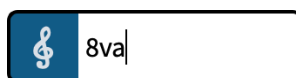
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Schlüssel** .
- Wählen Sie einen vorhandenen Schlüssel oder ein vorhandenes Oktavzeichen aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Schlüssel erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseleingabe



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseleingabe



Der **Schlüssel**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Schlüssel

---

### Schlüsselart

### Eintrag im Einblendfeld

Violinschlüssel

**g, G, g2, sol** oder **treble**

Bassschlüssel

**f, F, f4, fa** oder **bass**

<b>Schlüsselart</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
Tenor C-Schlüssel	<b>ct, CT, c4, ut4</b> oder <b>tenor</b>
Alt C-Schlüssel	<b>ca, CA, c3, ut3</b> oder <b>alto</b>
Violinschlüssel, eine Oktave tiefer	<b>g8ba, G8ba, g8d, G8d, treble8ba</b> oder <b>treble8d</b>
Ungestimmte Perkussion	<b>perc</b>
4-saitige Tabulatur	<b>tab4</b>
6-saitige Tabulatur	<b>tab6</b>

---

#### TIPP

Im Schlüssel-Bereich ist der rechteckige Perkussions-Schlüssel verfügbar.

---

### Oktavverschiebungen für Schlüssel

---

<b>Funktion von Oktavverschiebungen</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	<b>+1</b>
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	<b>+2</b>
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	<b>-1</b>
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	<b>-2</b>
Oktavverschiebung für klingende Notation festlegen	<b>c</b>
Oktavverschiebung für transponierte Notation festlegen	<b>t</b>

---

Geben Sie zum Beispiel **treble+1t** für einen Violinschlüssel ein, der in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschoben wird. Dies führt dazu, dass Noten, die in Layouts mit transponierter Notation hinter dem Schlüssel stehen, eine Oktave tiefer angezeigt werden als bei Verwendung eines normalen Violinschlüssels.

### Oktavzeichen

---

<b>Funktion eines Oktavzeichens</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	<b>8va, 8, 8u</b> oder <b>1u</b>

<b>Funktion eines Oktavzeichens</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	<b>15ma, 15, 15u</b> oder <b>2u</b>
Noten um drei Oktaven aufwärts verschieben	<b>22ma, 22, 22u</b> oder <b>3u</b>
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	<b>8ba, 8vb, 8d</b> oder <b>1d</b>
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	<b>15ba, 15vb, 15d</b> oder <b>2d</b>
Noten um drei Oktaven abwärts verschieben	<b>22ba, 22vb, 22d</b> oder <b>3d</b>
<i>Loco</i> -Anweisung	<b>loco</b>
Ende des Oktavzeichens	oder <b>stop</b>

Geben Sie zum Beispiel **stop** ein, um während der Noteneingabe festzulegen, wo ein Oktavzeichen enden soll.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192



[Schlüssel](#) auf Seite 798

[Oktavzeichen](#) auf Seite 803

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 800

## Schlüssel-Bereich

Der Schlüssel-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Schlüsseln und Oktavzeichen, die in Dorico SE verfügbar sind. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Schlüssel-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Schlüssel-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

### Standardschlüssel

Enthält die Schlüssel, die Sie am wahrscheinlichsten benötigen werden, zum Beispiel Violin- und Bassschlüssel.

### Oktavzeichen

Enthält Oktavlinien, die bis zu drei Oktaven darüber und darunter anzeigen, und eine *Locolinie*.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Schlüssel](#) auf Seite 798

[Oktavzeichen](#) auf Seite 803

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 327

[Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 329

## Schlüssel mit dem Einblendfeld eingeben



Sie können Schlüssel mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können das Einblendfeld auch verwenden, um die Art der vorhandenen Schlüssel zu ändern.

### HINWEIS

- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Sie können Schlüssel auch gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen.
- Viele Instrumente in Dorico SE haben unterschiedliche Arten, die standardmäßig mit alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Schlüssel eingeben möchten. Wenn Sie an einer späteren Position einen Wiederherstellungs-Schlüssel hinzufügen möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Schlüssel in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Schlüssel** .
4. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für den Schlüssel, den Sie möchten, in das Einblendfeld.  
Geben Sie zum Beispiel **bass** für einen Bassschlüssel, **alto** für einen Altschlüssel oder **treble+1t** für einen in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschobenen Violinschlüssel ein.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Schlüssel an der Eingabemarke eingefügt. Die Noteneingabe wird nach der Eingabe des Schlüssels fortgesetzt, so dass Sie bei Bedarf weiterhin Noten und Schlüssel eingeben können.

Wenn Sie Notenschlüssel zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese direkt vor einem ausgewählten Notenkopf eingefügt und gelten für alle Noten auf dieser Notenzeile bis zum nächsten Notenschlüssel oder bis zum Ende der Partie. Wenn Sie Schlüssel zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden am Ende der Auswahl auch Wiederherstellungs-Schlüssel hinzugefügt.

Schlüssel gelten für alle Noten in der Notenzeile bis zum nächsten Schlüssel bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 798

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 800

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 800  
[Instrumente ändern](#) auf Seite 132  
[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

## Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben



Sie können Schlüssel anhand des Schlüssel-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

### HINWEIS

- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Sie können Schlüssel auch gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
- Viele Instrumente in Dorico SE haben unterschiedliche Arten, die standardmäßig mit alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Schlüssel eingeben möchten. Wenn Sie an einer späteren Position einen Wiederherstellungs-Schlüssel hinzufügen möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel** , um den Schlüssel-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Schlüssel-Bereich auf den Schlüssel, den Sie möchten.

---

### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Schlüssel an der Eingabemarke eingefügt. Die Noteneingabe wird nach der Eingabe des Schlüssels fortgesetzt, so dass Sie bei Bedarf weiterhin Noten und Schlüssel eingeben können.

Wenn Sie Notenschlüssel zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese direkt vor einem ausgewählten Notenkopf eingefügt und gelten für alle Noten auf dieser Notenzeile bis zum nächsten Notenschlüssel oder bis zum Ende der Partie. Wenn Sie Schlüssel zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden am Ende der Auswahl auch Wiederherstellungs-Schlüssel hinzugefügt.

Schlüssel gelten für alle Noten in der Notenzeile bis zum nächsten Schlüssel bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS




[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192  
[Schlüssel](#) auf Seite 798  
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205  
[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1218

## Oktavzeichen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Oktavzeichen mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Oktavzeichen in mehrstimmigen Kontexten auch nur in bestimmte Stimmen eingeben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie ein Oktavzeichen hinzufügen möchten. Wenn Sie ein Oktavzeichen für eine einzelne Stimme hinzufügen möchten, wählen Sie nur Noten in dieser Stimme aus.
  2. Optional: Wenn Sie Oktavzeichen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Schlüssel** .
  4. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das Oktavzeichen, das Sie möchten, in das Einblendfeld.  
Geben Sie beispielsweise **8va** für ein Oktavzeichen ein, das die Noten um eine Oktave nach oben verschiebt.
  5. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Oktavzeichen eingeben und das Einblendfeld schließen:
    - Um ein Oktavzeichen für alle Stimmen in der Notenzeile einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
    - Um ein Oktavzeichen nur für die aktuell ausgewählte Stimme einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
  6. Optional: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke vorwärts und verlängern Sie das Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Leertaste**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .Das Oktavzeichen wird auch automatisch verlängert, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
  7. Optional: Beenden Sie Oktavzeichen während der Noteneingabe, indem Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen erneut öffnen und **|** oder **stop** eingeben.
- 

### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Oktavzeichen ab der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Oktavzeichen stoppen, enden sie an der Position der Eingabemarke.

Wenn Sie Oktavzeichen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese entweder über oder unter Ihrer Auswahl eingegeben, je nachdem, ob das Oktavzeichen anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

Die Tonhöhen von Noten innerhalb von Oktavzeichen werden automatisch angepasst. Noten innerhalb von Oktavzeichen zur Verschiebung um eine Oktave nach oben werden eine Oktave tiefer angezeigt, als es ohne das Oktavzeichen der Fall wäre.



#### TIPP

Sie können Oktavzeichen auch nach der Eingabe verlängern/kürzen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel und Oktavzeichen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 323  
[Oktavzeichen](#) auf Seite 803  
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426  
[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456  
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211  
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192  
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198  
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200  
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

## Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben



Sie können Oktavzeichen mit dem Schlüssel-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Oktavzeichen in mehrstimmigen Kontexten auch nur in bestimmte Stimmen eingeben.

#### HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie ein Oktavzeichen hinzufügen möchten. Wenn Sie ein Oktavzeichen für eine einzelne Stimme hinzufügen möchten, wählen Sie nur Noten in dieser Stimme aus.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel** , um den Schlüssel-Bereich anzuzeigen.
3. Geben Sie das gewünschte Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten ein:
  - Um ein Oktavzeichen für alle Stimmen in der Notenzeile einzugeben, klicken Sie im **Oktavzeichen**-Abschnitt darauf.
  - Um ein Oktavzeichen nur für die aktuell ausgewählte Stimme einzugeben, klicken Sie im **Oktavzeichen**-Abschnitt bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** darauf.

Alternativ können Sie beim Hinzufügen von Oktavzeichen zu bestehenden Noten zuerst das gewünschte Oktavzeichen im Schlüssel-Bereich anklicken und dann durch Klicken und Ziehen die gewünschte Länge einstellen.

---

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Oktavzeichen an der Eingabemarke eingefügt. Sie werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben.

Wenn Sie Oktavzeichen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese entweder über oder unter Ihrer Auswahl eingegeben, je nachdem, ob das Oktavzeichen anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

Die Tonhöhen von Noten innerhalb von Oktavzeichen werden automatisch angepasst. Noten innerhalb von Oktavzeichen zur Verschiebung um eine Oktave nach oben werden eine Oktave tiefer angezeigt, als es ohne das Oktavzeichen der Fall wäre.

#### TIPP

Sie können Oktavzeichen auch nach der Eingabe verlängern/kürzen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Oktavzeichen](#) auf Seite 803

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## 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 872

[Richtige Positionierung für die Zäsureingabe](#) auf Seite 334

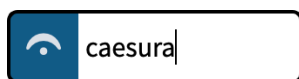
## Fermaten und Pausen (Einblendfeld)

Die Tabelle enthält die Einträge für das Einblendfeld für Fermaten und Pausen, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Fermaten und Pausen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Fermaten und Pausen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-H**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fermaten und Pausen** .
- Wählen Sie eine vorhandene Fermate oder Pause aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Fermate oder Pause erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.











Das Einblendfeld für Fermaten und Pausen mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Fermaten und Pausen** im Notations-Werkzeugfeld

## Fermaten

---

Art von Fermate	Eintrag im Einblendfeld
Fermate 	<b>fer</b> oder <b>fermata</b>
Sehr lange Fermate 	<b>fermataverylong</b>
Lange Fermate 	<b>fermatalong</b>
Kurze Fermate 	<b>fermatashort</b>
Sehr kurze Fermate 	<b>fermataveryshort</b>
Kurze Fermate (Henze) 	<b>fermatashorthenze</b>
Lange Fermate (Henze) 	<b>fermatalonghenze</b>
Curlew (Britten) 	<b>curlew</b>

---






### HINWEIS

Die Curlew-Markierung wurde ursprünglich von Benjamin Britten für das Stück »Curlew River« erdacht, eine Parabel für kirchliche Aufführungen, inspiriert vom japanischen Nō-Theater. Die Markierung gibt an, dass ein Spieler eine Note oder Pause in asynchroner Musik bis zu einem Synchronisationspunkt halten soll.

---

## Zäsuren


---

Art von Zäsur	Eintrag im Einblendfeld
Zäsur 	<b>caes</b> , <b>caesura</b> oder <b>//</b>
Dicke Zäsur 	<b>caesurathick</b> , <b>thickcaesura</b> oder <b>thick//</b>
Gebogene Zäsur 	<b>caesuracurved</b> , <b>curvedcaesura</b> oder <b>curved//</b>
Kurze Zäsur 	<b>caesurashort</b> , <b>shortcaesura</b> oder <b>short//</b>
Zäsur mit einem Strich 	<b>caesurasingle</b> , <b>singlecaesura</b> oder <b>single//</b>

---

## Atemzeichen

---

Art von Atemzeichen	Eintrag im Einblendfeld
Atemzeichen (Komma) 	<b>breathmarkcomma</b> , <b>comma</b> oder <b>,</b> (Komma)

Art von Atemzeichen	Eintrag im Einblendfeld
Atemzeichen (Häkchen) ✓	<b>breathmarktick</b>
Atemzeichen (Aufwärtsbogen) ∨	<b>breathmarkupbow</b>
Atemzeichen (Salzedo) ↶	<b>breathmarksalzedo</b>

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 872

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 873

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 874

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 874

## 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. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Fermaten und Pausen ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Fermaten und Pausen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Bereich für Fermaten und Pausen enthält die folgenden Abschnitte:

- **Fermaten**
- **Atemzeichen**
- **Zäsuren**

#### HINWEIS

Fermaten und Pausen haben aktuell keine Auswirkungen auf die Wiedergabe; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben](#) auf Seite 333

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 872

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 873

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 874

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 874

## Fermaten und Pausen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Fermaten und Pausen mit dem Einblendfeld für Fermaten und Pausen eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE



1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Fermate oder Pause eingeben möchten. Wenn Sie ein Atemzeichen in einer bestimmten Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.

#### HINWEIS

Sie können nur eine Fermate oder Pause auf einmal eingeben.

---

2. Optional: Wenn Sie Atemzeichen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Fermaten und Pausen auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-H**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fermaten und Pausen** .
  4. Geben Sie die gewünschte Fermate oder Pause in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel **fermata** für eine Fermate oder **caesura** für eine Zäsur ein.
  5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe wird die festgelegte Fermate oder Pause an der Position der Eingabemarke eingegeben. Wenn Sie Fermaten oder Pausen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

- Fermaten erscheinen in allen Notenzeilen an der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate zusammenfällt.
- Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.
- Zäsuren werden links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note in allen Notenzeilen angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 872

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 873

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 874

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 874

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 874

## Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben

Sie können Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

#### HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

---

#### VORGEHENSWEISE



1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Fermate oder Pause eingeben möchten. Wenn Sie ein Atemzeichen in einer bestimmten Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.

#### HINWEIS

Sie können nur eine Fermate oder Pause auf einmal eingeben.

---

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Fermaten und Pausen** , um den Bereich für Fermaten und Pausen anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im Bereich für Fermaten und Pausen auf die Fermate oder Pause, die Sie möchten.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe wird die festgelegte Fermate oder Pause an der Position der Eingabemarke eingegeben. Wenn Sie Fermaten oder Pausen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

- Fermaten erscheinen in allen Notenzeilen an der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate zusammenfällt.
- Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.
- Zäsuren werden links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note in allen Notenzeilen angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 872

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 874

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## 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 872

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 874

## Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen

Sie können Ornamente, darunter Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen, sowohl mit der Tastatur über das Ornamente-Einblendfeld als auch mit der Maus im Ornamente-Bereich eingeben.

Sie können Ornamente und Arpeggio-Zeichen während der Noteneingabe oder zu vorhandenen Noten hinzufügen; Glissando-Linien können jedoch nicht während der Noteneingabe hinzugefügt werden. Sie können Glissando-Linien nur eingeben, indem Sie sie zu vorhandenen Noten hinzufügen.

Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Ornamente-Einblendfeld festlegen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 933

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 949

[Glissando-Linien](#) auf Seite 955

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 980



[Linien](#) auf Seite 1015

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 379

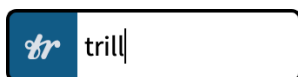
## Ornamente-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Ornamente-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um verschiedene Ornamente, Arpeggio-Hinweise, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Ornamente auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
- Wählen Sie ein vorhandenes Ornament aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Ornament erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Ornamente-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Ornamente**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Ornamente

---

Ornamentart	Eintrag im Einblendfeld
Triller: <i>tr</i>	<b>tr</b> oder <b>trill</b>
Kurzer Triller: <i>tr</i>	<b>shorttr</b>
Mordent: <i>mor</i>	<b>mor</b> oder <b>mordent</b>
Doppelschlag: <i>turn</i>	<b>turn</b>
Umgekehrter Doppelschlag: <i>invturn</i>	<b>invturn</b> oder <b>invertedturn</b>

---

## Trillerintervalle

---

Trillerintervall oder -intervallart	Eintrag im Einblendfeld
Intervallstufe Unisono, Sekunde, Terz, Quarte, Quinte, Sexte, Septime, Oktave	<b>1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8</b>
Dur	<b>M, maj</b> oder <b>major</b>
Moll	<b>m, min</b> oder <b>minor</b>
Rein	<b>p, per</b> oder <b>perf</b>
Vermindert	<b>d, dim</b> oder <b>diminished</b>
Übermäßig	<b>a, aug</b> oder <b>augmented</b>

---

### BEISPIEL

Um einen Triller über ein reines Quintintervall zu erzeugen, geben Sie **tr p5** ein.

---

## Jazz-Ornamente

---

Art von Jazz-Ornamenten	Eintrag im Einblendfeld
Bend <i>U</i>	<b>brassbend</b>
Flip <i>fl</i>	<b>flip</b>
Jazz-Turn <i>tr</i>	<b>jazz</b> oder <b>shake</b>
Smear <i>sm</i>	<b>smear</b>

---



## Jazz-Artikulationen

---

Art von Jazz-Artikulationen	Eintrag im Einblendfeld
Plop (bend)	<b>plop</b>
Plop (smooth)	<b>plopsmooth</b>
Scoop	<b>scoop</b>
Doit (bend)	<b>doit</b>
Doit (smooth)	<b>doitsmooth</b>
Fall (bend)	<b>fall</b>
Fall (smooth)	<b>fallsmooth</b>

---

### TIPP

Weitere Ornamente sind im Ornamente-Bereich verfügbar. Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Ornamente-Einblendfeld festlegen.

---

## Arpeggio-Zeichen

---

Art von Arpeggio-Zeichen	Eintrag im Einblendfeld
Arpeggio-aufwärts-Zeichen	<b>arp, arpup</b> oder <b>arpeggioup</b>
Arpeggio-abwärts-Zeichen	<b>arpdown</b> oder <b>arpeggiodown</b>
Kein-Arpeggio-Zeichen	<b>nonarp</b> oder <b>nonarpeggio</b>
Gekrümmtes Arpeggio-Zeichen	<b>slurarp</b>

---

## Glissando-Linien

---

Art von Glissando-Linie	Eintrag im Einblendfeld
Glissando-Linie im Standardstil	<b>gliss</b>
Gerade Glissando-Linie	<b>glissstraight</b>
Wellenförmige Glissando-Linie	<b>glisswavy</b>

---

## Gitarrentechniken

---

### Art von Gitarrentechnik

### Eintrag im Einblendfeld

Gitarren-Bending

**bend**

Vibratohebel-Dive-and-Return

**vibbend**

Vibratohebel-Scoop

**vibscoop**

Vibratohebel-Dip

**vibdip**

Vibratohebel-Linie

**wbar** oder **w/bar**

#### HINWEIS

Muss Dauer haben, damit die Linie angezeigt wird.

---

Hammer-On

**ho** oder **hammer**

#### HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit aufsteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D.

---

Pull-Off

**po** oder **pull**

#### HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

---

Hammer-On, dann Pull-Off oder Pull-Off, dann Hammer-On (*Ligado*)

**hp**, **hopo**, **hammerpull**, **lig** oder **ligado**

#### HINWEIS

Sie müssen mindestens drei derselben Saite zugewiesene Noten mit abwechselnder Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D-C oder D-C-D.

---

Tapping (rechte Hand)

**tap**

---

Art von Gitarrentechnik	Eintrag im Einblendfeld
-------------------------	-------------------------

Tapping (rechte Hand) mit Pull-Off

**tappull**

**HINWEIS**

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

---

Tapping (linke Hand)

**lhtap**

Tapping (linke Hand) mit Pull-Off

**lhtappull**

**HINWEIS**

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

---

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 342

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 344

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 346

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 349

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 352

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 353

[Vibratohebel-Scoops mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 356

[Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 357

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 360

[Tapping eingeben](#) auf Seite 362

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1130

[Ornamente](#) auf Seite 933

[Trillerintervalle](#) auf Seite 939

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 949

[Glissando-Linien](#) auf Seite 955

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 971



[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 980

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

## Ornamente-Bereich

Im Ornamente-Bereich können Sie alle verfügbaren Arten von Ornamenten eingeben, einschließlich Jazz-Artikulationen, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Techniken. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Ornamente-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente**  klicken.  
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Ornamente-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

### Jazz

Enthält Ornamente und Tonhöhenänderungen, die in der Jazz-Musik üblich sind, zum Beispiel Bends, Scoops und Falls.

### Barock und Klassik

Enthält Ornamente, wie sie in der barocken und klassischen Musik üblich sind, zum Beispiel Mordente, Doppelschläge und Triller.

### Arpeggierung

Enthält die verschiedenen Arten von Arpeggio-Zeichen.

#### HINWEIS

Während der Noteneingabe können Sie keine Arpeggio-Zeichen mit der Maus eingeben.

---

### Glissandi

Enthält die verschiedenen Arten von Glissando-Linien.

### Gitarre

Enthält Spielanweisungen und Tonhöhenmodulationen, die normalerweise mit Gitarren in Verbindung gebracht werden, etwa Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Scoops.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 341

[Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 343

[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 345

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 347

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 348



## Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben

Sie können Ornamente, Triller und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Bei der Eingabe von Trillern können Sie das Trillerintervall angeben, zum Beispiel als kleine Terz.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Ornament eingeben möchten. Wenn Sie einen Triller mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Ornamente in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

- Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  - Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das Ornament, das Sie möchten, in das Einblendfeld.  
Geben Sie zum Beispiel **tr m3** für einen Triller mit einem Intervall von einer kleinen Terz oder **mor** für einen Mordent ein.
  - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  - Optional: Geben Sie bei der Eingabe von Trillern eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke fortzubewegen und den Triller einzugeben.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Ornamente an der Eingabemarke eingefügt. Die Dauer von Trillern basiert auf dem rhythmischen Wert der Noteneingabe an der Eingabemarke oder auf dem Notenwert, um den die Eingabemarke vorgerückt ist. Triller haben je nach Kontext ein Standardintervall von einer großen oder einer kleinen Sekunde. Wenn Sie ein Intervall für Ihren Triller festgelegt haben, gilt das Intervall nur für die erste Note in der Auswahl. Sie können jedoch das Intervall mitten im Triller ändern.

Wenn Sie Ornamente zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben. Triller werden an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingegeben und eine Erweiterungslinie wird über dem Rest der Auswahl angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 933

[Triller](#) auf Seite 936

[Trillerintervalle](#) auf Seite 939

[Trillerintervalle ändern](#) auf Seite 941

[Trillerintervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 942

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 944

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 980

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 346

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

## Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Ornamente, Triller und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

#### HINWEIS



Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Ornament eingeben möchten. Wenn Sie einen Triller mit einer bestimmten

Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im Ornamente-Bereich auf das Ornament, das Sie möchten.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Ornamente an der Eingabemarke eingefügt. Triller werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben.

Wenn Sie Ornamente zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben. Triller werden an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingegeben und eine Erweiterungslinie wird über dem Rest der Auswahl angezeigt.

#### TIPP

Bei der Eingabe von Trillern anhand des Einblendfelds können Sie Trillerintervalle festlegen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 347

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Arpeggio-Zeichen mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch Arpeggio-Zeichen zwischen Noten in mehreren Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen eingeben, die zum gleichen Instrument gehören, zum Beispiel bei Klavier oder Harfe.

#### HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Arpeggio-Zeichen auf einmal eingeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie mindestens eine Note in jeder Stimme aus, zu der Sie ein Arpeggio-Zeichen hinzufügen möchten.

#### HINWEIS



- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um notenzeilenübergreifende Arpeggio-Zeichen zu erstellen. Sie können jedoch keine notenzeilenübergreifenden Arpeggio-Zeichen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
  - Arpeggio-Zeichen werden zu allen Noten in den ausgewählten Stimmen an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.
-

- Optional: Wenn Sie sich in der Noteneingabe befinden, drücken Sie **Q**, um mit der Akkordeingabe zu beginnen.

#### HINWEIS

Sie können Arpeggio-Zeichen nur während der Akkordeingabe eingeben.

---

- Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  - Machen Sie im Einblendfeld die entsprechende Eingabe für das gewünschte Arpeggio-Zeichen.  
Geben Sie zum Beispiel **arpup** für ein aufwärts gerichtetes Arpeggio-Zeichen oder **arpdown** für ein abwärts gerichtetes Arpeggio-Zeichen ein.
  - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  - Optional: Geben Sie während der Akkordeingabe die gewünschten Noten ein.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Akkordeingabe werden Arpeggio-Zeichen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Arpeggio-Zeichen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie links von den ausgewählten Noten eingegeben.

Arpeggio-Zeichen decken bei der Akkordeingabe automatisch den Tonhöhenbereich aller Noten an der jeweiligen rhythmischen Position in der aktuellen Stimme und beim Hinzufügen von Arpeggio-Zeichen zu vorhandenen Noten alle Noten in den ausgewählten Stimmen/Notenzeilen an der jeweiligen rhythmischen Position ab.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 949

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 245

## Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Arpeggio-Zeichen mit dem Ornamente-Bereich auf bestehende Noten einfügen. Sie können auch Arpeggio-Zeichen zwischen Noten in mehreren Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen eingeben, die zum gleichen Instrument gehören, zum Beispiel bei Klavier oder Harfe.

#### HINWEIS



- Sie können jeweils nur ein Arpeggio-Zeichen auf einmal eingeben; außerdem können Sie Arpeggio-Zeichen nicht während der Noteneingabe mit der Maus hinzufügen.
  - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie keine Notenzeilen- und Stimmen-übergreifenden Arpeggio-Zeichen erstellen.
- 

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus mindestens eine Note in jeder Stimme aus, zu der Sie ein Arpeggio-Zeichen hinzufügen möchten.

#### HINWEIS

- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um notenzeilenübergreifende Arpeggio-Zeichen zu erstellen. Sie können jedoch keine notenzeilenübergreifenden Arpeggio-Zeichen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
- Arpeggio-Zeichen werden zu allen Noten in den ausgewählten Stimmen an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Arpeggierung**-Abschnitt auf das gewünschte Arpeggio-Zeichen.

---

#### ERGEBNIS

Das ausgewählte Arpeggio-Zeichen wird nun links neben der ausgewählten Note oder dem ausgewählten Akkord eingegeben. Arpeggio-Zeichen decken automatisch den Tonhöhenbereich aller Noten in den ausgewählten Stimmen/Notenzeilen an der jeweiligen rhythmischen Position ab.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 949

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Glissando-Linien mit dem Ornamente-Einblendfeld zwischen bestehenden Noten eingeben. Sie können Glissando-Linien sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

#### HINWEIS

Sie können Glissando-Linien nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben. Stattdessen können Sie eine Jazz-Artikulation eingeben.

---

#### VORAUSSETZUNGEN



Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Glissando verbinden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch eine Glissando-Linie miteinander verbinden möchten.

Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note, zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen oder zwei Noten in unterschiedlichen Notenzeilen desselben Instruments aus.

2. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die gewünschte Glissando-Linie in das Einblendfeld ein.
  - Geben Sie **gliss** für eine Glissando-Linie im Standardstil ein.



- Geben Sie **glissstraight** für eine gerade Glissando-Linie ein.
  - Geben Sie **glisswavy** für eine wellenförmige Glissando-Linie ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die angegebene Glissando-Linie wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

#### HINWEIS

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und eine Glissando-Linie eingeben, beginnt die festgelegte Glissando-Linie auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn sie dabei Pausen überquert.
  - Glissando-Linien passen sich nicht automatisch an Noten oder Pausen zwischen den ausgewählten Noten an. Wenn Glissando-Text angezeigt wird, kann der Text mit Noten oder Pausen kollidieren. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, weitere Anpassungen vorzunehmen, zum Beispiel den Glissando-Text für diese Glissando-Linie nicht anzuzeigen.
  - Standardmäßig wird Glissando-Linien-Text in Notenzeilen, die zu Bundinstrumenten gehören, ausgeblendet. Sie können Glissando-Linien-Text jedoch auch manuell anzeigen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Glissando-Linien](#) auf Seite 955

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 957

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 958

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 956

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 347

## Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Glissando-Linien mit dem Ornamente-Bereich zwischen bestehenden Noten eingeben. Sie können Glissando-Linien sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

#### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie Glissando-Linien nur zwischen der angeklickten und der direkt darauffolgenden Note eingeben.
  - Sie können Glissando-Linien nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben. Stattdessen können Sie eine Jazz-Artikulation eingeben.
- 





#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Glissando verbinden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch eine Glissando-Linie miteinander verbinden möchten.  
Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note, zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen oder zwei Noten in unterschiedlichen Notenzeilen desselben Instruments aus.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im **Glissandi**-Abschnitt auf die gewünschte Art von Glissando-Linie.
    - **Glissando (gerade)** 
    - **Glissando (wellenförmig)** 
- 

#### ERGEBNIS

Die angegebene Glissando-Linie wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

#### HINWEIS

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und eine Glissando-Linie eingeben, beginnt die festgelegte Glissando-Linie auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn sie dabei Pausen überquert.
  - Glissando-Linien passen sich nicht automatisch an Noten oder Pausen zwischen den ausgewählten Noten an. Wenn Glissando-Text angezeigt wird, kann der Text mit Noten oder Pausen kollidieren. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, weitere Anpassungen vorzunehmen, zum Beispiel den Glissando-Text für diese Glissando-Linie nicht anzuzeigen.
  - Standardmäßig wird Glissando-Linien-Text in Notenzeilen, die zu Bundinstrumenten gehören, ausgeblendet. Sie können Glissando-Linien-Text jedoch auch manuell anzeigen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Glissando-Linien](#) auf Seite 955

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 957

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 958

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 347

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

#### HINWEIS

Sie können Jazz-Ornamente, zum Beispiel Flips oder Jazz-Turns, auf dieselbe Weise eingeben wie Ornamente.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:



- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

---

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.

- Optional: Wenn Sie Jazz-Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  - Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
  - Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  - Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für die Jazz-Artikulation, die Sie möchten, in das Einblendfeld.  
Geben Sie zum Beispiel **scoop** für einen Scoop oder **fall** für einen Fall ein.
  - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die von Ihnen angegebene Jazz-Artikulation wird auf allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

#### HINWEIS

Wenn Sie das Einblendfeld verwenden, werden alle Jazz-Artikulationen mit einem Standard-Linienstil für ihre jeweilige Art eingegeben. Sie können ihre Art/Länge nach der Eingabe ändern.

Wenn Sie den Bereich verwenden, können Sie bei der Eingabe den Linienstil von Jazz-Artikulationen festlegen.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Jazz-Artikulationen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 340

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979

[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 981

[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 982

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

## Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

#### HINWEIS

- Sie können Jazz-Ornamente, zum Beispiel Flips oder Jazz-Turns, auf dieselbe Weise eingeben wie Ornamente.
  - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
- 



#### VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Jazz-Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
  4. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
  5. Klicken Sie im **Jazz**-Abschnitt auf die gewünschte Jazz-Artikulation.

---

#### ERGEBNIS

Die von Ihnen angegebene Jazz-Artikulation wird auf allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Jazz-Artikulationen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 341

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

## Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken

Sie können Gitarren-Bendings (einschließlich Pre-Bends und Post-Bends), Vibratohebel-Techniken (einschließlich Dips, Dives, Scoops und Dive-and>Returns) sowie Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen entweder mit der Tastatur anhand des Ornamente-Einblendfelds oder mit der Maus anhand des Ornamente-Bereichs eingeben.

Sie können auch Gitarren-Pre-Bends, Post-Bends und Vibratohebel-Pre-Dives anhand der Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich eingeben.

Sie können Gitarrentechniken während der Noteneingabe oder zu vorhandenen Noten hinzufügen; Gitarren-Bendings können jedoch nicht während der Noteneingabe hinzugefügt werden. Sie können Gitarren-Bendings nur eingeben, indem Sie sie zu vorhandenen Noten hinzufügen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 962  
[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 964  
[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 965  
[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971  
[Tapping](#) auf Seite 972  
[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 973

## Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben

Im Ornamente-Einblendfeld können Sie Gitarren-Bendings zwischen vorhandenen Noten eingeben, auch zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Sie können Gitarren-Bendings sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

### HINWEIS

Sie können Gitarren-Bendings nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.



---

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Gitarren-Bending verbinden möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Gitarren-Bending miteinander verbinden möchten.  
Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note oder zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen aus.
  2. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  3. Geben Sie im Einblendfeld **bend** ein.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

Das Gitarren-Bending wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Gitarren-Bendings werden abhängig von der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, in Tabulatur automatisch als Gitarren-Bendings oder Returns dargestellt.

### TIPP

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und ein Gitarren-Bending eingeben, beginnt das Gitarren-Bending auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn es dabei Pausen überquert.
  - Sie können der Option **Gitarren-Bending erzeugen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
- 

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335  
[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960  
[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 351  
[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 351

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Im Ornamente-Bereich können Sie Gitarren-Bendings zwischen vorhandenen Noten eingeben, auch zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Sie können Gitarren-Bendings sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie Gitarren-Bendings nur zwischen der angeklickten und der direkt darauffolgenden Note eingeben.
- Sie können Gitarren-Bendings nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.




---

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Gitarren-Bending verbinden möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Gitarren-Bending miteinander verbinden möchten.  
Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note oder zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen aus.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Gitarren-Bending** .

---

### ERGEBNIS

Das Gitarren-Bending wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Gitarren-Bendings werden abhängig von der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, in Tabulatur automatisch als Gitarren-Bendings oder Returns dargestellt.

### TIPP

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und ein Gitarren-Bending eingeben, beginnt das Gitarren-Bending auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn es dabei Pausen überquert.
- Sie können der Option **Gitarren-Bending erzeugen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339


[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben

Sie können Gitarren-Pre-Bends an allen vorhandenen Noten eingeben, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören. Außerdem können Sie angeben, dass Pre-Bends mit dem Vibratohebel ausgeführt werden sollen; diese Technik ist als »Pre-Dive« bekannt.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, vor denen Sie Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
3. Ändern Sie das Intervall wie erforderlich.
4. Optional: Um die Gitarren-Pre-Bends in Gitarren-Pre-Dives umzuwandeln, aktivieren Sie **Vibratohebel-Pre-Bend** und das entsprechende Kontrollkästchen in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.

---

### ERGEBNIS

Gitarren-Pre-Bends mit dem festgelegten Intervall werden vor den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden als Gitarren-Pre-Dives angezeigt, wenn sowohl **Vibratohebel-Pre-Bend** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 962


[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Gitarren-Post-Bends eingeben

Sie können Gitarren-Post-Bends an allen vorhandenen Noten eingeben, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören. Sie können auch angeben, dass Post-Bends mikrotonal sein sollen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, nach denen Sie Gitarren-Post-Bends eingeben möchten.
  2. Aktivieren Sie **Post-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
  3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
    - Ändern Sie das Intervall wie erforderlich.
    - Um die Gitarren-Post-Bends in mikrotonale Gitarren-Post-Bends umzuwandeln, aktivieren Sie **Mikrotonales Bending** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends**.
-

#### ERGEBNIS

Gitarren-Post-Bends mit dem festgelegten Intervall werden nach den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden als mikrotonal angezeigt, wenn **Mikrotonales Bending** aktiviert ist.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 964

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 349

## Vibratohebel-Dives eingeben

Sie können Vibratohebel-Dives sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben.

Vibratohebel-Dives werden mit Hilfe einer Jazz-Artikulation für eine nahtlose Tonhöhenabsenkung (Smooth Fall) in Kombination mit einer Vibratohebel-Angabe notiert.

---





#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Vibratohebel-Dives hinzufügen möchten.
  2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Dives in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
  4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  5. Geben Sie **fallsmooth** im Einblendfeld ein, um eine Smooth-Fall-Jazz-Artikulation einzugeben.
  6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  7. Optional: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke zurück an die Position der Note mit der Smooth-Fall-Artikulation.
  8. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  9. Geben Sie **wbar** im Einblendfeld ein, um eine Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
  10. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  11. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
-



#### ERGEBNIS

Die Smooth-Fall-Jazz-Artikulation wird an allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt.

#### HINWEIS

Wenn Sie das Einblendfeld verwenden, werden alle Jazz-Artikulationen mit einem Standard-Linienstil für ihre jeweilige Art eingegeben. Sie können ihre Art/Länge nach der Eingabe ändern.

Sie können anhand des Ornamente-Bereichs auch sowohl Smooth-Fall-Jazz-Artikulationen als auch Vibratohebel-Anweisungen eingeben. Wenn Sie den Bereich verwenden, können Sie bei der Eingabe den Linienstil von Jazz-Artikulationen festlegen.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie möchten, dass an Vibratohebel-Anweisungen eine Linie angezeigt wird, können Sie sie verlängern und ihnen so eine Dauer geben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971  
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192  
[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335  
[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339  
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211  
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211  
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979  
[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 346  
[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 347  
[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 981  
[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 982  
[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 983  
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426  
[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

## Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben

Mit dem Ornamente-Einblendfeld können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns zwischen vorhandenen Noten eingeben. Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

#### HINWEIS

Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens drei Noten mit abwechselnden Tonhöhenrichtungen eingegeben, zum Beispiel D-C-D, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive-and-Return verbinden möchten.

---



#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive miteinander verbinden möchten.

#### HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine fallende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel D-C.



---

2. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
3. Geben Sie **vibbend** im Einblendfeld ein, um das Dive einzugeben.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
5. Wählen Sie die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Return miteinander verbinden möchten.

#### HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine steigende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel C-D.

---

6. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  7. Geben Sie **vibbend** im Einblendfeld ein, um das Return einzugeben.
  8. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Vibratohebel-Dives werden zwischen Noten mit fallender Tonhöhe, Vibratohebel>Returns zwischen Noten mit steigender Tonhöhenrichtung eingegeben. Wenn ein Vibratohebel-Dive auf derselben Note endet, auf der ein Vibratohebel-Return beginnt, werden sie in Tabulatur als V dargestellt, wobei das Bending-Intervall an der Spitze angegeben wird. Wenn Sie Vibratohebel-Dives mit derselben Tonhöhenrichtung an aufeinanderfolgenden Noten eingeben, zum Beispiel E-D-C, werden sie in Tabulatur-Notation mit einer zusätzlichen angewinkelten Linie, die über die Tabulaturzeile hinausragt, und einem Bending-Intervall für jedes Vibratohebel-Dive notiert.

Vibratohebel-Dive-and>Returns zeigen in Tabulatur entsprechend der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, automatisch nach oben oder unten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 965

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 349

## Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Im Ornamente-Bereich können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns zwischen vorhandenen Noten eingeben. Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

#### HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns nur zwischen der angeklickten und der direkt darauffolgenden Note eingeben.
  - Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.
- 

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens drei Noten mit abwechselnden Tonhöhenrichtungen eingegeben, zum Beispiel D-C-D, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive-and-Return verbinden möchten.

---




#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive miteinander verbinden möchten.

#### HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine fallende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel D-C.

---

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Gitarren-Bending mit Vibratohebel** , um das Vibratohebel-Dive einzugeben.
4. Wählen Sie die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Return miteinander verbinden möchten.

#### HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine steigende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel C-D.

---

5. Klicken Sie auf **Gitarren-Bending mit Vibratohebel** , um das Vibratohebel-Dive einzugeben.
- 

#### ERGEBNIS

Vibratohebel-Dives werden zwischen Noten mit fallender Tonhöhe, Vibratohebel>Returns zwischen Noten mit steigender Tonhöhenrichtung eingegeben. Wenn ein Vibratohebel-Dive auf derselben Note endet, auf der ein Vibratohebel-Return beginnt, werden sie in Tabulatur als V dargestellt, wobei das Bending-Intervall an der Spitze angegeben wird. Wenn Sie Vibratohebel-Dives mit derselben Tonhöhenrichtung an aufeinanderfolgenden Noten eingeben, zum Beispiel E-D-C, werden sie in Tabulatur-Notation mit einer zusätzlichen angewinkelten Linie, die über die Tabulaturzeile hinausragt, und einem Bending-Intervall für jedes Vibratohebel-Dive notiert.

Vibratohebel-Dive-and>Returns zeigen in Tabulatur entsprechend der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, automatisch nach oben oder unten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 965

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 352

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Vibratohebel-Scoops mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Vibratohebel-Scoops mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---



### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Vibratohebel-Scoops hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Scoops in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
5. Geben Sie im Einblendfeld **vibscoop** ein.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

### ERGEBNIS

An den ausgewählten Noten werden Vibratohebel-Scoops eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt, nicht in Tabulatur. Sie werden links von Noten positioniert.

### WEITERE SCHRITTE

Sie können Vibratohebel-Anweisungen eingeben, um deutlich zu machen, dass die Vibratohebel-Scoops mit Hilfe des Vibratohebels ausgeführt werden sollen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 359

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 977

## Vibratohebel-Scoops mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Vibratohebel-Scoops mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.




#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Vibratohebel-Scoops hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Scoops in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
4. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
5. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Scoop** .
- 

#### ERGEBNIS

An den ausgewählten Noten werden Vibratohebel-Scoops eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt, nicht in Tabulatur. Sie werden links von Noten positioniert.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Vibratohebel-Anweisungen eingeben, um deutlich zu machen, dass die Vibratohebel-Scoops mit Hilfe des Vibratohebels ausgeführt werden sollen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 359

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 977

## Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---



#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Vibratohebel-Dip eingeben möchten.

2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Dips in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
4. Geben Sie im Einblendfeld **vibdip** ein.
  5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  6. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und den Vibratohebel-Dip einzugeben.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Dips an der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Vibratohebel-Dips zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Standardmäßig haben Vibratohebel-Dips Halbtonschritt-Intervalle, werden oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 976

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 359




[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

## Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Vibratohebel-Dip eingeben möchten.
  2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Dip** .
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Dips an der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Vibratohebel-Dips zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Standardmäßig haben Vibratohebel-Dips Halbtonschritt-Intervalle, werden oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 976

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 359



[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

## Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Vibratohebel-Anweisungen über eine Reihe von Objekten eingegeben werden, erhalten sie eine Dauer und werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Vibratohebel-Anweisung eingeben möchten. Wenn Sie eine Vibratohebel-Linie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
4. Geben Sie **wbar** im Einblendfeld ein, um die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
6. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.

---

### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Vibratohebel-Anweisungen mit Dauer werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211




[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

## Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Vibratohebel-Anweisungen über eine Reihe von Objekten eingegeben werden, erhalten sie eine Dauer und werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Vibratohebel-Anweisung eingeben möchten. Wenn Sie eine Vibratohebel-Linie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
  2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Linie** .
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Vibratohebel-Anweisungen mit Dauer werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 339

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

## Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben

Sie können Hammer-Ons/Pull-Offs mit dem Ornamente-Einblendfeld an allen Noten für Bundinstrumente eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Sie mehrere Noten auswählen, gibt Dorico SE automatisch die entsprechenden Bindebögen ein. Sie können auch Tapping mit Hammer-Ons/Pull-Offs zu vorhandenen Noten hinzufügen.

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.



#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Hammer-Ons/Pull-Offs hinzufügen möchten.



#### HINWEIS

- Wenn Sie Hammer-Ons eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit aufsteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D.
  - Wenn Sie Pull-Offs oder Tapping mit Pull-Offs eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.
  - Wenn Sie *Ligadi* eingeben möchten, müssen Sie mindestens drei derselben Saite zugewiesene Noten mit abwechselnden Tonhöhenrichtungen eingeben, zum Beispiel C-D-C für ein Hammer-On mit anschließendem Pull-Off oder D-C-D für ein Pull-Off mit anschließendem Hammer-On.
- 
2. Optional: Wenn Sie Hammer-Ons/Pull-Offs in mehrere Bundinstrument-Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
  4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
  5. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das gewünschte Hammer-On/Pull-Off in das Einblendfeld.  
Geben Sie zum Beispiel **ho** für ein Hammer-On oder **hopo** für ein Hammer-On mit anschließendem Pull-Off ein.
  6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Das angegebene Hammer-On/Pull-Off wird an den ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Wenn Sie mehrere angrenzende Noten, die derselben Saite zugewiesen sind, ausgewählt haben, gibt Dorico SE automatisch Bindebögen über die ausgewählten Noten ein und zentriert Hammer-On/Pull-Off-Anweisungen auf diesen Bindebögen. Bei Bindebögen mit mehreren Hammer-On/Pull-Off-Anweisungen wird jede Anweisung über der Reihe von Noten in der entsprechenden Richtung zentriert.

Standardmäßig werden Hammer-Ons/Pull-Offs sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert.

#### TIPP

Sie können Hammer-On/Pull-Offs auch zu vorhandenen Noten hinzufügen, indem Sie sie auswählen, **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die entsprechende Anweisung im Menü auswählen. Um Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen zentriert auf Bindebögen anzuzeigen, wählen Sie alle Noten mit Ausnahme der ersten Note unter jedem Bindebogen aus.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 973

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 976

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1130

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 977

## Tapping eingeben

Sie können Tapping-Anweisungen für die rechte und linke Hand mit dem Ornamente-Einblendfeld an allen Noten für Bundinstrumente eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch Tapping mit Hammer-Ons/Pull-Offs zu vorhandenen Noten hinzufügen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

---

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Tapping-Anweisungen hinzufügen möchten.

#### HINWEIS



Wenn Sie Tapping mit Pull-Offs eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

---

2. Optional: Wenn Sie Tapping in mehrere Bundinstrument-Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.

4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .

5. Machen Sie die Eingabe für die gewünschte Tapping-Anweisung im Einblendfeld.

Geben Sie zum Beispiel **tap** für Tapping mit der rechten Hand oder **lhtappull** für Tapping mit der linken Hand mit Pull-Off ein.

6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

### ERGEBNIS

Die angegebene Tapping-Anweisung wird an den ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Standardmäßig werden Tapping-Anweisungen sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert.

#### TIPP

Sie können Tapping-Anweisungen auch zu vorhandenen Noten hinzufügen, indem Sie sie auswählen, **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die entsprechende Anweisung im Menü auswählen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335
- [Tapping](#) auf Seite 972
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 976
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910
- [Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1130
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211
- [Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 977

## 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 Objekte den Klang beeinflussen, den ein Instrument erzeugt.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile können Sie auf dieselbe Art eingeben, entweder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld oder im Spielanweisungen-Bereich. Harfenpedal-Schaubilder können Sie jedoch nur mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben.

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile können Sie anhand einer Eigenschaft in der **Saitenanzeige**-Gruppe des Eigenschaftens-Bereichs eingeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1006
- [Pedallinien](#) auf Seite 994
- [Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 987
- [Saitenanzeigen](#) auf Seite 859
- [Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 368
- [Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 369
- [Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 370
- [Pedallinien mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 373
- [Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 374
- [Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 376
- [Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 377
- [Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 378

## Spielanweisungen-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Spielanweisungen-Einblendfeld, das Sie nutzen können, um Spielanweisungen, Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals einzugeben.

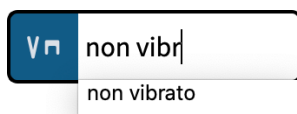
Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen auf Basis der von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter Spielanweisungen vorschlägt. Sie können dann eine dieser Spielanweisungen auswählen, um sie einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

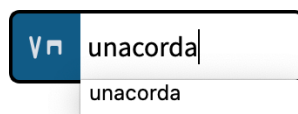
- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
- Wählen Sie eine vorhandene Spielanweisung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.

- Wählen Sie **Schreiben > Spielanweisung erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Spielanweisungen-Einblendfeld mit einem Beispiel für die Eingabe einer Spielanweisung



Das Spielanweisungen-Einblendfeld mit einem Beispiel für die Eingabe einer Pedallinie



Der **Spielanweisungen**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Spielanweisungen

---

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Vibrato</i>	<b>vibrato</b>
<i>Senza vibrato</i>	<b>senza vibrato</b>
<i>Naturale (nat.)</i>	<b>nat</b>
Con sord.	<b>con sord</b>
Starker Luftdruck	<b>strong air pressure</b>
Doppelzunge	<b>double-tongue</b>
Bogen abwärts	<b>downbow</b>
Bogen aufwärts	<b>upbow</b>
<i>Sul ponticello</i>	<b>sul pont</b>
<i>Sul tasto</i>	<b>sul tasto</b>
<i>Poco sul tasto</i>	<b>pst</b>
<i>Pizzicato</i>	<b>pizz</b>
<i>Spiccato</i>	<b>spicc</b>
<i>Arco</i>	<b>arco</b>
Zungenschnalzen (Stockhausen)	<b>tongue click</b>
Fingerschnipsen (Stockhausen)	<b>finger click</b>

<b>Spielanweisung</b>	<b>Eintrag im Einblendfeld</b>
Vibraphonmotor eingeschaltet	<b>motor on</b>
Vibraphonmotor ausgeschaltet	<b>motor off</b>
Offen	<b>open</b>
Dämpfen	<b>damp</b>
Dämpfen (groß)	<b>damp large</b>
Großes Barré	<b>full barre</b>
Kleines Barré	<b>half barre</b>
Anschlag aufwärts	<b>strum up</b>
Anschlag abwärts	<b>strum down</b>
Linke Hand	<b>lh</b>
Rechte Hand	<b>rh</b>

---

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Spielanweisungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene gängige Spielanweisungsarten einzugeben.

Wenn Sie die richtige Eingabe für eine Spielanweisung nicht kennen, beginnen Sie einfach, einen Teil der Spielanweisung einzugeben und kontrollieren Sie, ob die Anweisung im Menü des Einblendfelds vorgeschlagen wird.

#### HINWEIS

- Um Spielanweisungen eine Dauer zu geben, fügen Sie -> am Ende Ihrer Eingabe hinzu, zum Beispiel **vibrato->**. Während der Noteneingabe wird die Dauer der Spielanweisung verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen. Wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Gruppe hinzugefügt.
  - Da Spielanweisungen bestimmten Samples entsprechen, müssen sie genau wie beschrieben eingegeben oder aus dem Menü im Einblendfeld ausgewählt werden.
- 

## Pedallinien

---

### Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen

Haltepedallinie	<b>ped</b>
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie	<b>^, notch</b> oder <b>retake</b>

---

### Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen

Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie entfernen	<b>nonotch</b>
Haltepedallinie beenden	<b>*</b>
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie	<b>sost</b>
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie beenden	<b>s*</b>
<i>Una Corda</i> -Pedallinien	<b>unacorda</b>
<i>Una Corda</i> -Pedallinien beenden	<b>u*</b>

---

### Harfen-Pedalangaben

---

Beispiel für eine Harfen-Pedalangabe	Eintrag im Einblendfeld
D, C, B $\flat$ , E $\flat$ , F, G, A	<b>DCB<math>\flat</math>E<math>\flat</math>FGA, B<math>\flat</math>E<math>\flat</math></b> oder <b>--<math>\wedge</math> <math>\wedge</math>---</b>
D, C $\sharp$ , H, E, F $\sharp$ , G $\sharp$ , A	<b>DC<math>\sharp</math>BEF<math>\sharp</math>G<math>\sharp</math>A, C<math>\sharp</math>F<math>\sharp</math>G<math>\sharp</math></b> oder <b>-v- -vv-</b>

---

#### TIPP

Der senkrechte Strich ist optional.

---

### Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile

---

Beispiel-Saitenanzeige	Eintrag im Einblendfeld
1	<b>string1</b>
3	<b>string3</b>

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1006

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1012

[Pedallinien](#) auf Seite 994

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 987



[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 372

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 374

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 376

## Spielanweisungen-Bereich

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die in Dorico SE verfügbaren Spielanweisungen, unterteilt in Instrumentenfamilien. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus. Pedallinien sind im **Tasteninstrumente**-Abschnitt enthalten.

- Sie können den Spielanweisungen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen**  klicken.  
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

### Häufig verwendet

Enthält häufig verwendete Spielanweisungen, die auch für mehrere verschiedene Instrumentenfamilien gelten, zum Beispiel »Stumm« und »Legato«.

### Holzblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Holzblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Klappenschläge« und »Pfeiftöne«.

### Blechblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Blechblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Cup-Dämpfer« und »abgestoppt«.

### Ungestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für ungestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Rim« und »kratzen«.

### Gestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für gestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Motor an« und »½ Ped« für Vibraphone.

### Keyboard

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Keyboardinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Ped.« und verschiedene Pedalniveaus.

### Chor

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für menschliche Stimmen eingesetzt werden, zum Beispiel »offener Mund« und »Zungenschnalzen«.

### Streichinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Streichinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »col legno battuto« und »Bogen nach unten«.

### Gitarre

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Gitarren und 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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 377

## Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Spielanweisungen über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

### HINWEIS

Sie können während der Noteneingabe nur eine Spielanweisung in das Einblendfeld eingeben. Sie können beim Hinzufügen von Spielanweisungen zu vorhandenen Noten zwei Spielanweisungen eingeben, wenn diese durch -> voneinander getrennt werden.

---



### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.

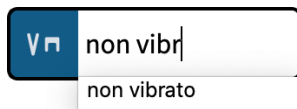
2. Optional: Wenn Sie Spielanweisungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:


- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .

4. Geben Sie den Eintrag für die gewünschte Spielanweisung in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie zum Beispiel **pizz** oder **non vibrato**-> ein.

Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen auf Basis der von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter Spielanweisungen vorschlägt. Wenn Sie möchten, dass die Spielanweisung eine Dauer hat, können Sie -> am Ende hinzufügen.



5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

Spielanweisungen mit offenem Ende, zum Beispiel **non vibrato**->, werden bei der Noteneingabe automatisch verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken oder im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich auf **Eingabemarke vorwärts**  klicken.

6. Optional: Beenden Sie offene Spielanweisungen bei der Noteneingabe, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und eine der folgenden Eingaben machen:

- Um die aktuelle Spielanweisung durch eine andere Spielanweisung abzulösen, geben Sie die gewünschte Spielanweisung ein. Zum Beispiel können Sie **vibrato** eingeben. Dadurch wird die aktuelle Spielanweisung durch eine Fortsetzungslinie mit der folgenden verbunden.



- Um die aktuelle Spielanweisung durch eine andere Spielanweisung mit offenem Ende abzulösen, geben Sie die gewünschte Spielanweisung gefolgt von -> ein. Zum Beispiel können Sie **vibrato**-> eingeben. Dadurch wird die aktuelle Spielanweisung durch eine Fortsetzungslinie mit der folgenden verbunden.
- Um die aktuelle Spielanweisung zu beenden, ohne eine weitere Spielanweisung hinzuzufügen, geben Sie ? in das Einblendfeld ein. Dadurch erhält die aktuelle Spielanweisung eine Dauerlinie statt einer Fortsetzungslinie.

---

#### ERGEBNIS

Die entsprechenden Spielanweisungen werden eingegeben. Sie werden standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gelten nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie werden in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Benachbarte Spielanweisungen oder solche, die gemeinsam oder direkt nacheinander eingegeben wurden, werden automatisch gruppiert. Dies erfolgt sowohl bei der Noteneingabe als auch beim Hinzufügen von Spielanweisungen zu vorhandenen Noten.

Bei der Noteneingabe werden Spielanweisungen an der Position der Eingabemarke eingegeben und automatisch verlängert, wenn es sich um eine offene Spielanweisung mit Dauer handelt.

Wenn Sie Spielanweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Spielanweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Bei Spielanweisungen, deren Fortsetzungsart so eingestellt ist, dass Linien angezeigt werden, wird die jeweilige Fortsetzungslinie angezeigt.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können Spielanweisungen innerhalb von Spielanweisungsgruppen verschieben, Spielanweisungen verlängern/kürzen und Dauerlinien für Spielanweisungen ein- oder ausblenden.
- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Spielanweisungen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1012

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1011

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

## Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben



Sie können Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

#### HINWEIS

- Bei Verwendung des Spielanweisungen-Bereichs können Sie Spielanweisungen mit Dauer nicht in Reihe eingeben und so automatisch gruppieren. Wenn Sie Spielanweisungen mit Dauer in Reihe eingeben möchten, können Sie das Einblendfeld verwenden.

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie dieselbe Spielanweisung an mehreren Stellen eingeben möchten, ändern Sie Ihre Einstellung für die Mauseingabe in **Zeiger mit Element laden**, so dass Sie die Spielanweisung nicht für jede Note erneut auswählen müssen.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
  2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im Spielanweisungen-Bereich auf die gewünschte Spielanweisung.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählte Spielanweisung wird eingegeben. Sie wird standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gilt nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie wird in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Bei der Noteneingabe werden Spielanweisungen an der Position der Eingabemarke eingefügt, auch wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben.

Wenn Sie Spielanweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Spielanweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Bei Spielanweisungen, deren Fortsetzungsart so eingestellt ist, dass Linien angezeigt werden, wird die jeweilige Fortsetzungslinie angezeigt.

#### WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie Übergangslinien zwischen Spielanweisungen anzeigen möchten, können Sie die Spielanweisungen gruppieren.
- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Spielanweisungen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1013

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704




## Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Pedallinien über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Da sich Pedallinien

beim Hinzufügen von Noten während der Noteneingabe automatisch verlängern, können Sie Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals auch eingeben, wenn Sie die entsprechende rhythmische Position erreichen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie in der Notenzeile, in der Sie eine Pedallinie eingeben möchten, Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
  2. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
  3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für die Pedallinie, die Sie möchten, in das Einblendfeld.  
Geben Sie zum Beispiel **ped** für eine Haltepedallinie ein.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.  
Die Pedallinie wird eingegeben.
  5. Optional: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke vorwärts und verlängern Sie die Pedallinie auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Leertaste**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .Die Pedallinie verlängert sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
  6. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe Anweisungen für das erneute Betätigen des Pedals ein, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut an der entsprechenden rhythmischen Position öffnen und **^** oder **retake** eingeben.
  7. Optional: Beenden Sie die Pedallinie während der Noteneingabe, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und den entsprechenden Eintrag eingeben.  
Geben Sie zum Beispiel **\*** ein, um eine Haltepedallinie zu beenden.
  8. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe beginnen Pedallinien an der Position der Eingabemarke und enden auch dort.

Wenn Sie Pedallinien zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die Linien über die ausgewählten Objekte hinweg hinzugefügt.

#### HINWEIS

Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie-Fortsetzungstyp** angezeigt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995  
[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 997

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1002  
[Noten eingeben](#) auf Seite 213  
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192  
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198  
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200  
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

## Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

### HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen. Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.



---

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Haltepedallinie eingegeben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen eingeben möchten.
  2. Optional: Wenn Sie Noten und Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
  4. Geben Sie ^ oder **retake** in das Einblendfeld ein.
  5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Anweisungen zum erneuten Betätigen an der Eingabemarke eingefügt.

Außerhalb der Noteneingabe werden Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals an jeder ausgewählten rhythmischen Position in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben.

### TIPP

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen auch eingeben, indem Sie Noten innerhalb der Bereiche von Pedallinien auswählen und dann **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **»Erneut betätigen« hinzufügen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995  
[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 363  
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1002  
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211  
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 996

## Pedallinien mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben



Sie können Pedallinien über den Spielanweisungen-Bereich eingeben.

#### HINWEIS

- Wenn Sie den Spielanweisungen-Bereich verwenden, können Sie Pedallinien nicht während der Noteneingabe eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Notenzeile, in der Sie eine Pedallinie eingeben möchten, Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
3. Erweitern Sie im Spielanweisungen-Bereich den **Tasteninstrumente**-Abschnitt.
4. Klicken Sie auf die gewünschte Pedallinie.

---

#### ERGEBNIS

Die Pedallinie wird für den ausgewählten Bereich eingegeben.

#### TIPP

Wenn Sie nichts ausgewählt haben, können Sie alternativ auch im Spielanweisungen-Bereich im **Tasteninstrumente**-Abschnitt auf die gewünschte Pedallinie klicken und dann durch Klicken und Ziehen im Notenbereich eine Pedallinie eingeben und auf die gewünschte Länge ziehen.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen innerhalb der Spanne von Pedallinien hinzufügen.

#### HINWEIS

Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 367  
[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995  
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1002  
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen.

### HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen. Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.




---

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Haltepedallinie eingegeben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen eingeben möchten.
  2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
  3. Erweitern Sie im Spielanweisungen-Bereich den **Tasteninstrumente**-Abschnitt.
  4. Klicken Sie auf **Pedal erneut betätigen** .
- 

### ERGEBNIS

Die Anweisung zum erneuten Betätigen wird an jeder ausgewählten rhythmischen Position in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben.

### TIPP

- Alternativ, wenn im Notenbereich nichts ausgewählt ist, können Sie im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen** und dann auf jede rhythmische Position klicken, an der Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen eingeben möchten.
  - Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen auch eingeben, indem Sie Noten innerhalb der Bereiche von Pedallinien auswählen und dann **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > »**Erneut betätigen**« **hinzufügen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995  
[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 367  
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1002  
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 996

## Harfenpedal-Schaubilder eingeben



Sie können Harfenpedal-Schaubilder über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico SE an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden. Alle Tonhöhen, die nicht mit der aktuellen Harfen-Pedalstellung ausgeführt werden können, mit Ausnahme der zwei tiefsten Saiten der Harfe,

werden in Rot angezeigt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs aktiviert sind.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe in eine Harfen-Notenzeile.
  - Wählen Sie ein Element in einer Harfen-Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Harfenpedal-Schaubild eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
3. Machen Sie die entsprechende Eingabe für die gewünschten Harfenpedale.  
Geben Sie zum Beispiel **C#F#G#** für die Pedale C#, F# und G# (etwa in A-Dur) oder **BbEb** für die Pedale Bb und Eb (etwa in Bb-Dur) ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

#### ERGEBNIS

Das entsprechende Harfenpedal-Schaubild wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingegeben. Je nach Ihren Layout-Einstellungen wird es entweder als Diagramm oder anhand von Notennamen dargestellt oder nicht angezeigt (in diesem Fall steht an seiner Stelle ein Hinweisschild).

Bei der Noteneingabe werden Harfenpedal-Schaubilder an der Eingabemarke eingefügt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 363

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 987

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 989

[Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern](#) auf Seite 988

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 911

## Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen

Sie können auf Basis von bereits eingegebenen Noten geeignete Harfenpedal-Schaubilder berechnen, entweder ab einem bestimmten Punkt oder innerhalb einer ausgewählten Region.

Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico SE an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden. Alle Tonhöhen, die nicht mit der aktuellen Harfen-Pedalstellung ausgeführt werden können, mit Ausnahme der zwei tiefsten Saiten der Harfe, werden in Rot angezeigt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs aktiviert sind.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region aus, die Sie für die Berechnung von Harfen-Pedalangaben nutzen möchten. Sie können dies auf eine der folgenden Arten tun:
  - Wählen Sie eine vorhandene einzelne Note aus, ab der Sie Harfen-Pedalangaben berechnen möchten.
  - Wählen Sie einen Notenbereich aus, für den Sie Harfen-Pedalangaben berechnen möchten.

#### HINWEIS

Dorico SE ignoriert beim Berechnen von Harfenpedalen die beiden tiefsten Harfensaiten, C und D.

---

#### 2. Wählen Sie **Schreiben** > **Harfenpedale berechnen**.

---

#### ERGEBNIS





Am Anfang Ihrer Auswahl wird ein Harfenpedal-Schaubild eingegeben. Je nach Ihren Layout-Einstellungen wird es entweder als Diagramm oder anhand von Notennamen dargestellt oder nicht angezeigt (in diesem Fall steht an seiner Stelle ein Hinweisschild).

## Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
  2. Optional: Wenn Sie Saitenanzeigen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
  3. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
  4. Geben Sie die entsprechende Eingabe für die gewünschte Saitenanzeige in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie zum Beispiel **string1** für eine Saite-1-Anzeige oder **string3->** für eine Saite-3-Anzeige mit Dauer ein.
  5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.  
Saitenanzeigen mit offenem Ende, zum Beispiel **string3->**, werden bei der Noteneingabe automatisch verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken oder im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich auf **Eingabemarke vorwärts**  klicken.
  6. Optional: Beenden Sie offene Saitenanzeigen bei der Noteneingabe, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und  in das Einblendfeld eingeben.  
Dadurch wird die aktuelle Saitenanzeige mit einer Dauerlinie versehen. Sie können auch eine weitere Saitenanzeige in das Einblendfeld eingeben, aber dadurch wird die aktuelle Saitenanzeige durch eine Fortsetzungslinie statt einer Dauerlinie mit der folgenden verbunden; diese Notation ist weniger üblich.
-



#### ERGEBNIS

Die gewünschten Saitenanzeigen werden eingegeben. Sie werden standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gelten nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Saitenanzeigen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie werden in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Bei der Noteneingabe werden Saitenanzeigen an der Position der Eingabemarke eingegeben und automatisch verlängert, wenn es sich um eine offene Saitenanzeige mit Dauer handelt.

Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer einzelnen vorhandenen Note hinzufügen, werden sie nur zu der ausgewählten Note hinzugefügt und haben keine Dauer. Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer Reihe von Noten hinzufügen, werden sie zu der ersten Note in der Auswahl hinzugefügt und dauern bis zum Ende der Auswahl.

Standardmäßig haben Saitenanzeigen gestrichelte Dauerlinien mit einem Haken am Ende.

#### WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie Saitenanzeigen ohne Dauer eingeben, aber gestrichelte Dauerlinien anzeigen möchten, können Sie sie hinzufügen.
- Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Saitenanzeigen ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 363

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

## Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben

Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

#### HINWEIS



- Wenn Sie den Spielanweisungen-Bereich verwenden, können Sie Saitenanzeigen mit Dauer nicht während der Noteneingabe hinzufügen. Dies ist nur bei Verwendung des Einblendfelds möglich.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie dieselbe Saitenanzeige an mehreren Stellen eingeben möchten, ändern Sie Ihre Einstellung für die Mauseingabe in **Zeiger mit Element laden**, so dass Sie die Saitenanzeige nicht für jede Note erneut auswählen müssen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine

Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
  3. Erweitern Sie im Spielanweisungen-Bereich den **Gitarre**-Abschnitt.
  4. Klicken Sie auf die gewünschte Saitenanzeige.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählte Saitenanzeige wird eingegeben. Sie wird standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gilt nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Saitenanzeigen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie wird in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Bei der Noteneingabe werden Saitenanzeigen an der Position der Eingabemarke eingefügt, auch wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben.

Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer einzelnen vorhandenen Note hinzufügen, werden sie nur zu der ausgewählten Note hinzugefügt und haben keine Dauer. Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer Reihe von Noten hinzufügen, werden sie zu der ersten Note in der Auswahl hinzugefügt und dauern bis zum Ende der Auswahl.

Standardmäßig haben Saitenanzeigen gestrichelte Dauerlinien mit einem Haken am Ende.

#### WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie Saitenanzeigen ohne Dauer eingeben, aber gestrichelte Dauerlinien anzeigen möchten, können Sie sie hinzufügen.
- Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Saitenanzeigen ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 367

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben


Sie können für jede Note eines Bündinstruments eine Saitenanzeige innerhalb der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Dorico SE erkennt automatisch, auf welchen Saiten die jeweilige Tonhöhe gespielt werden kann, aber Sie können die Saite auch manuell angeben.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Noten, die zu Instrumenten mit Bünden gehören.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für Instrumente mit Bünden aus, neben denen Sie Saitenanzeigen hinzufügen möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Einblenden** in der **Saitenanzeige**-Gruppe.
- 

#### ERGEBNIS

Saitenanzeigen werden in der Notenzeile neben jeder ausgewählten Note angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie nicht für jede Note manuell eine Saite angegeben haben, werden die Saitennummern in den Saitenanzeigen automatisch berechnet. Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile für offene Saiten werden als Zahl Null in Fettschrift ohne kreisförmigen Rahmen angezeigt.

Standardmäßig werden Saitenanzeigen links von Notenköpfen angezeigt, die keine Fingersätze für die linke Hand haben, und rechts von Notenköpfen, die Fingersätze für die linke Hand haben.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Saiten angeben, auf denen Noten ausgeführt werden sollen. Dies wirkt sich auf die Nummern in den jeweiligen Saitenanzeigen aus.
- Sie können die Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 850

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910

[Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen](#) auf Seite 861

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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 1015

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363



[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 323

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

## Linien-Bereich

Der Linien-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Linien, die in Dorico SE verfügbar sind. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Linien-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Linien**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Linien-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

### Horizontal

Enthält die verfügbaren horizontalen Linien. Mit den Optionen am oberen Rand dieses Abschnitts können Sie die Zuordnungsart für Anfang und Ende der horizontalen Linien festlegen, die Sie daraufhin eingeben. Horizontale Linien können Notenköpfen, Taktstrichen oder rhythmischen Positionen zugeordnet sein und am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.



### Vertikal

Enthält die verfügbaren vertikalen Linien.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Linien](#) auf Seite 1015

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1017

## Horizontale Linien eingeben

Mit dem Linien-Bereich können Sie horizontale Linien eingeben, die zwischen vorhandene Noten gesetzt werden oder über eine bestimmte Dauer verlaufen. Horizontale Linien können Notenköpfen, Taktstrichen oder rhythmischen Positionen zugeordnet sein und am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.

Sie können außerdem Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linien eingeben, die in allen Notenzeilen angezeigt werden.

#### HINWEIS

- Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.
- Wenn Sie Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien zur Darstellung von Glissandi eingeben möchten, können Sie stattdessen auch direkt Glissando-Linien eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.






---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Objekte aus:
  - Wenn Sie Notenköpfen zugeordnete Linien eingeben möchten, wählen Sie die Noten aus, die Sie mit einer Linie verbinden wollen.

#### TIPP

Die Noten können sich in verschiedenen Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen befinden und zu beliebig vielen vom selben Spieler gehaltenen Instrumenten gehören.

- Wenn Sie Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linien eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer der Linie abstecken.
  - Wenn Sie horizontale Linien eingeben möchten, die an einem Ende Notenköpfen und am anderen Ende Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind, wählen Sie die gewünschte Note und ein Element an der gewünschten rhythmischen Position am anderen Ende aus.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Linien** , um den Bereich für Linien anzuzeigen.
  3. Wählen Sie im **Horizontal**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Anfang** und **Ende** aus:
    - **An Notenkopf anhängen** 
    - **An Taktstrich anhängen (wenn möglich)** 
    - **An rhythmische Position anhängen** 
  4. Geben Sie auf eine der folgenden Arten eine Linie mit den festgelegten Zuordnungen ein:
    - Um eine Notenköpfen zugeordnete Linie oder eine Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linie nur in der ausgewählten Notenzeile einzugeben, klicken Sie sie im **Horizontal**-Abschnitt an.
    - Um eine Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linie einzugeben, die in alle Notenzeilen übernommen wird, klicken Sie sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** im **Horizontal**-Abschnitt an.

---

#### ERGEBNIS

Es wird eine horizontale Linie mit den festgelegten Zuordnungen eingegeben. Sie wird entsprechend ihren Zuordnungsarten und ihren rhythmischen Positionen platziert.

Horizontale Linien, die sich auf alle Notenzeilen beziehen, werden als Systemobjekte betrachtet. Daher unterliegen sie Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Platzierung und Notenzeilenposition von Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordneten Linien ändern.
- Sie können Text zu Linien hinzufügen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Linien](#) auf Seite 1015

[Positionen von Linien](#) auf Seite 1018

[Länge von Linien](#) auf Seite 1023

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1028

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1021

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 344

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 204

## Vertikale Linien eingeben

Mit Hilfe des Linien-Bereichs können Sie vertikale Linien an vorhandenen Noten eingeben, unter anderem zwischen Noten in mehreren Stimmen und in unterschiedlichen Notenzeilen, die zum selben Instrument gehören (etwa bei Klavier oder Harfe).

### HINWEIS



- Wenn Sie vertikale Linien eingeben möchten, um Arpeggios darzustellen, sollten Sie stattdessen direkt Arpeggio-Zeichen eingeben.
- Sie können nur eine vertikale Linie auf einmal eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Sie können keine Notenzeilen- und Stimmen-übergreifenden vertikalen Linien eingeben, wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus mindestens eine Note an derselben rhythmischen Position in jeder Stimme aus, zu der Sie eine vertikale Linie hinzufügen möchten.

### HINWEIS

- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um Notenzeilen-übergreifende vertikale Linien zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilen-übergreifenden vertikalen Linien zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen, selbst dann nicht, wenn diese Instrumente vom selben Spieler gehalten werden.
  - Vertikale Linien werden zu allen Noten in den ausgewählten Stimmen an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Linien** , um den Bereich für Linien anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im **Vertikal**-Abschnitt auf die gewünschte Linie.

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählte vertikale Linie wird nun links neben den ausgewählten Noten eingegeben. Ihre Länge wird automatisch so angepasst, dass sie den Bereich aller Noten in den ausgewählten Stimmen/Notenzeilen an dieser rhythmischen Position abdeckt.

### WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Reihenfolge von Linien ändern, wenn mehrere an derselben rhythmischen Position vorhandenen sind, und vertikale Linien auf der rechten Seite von Noten anzeigen.
- Sie können vertikale Linien verlängern/kürzen.
- Sie können Text zu Linien hinzufügen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Linien](#) auf Seite 1015

[Länge von Linien](#) auf Seite 1023

[Vertikale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1024

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1028

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 1019



[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1020  
[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 342  
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 205

## Textobjekte eingeben

Mit Hilfe von Textobjekten können Sie Text an bestimmten rhythmischen Positionen in der Partitur eingeben. Sie können mit der Notenzeile verbundenen Text für einzelne Notenzeilen oder mit dem System verbundenen Text eingeben, der für alle Notenzeilen gilt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
    - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
    - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Text eingeben möchten.
  2. Öffnen Sie den Texteditor auf eine der folgenden Arten:
    - Um mit Notenzeilen verbundenen Text einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-X** oder klicken Sie auf **Einblendfeld**  und dann im Notations-Werkzeugfeld auf **Text** .
    - Um mit Notenzeilen verbundenen Text mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Text erzeugen > [Absatzstil]**.
    - Um mit Systemen verbundenen Text einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-X**.
    - Um mit Systemen verbundenen Text mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Systemtext erzeugen > [Absatzstil]**.
  3. Geben Sie den gewünschten Text ein.
    - Um ein Notensymbol einzugeben, klicken Sie mit der rechten Maustaste in ein Textobjekt und wählen Sie **Notentext einfügen** aus dem Kontextmenü, um den Dialog **Notentext einfügen** zu öffnen. Wählen Sie das gewünschte Notensymbol aus und klicken Sie auf **OK**.
    - Um einen Zeilenumbruch einzufügen, drücken Sie die **Eingabetaste**.
  4. Optional: Verwenden Sie die Optionen im Texteditor, um den Text zu formatieren.
  5. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe wird der im Texteditor eingegebene Text an der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn Text zu vorhandenen Noten hinzugefügt wird, wird er dort eingegeben, wo sich das erste ausgewählte Element befindet.

Wenn Sie den Absatzstil nicht geändert oder festgelegt haben, nutzt das Textobjekt den Absatzstil **Standard-Text**.

Textobjekte werden automatisch über den Notenzeilen platziert, auf die sie sich beziehen, und folgen den Standardeinstellungen für die vertikale Position von Text.

### HINWEIS

- In Dorico SE wird mit Systemen verbundener Text als Systemobjekt eingestuft. Daher unterliegt mit Systemen verbundener Text Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

- Sie können Tastaturbefehle für die Eingabe von Text mit bestimmten Absatzstilen sowohl für **Text erzeugen** als auch für **Systemtext erzeugen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite in **Programmeinstellungen** zuweisen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Arten von Text](#) auf Seite 1147

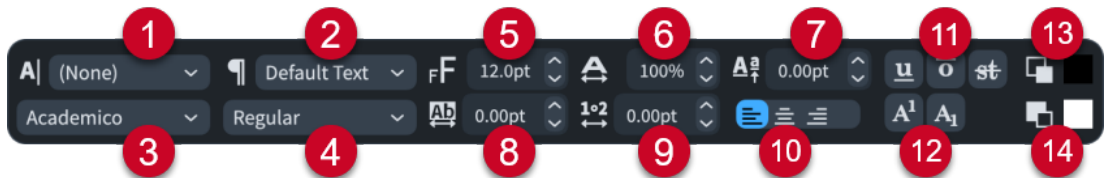
[Textobjekte](#) auf Seite 1146

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus

Mit dem Texteditor können Sie Text hinzufügen und formatieren. Im Schreiben-Modus wird er geöffnet, wenn Sie Textobjekte hinzufügen oder bearbeiten.



Der Texteditor bietet die folgenden Optionen:

### 1 Zeichenstil

Ermöglicht es Ihnen, das Aussehen eines ausgewählten Textes innerhalb von Absätzen zu ändern. Dies überschreibt den Absatzstil, der für den entsprechenden Absatz verwendet wird.

### 2 Absatzstil

Hiermit können Sie den Absatzstil ändern, der auf das gesamte Textobjekt angewandt wird. Je nach Absatzstil kann sich dadurch die Darstellung, Formatierung und Ausrichtung des Texts ändern.

### 3 Schrift

Ermöglicht es Ihnen, die Schriftfamilie eines ausgewählten Textes zu ändern.

### 4 Schriftstil

Ermöglicht es Ihnen, den Schriftstil von ausgewähltem Text zu ändern.

#### HINWEIS

- Je nach ausgewählter Schrift stehen manche Schriftstile eventuell nicht zur Verfügung.
- Sie können den Schriftstil auch anhand der folgenden Standard-Tastaturbefehle ändern:
  - **Strg-Taste/Befehlstaste-B** für Fettschrift
  - **Strg-Taste/Befehlstaste-I** für Kursivschrift

### 5 Schriftgröße

Ermöglicht es Ihnen, die Größe eines ausgewählten Textes zu ändern.

#### TIPP

Sie können die Schriftgröße auch anhand der folgenden Tastaturbefehle ändern:

- **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-.**, um die Schriftgröße zu erhöhen



- **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-**, um die Schriftgröße zu verringern

## 6 Schrift strecken

Ermöglicht es Ihnen, ausgewählten Text weiter oder schmaler zu machen.

## 7 Grundlinienverschiebung

Ermöglicht es Ihnen, die Grundlinie eines ausgewählten Textes schrittweise nach oben oder unten zu verschieben.

## 8 Zeichenabstand

Ermöglicht es Ihnen, den Abstand zwischen den Zeichen des ausgewählten Textes zu vergrößern/verkleinern.

## 9 Wortabstand

Ermöglicht es Ihnen, den Abstand zwischen den Wörtern des ausgewählten Textes zu vergrößern/verkleinern.

## 10 Ausrichtung

Hiermit können Sie eine der folgenden Ausrichtungen für das Textobjekt relativ zu seiner rhythmischen Position auswählen:

- **Links ausrichten**
- **Mittig ausrichten**
- **Rechts ausrichten**

## 11 Zeilentypen

Ermöglicht es Ihnen, jeden der folgenden Zeilentypen in jeder Kombination im ausgewählten Text anzuzeigen:

- **Unterstreichen**
- **Überstreichen**
- **Durchstreichen**

### TIPP

Sie können ausgewählten Text auch unterstreichen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-U** drücken.

## 12 Skripttypen

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Text in eine der folgenden Positionen in Bezug zum Text auf der Grundlinie zu bringen:

- **Hochgestellt**
- **Tiefgestellt**

## 13 Vordergrundfarbe

Ermöglicht es Ihnen, die Farbe eines ausgewählten Textes zu ändern.

## 14 Hintergrundfarbe

Ermöglicht es Ihnen, die Hintergrundfarbe von ausgewähltem Text zu ändern.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Text](#) auf Seite 1147

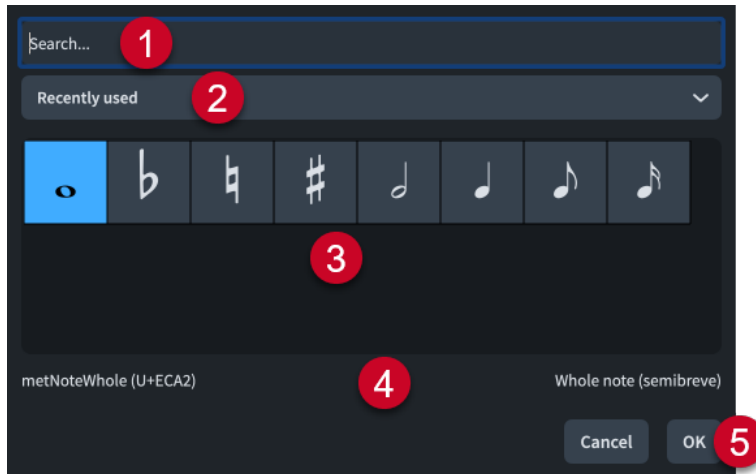
[Textobjekte](#) auf Seite 1146

[Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 74

## Notentext einfügen (Dialog)

Im Dialog **Notentext einfügen** können Sie Musiksymbole wie Vorzeichen und Notensymbole zu Textobjekten hinzufügen.

- Beim Eingeben oder Bearbeiten von Text in einem Textobjekt können Sie den Dialog **Notentext einfügen** öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und **Notentext einfügen** aus dem Kontextmenü wählen.



Der Dialog **Notentext einfügen** besteht aus Folgendem:

### 1 Suchen-Feld

Hiermit können Sie über den SMuFL-Namen nach Musiksymbolen suchen. Wenn Sie anfangen, Text einzugeben, wird ein Menü mit gültigen Musiksymbolen angezeigt, die die von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter enthalten. Sie können daraus eine Auswahl treffen.

### 2 Bereich-Menü

Hier können Sie auswählen, welcher SMuFL-Glyphenbereich in der Musiksymbol-Auswahl verfügbar ist. Standardmäßig ist **Zuletzt verwendet** ausgewählt; in dieser Auswahl sind häufig verwendete Vorzeichen und Notensymbole sowie Musiksymbole enthalten, die Sie in Ihren letzten Projekten verwendet haben.

### 3 Musiksymbol-Auswahl

Enthält die verfügbaren Musiksymbole im ausgewählten Bereich bzw. diejenigen, die Ihrer Eingabe entsprechen.

### 4 Name

Zeigt den SMuFL-Namen und die Beschreibung (sofern verfügbar) des ausgewählten Musiksymbols an.

### 5 OK

Fügt das ausgewählte Musiksymbol am Positionszeiger ein und wendet automatisch den **Notentext**-Zeichenstil darauf an.

Sie können Musiksymbole auch einfügen, indem Sie die **Eingabetaste** drücken.

## Text in Textobjekten bearbeiten

Sie können den in Textobjekten angezeigten Text bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Wörter zu ersetzen oder ihre Formatierung zu ändern.

#### VORGEHENSWEISE



1. Öffnen Sie den Texteditor für ein vorhandenes Textobjekt auf eine der folgenden Arten:
    - Wählen Sie das Textobjekt aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
    - Doppelklicken Sie auf das Textobjekt.
  2. Bearbeiten Sie den Text im Textobjekt.  
Sie können den Text zum Beispiel mit Hilfe der Texteditor-Optionen formatieren.
  3. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
- 

## Liedtext eingeben

Sie können Liedtext eingeben, indem Sie Text im Liedtext-Einblendfeld eintragen. Außerdem können Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts zur nächsten Note auf der Notenzeile bewegen, ohne es für jede Note schließen und neu öffnen zu müssen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Note in der Notenzeile aus, ab der Sie Liedtext eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Liedtext-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Liedtext** .
3. Optional: Ändern Sie die Liedtextart auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Textzeilennummer zu ändern.
  - Drücken Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste**, um Liedtext über der Notenzeile einzugeben.
  - Um Refrainzeilen einzugeben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
  - Um Textzeilen-Übersetzungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste**.
4. Geben Sie das Wort oder die Silbe, die Sie der ausgewählten Note hinzufügen möchten, in das Einblendfeld ein.
  - Um mehrere Wörter für eine einzelne Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste**.
  - Um einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-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**.

#### TIPP

Für Liedtext, der über mehrere Noten gesungen wird, können Sie diese Tastaturbefehle mehrmals drücken, bis das Liedtext-Einblendfeld die Note erreicht, auf der Sie die nächste Liedtext-Einheit eingeben möchten.

6. Fahren Sie mit der Eingabe von Wörtern und Silben im Einblendfeld für den Rest der Noten fort, für die Sie Liedtext eingeben möchten.
7. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**, um das Einblendfeld zu schließen. Das Einblendfeld wird automatisch geschlossen, wenn Sie die letzte Note in der Notenzeile erreicht haben.

#### ERGEBNIS

Der Text, den Sie in das Einblendfeld eingetragen haben, wird als die Liedtextart eingegeben, die durch das Symbol auf der linken Seite des Einblendfelds angezeigt wird.

Wenn Sie das Einblendfeld zur nächsten Note bewegen, indem Sie **↵** drücken, erscheint ein Bindestrich nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für mehrsilbige Wörter über mehrere Noten hinweg verwendet.

Wenn Sie das Einblendfeld bewegen, indem Sie die **Leertaste** gedrückt haben, erscheint eine Lücke nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für einsilbige Wörter oder für die letzte Silbe mehrsilbiger Wörter verwendet.

#### TIPP

- Sie können später festlegen, ob zwischen Texten eine Lücke oder ein Bindestrich erscheint, indem Sie die Silbenart ändern.
- Sie können Liedtext auch eingeben, indem Sie ihn kopieren und einfügen, zum Beispiel aus einem externen Texteditor.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 887

[Liedtext](#) auf Seite 884

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 389

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 884

[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 886

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 899

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 898



[Elisionsbögen](#) auf Seite 902

[Liedtextbearbeitung](#) auf Seite 894

## Liedtext-Einblendfeld

Mit dem Liedtext-Einblendfeld können Sie Liedtexte eingeben, was Refrainzeilen und Textzeilen-Übersetzungen mit einschließt. Mit Tastaturbefehlen können Sie jederzeit ändern, welche Art von Liedtext eingegeben wird.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Liedtext auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

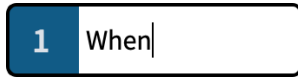
- Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Liedtext** .
- Wählen Sie einen vorhandenen Liedtext aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.

- Wählen Sie **Schreiben > Liedtext erzeugen**.

### Liedtextzeilen

Das Einblendfeld öffnet sich automatisch so, dass Sie Liedtext in Zeile 1 eingeben können, außer Sie ändern eine bereits bestehende Textzeile.

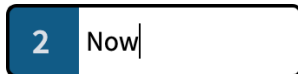
Die links im Liedtext-Einblendfeld angezeigte Nummer gibt die Liedtextzeile an, in die der Text eingegeben wird.



A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white number '1'. To the right of this square, the text 'When' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 1

Sie können die Zeilennummer ändern, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** und die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.



A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white number '2'. To the right of this square, the text 'Now' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 2

### Über der Notenzeile angezeigte Liedtextzeilen

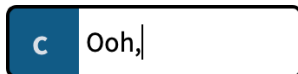
Sie können Liedtext in die Zeilen über der Notenzeile eingeben, indem Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Wenn Sie dann die **Pfeil-nach-oben-Taste** und die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, können Sie die Textzeilennummer über der Notenzeile ändern.

### Refrainzeilen

Sie können Refrainzeilen eingeben, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist. Das können Sie tun, wenn Sie Liedtext in die Zeilen über und unter der Notenzeile eingeben.

Auf der linken Seite des Einblendfelds wird ein **c** für »Chorus Lines«, also Refrainzeilen, angezeigt.



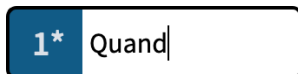
A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white letter 'c'. To the right of this square, the text 'Ooh' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Refrainzeile

### Textzeilen-Übersetzungen

Sie können Textzeilen-Übersetzungen eingeben, indem Sie **Alt/Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Links im Einblendfeld wird neben der Textzeilennummer, für die Sie eine Textzeilen-Übersetzung eingeben, ein Sternchen (\*) angezeigt.



A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white text '1\*'. To the right of this square, the text 'Quand' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Textzeilen-Übersetzung

## Navigation bei der Texteingabe

Sie können das Liedtext-Einblendfeld bewegen, um neuen Liedtext einzugeben und bestehenden Liedtext zu bearbeiten, ohne dass Sie das Liedtext-Einblendfeld schließen und wieder öffnen müssen.

### Navigation des Einblendfelds

Derzeitiges Wort abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Derzeitige Silbe abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen, ohne eine Erweiterungslinie oder einen Bindestrich anzuzeigen.

Bewegen Sie den Mauszeiger zum nächsten/vorherigen Buchstaben. Wenn der nächste/vorherige Buchstabe zu einem anderen Liedtext gehört, bewegt sich das Einblendfeld zu diesem Liedtext weiter.

Das Einblendfeld innerhalb von Textzeilen von Silbe zu Silbe vorwärts/rückwärts bewegen.

Leerzeichen innerhalb eines Wortes oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld vorwärts zu bewegen.

Einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld zu bewegen.

Einen Elisionsbogen in einem Wort oder einer Silbe einfügen.

### Tastaturbefehl

**Leertaste**

- (Bindestrich)

**Pfeil-nach-rechts-Taste**

**Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**

**Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**

**Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste**

**Alt/Opt-Taste-ß**



⏎ (Unterstrich)

## Generalbass eingeben

Sie können Generalbass mit dem Generalbass-Einblendfeld eingeben, entweder für alle oder nur für einzelne Instrumente. Sie können das Generalbass-Einblendfeld auch während der Noteneingabe öffnen; allerdings wird die Noteneingabe beendet, sobald Sie eine Bezifferung eingeben.

---

### VORGEHENSWEISE

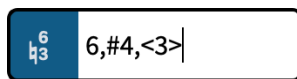
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie mit der Eingabe von Generalbass beginnen möchten.
2. Öffnen Sie das Generalbass-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .

#### HINWEIS

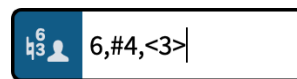
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Bezifferungen an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Generalbass-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Bezifferungen eingestellt.

- Optional: Ändern Sie die Art von einzugebender Bezifferung auf eine der folgenden Arten:
  - Um lokale Bezifferungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-L**.
  - Um globale Bezifferungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-G**.

Das Einblendfeld-Symbol zeigt immer die aktuelle Art an.



Generalbass-Einblendfeld beim Eingeben einer globalen Bezifferung



Generalbass-Einblendfeld beim Eingeben einer lokalen Bezifferung

- Geben Sie die gewünschte Bezifferung in das Generalbass-Einblendfeld ein.  
Geben Sie zum Beispiel **4->3d=4r=2** für einen 4-3-Vorhalt mit einer Dauer von einer ganzen Note ein, bei dem die Auflösung auf die Terz nach einer halben Note erfolgt. Für Bezifferungen in Klammern können Sie Klammern um die gewünschten Bezifferungen oder Vorzeichen eingeben, zum Beispiel **(#)64(3)**.  
Wenn Sie möchten, dass Dorico SE Ihrer Eingabe präzise folgt, verwenden Sie **O**, **o** oder **!** am Anfang Ihrer Eingabe. So können Sie zum Beispiel erzwingen, dass Dorico SE 5,3-Bezifferungen anzeigt.
- Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit zu verschieben.

#### TIPP

Sie können das Einblendfeld auch um andere Abstände vor und zurück verschieben.

- Um eine einzelne lokale Bezifferung einzugeben, wenn das Einblendfeld auf global eingestellt ist (und umgekehrt), drücken Sie zur Eingabe **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
- Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

#### ERGEBNIS

Die angegebene Generalbass-Bezifferung wird eingegeben. Wenn Sie ein Element ausgewählt haben, das zu einem Instrument gehört, das im aktuellen Layout noch nicht für die Anzeige von Generalbass eingestellt war, wird der Spieler automatisch aktualisiert. Wenn Dorico SE die Bassnote an der Position einer Bezifferung nicht erkennen kann, zum Beispiel wenn Sie eine Bezifferung auf einer Pause eingeben, wird sie als Hinweis angezeigt.

Dorico SE berechnet und speichert die Tonhöhen, welche durch Ihre eingegebenen Bezifferungen vorgegeben werden, in Bezug auf die tiefste Note an der jeweiligen rhythmischen Position. Durch diese semantische Auffassung der durch Bezifferungen vorgegebenen Harmonien kann Dorico SE die angezeigten Bezifferungen automatisch aktualisieren, sowohl für verschiedene Notenzeilen als auch bei Transposition oder Änderung der Tonhöhe von Noten. Globale Bezifferungen gelten für alle Instrumente im Projekt und stehen in allen Notenzeilen, deren Spieler für die Anzeige von Generalbass eingerichtet sind. Lokale Bezifferungen gelten nur für das ausgewählte Instrument und beziehen sich standardmäßig auf dessen niedrigste

Notenzeile. Lokale Bezifferungen werden immer angezeigt, selbst wenn globale Bezifferungen an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sind.

#### HINWEIS

- Sofern Sie nicht zu Beginn Ihrer Einblendfeld-Eingabe eine Anweisung für **Eingabe genau folgen** gemacht haben, richtet sich die Darstellung der resultierenden Bezifferung nach den Standardeinstellungen in Dorico SE.
- Neben dem Verlängern/Kürzen von Bezifferungen nach der Eingabe können Sie auch die **Dauer**-Eigenschaft in der **Generalbass**-Gruppe des Eigenschaftens-Bereichs nutzen, um die Dauer von Generalbass-Bezifferungen in Viertelnoten zu ändern. Im linken Wertefeld können Sie die Dauer ändern und im rechten Wertefeld können Sie angeben, dass die Haltelinie an der Position eines Vorschlags endet.

Bei Vorhalten können Sie mit der **Auflösungspos.**-Eigenschaft die Position der Auflösungs-Bezifferung relativ zur Vorhalt-Bezifferung ändern.

---

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können Generalbass in jedem einzelnen Layout über bestimmten Spielern ein-/ausblenden.
- Sie können zusammengesetzte Bezifferungen vereinfachen, d. h. Ziffern 9 und höher.
- Sie können Bezifferungen an einzelnen Pausen anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass auf Seite 831](#)

[Generalbass-Haltelinien auf Seite 835](#)

[Navigation bei der Eingabe von Generalbass auf Seite 395](#)

[Objekte verlängern/kürzen auf Seite 426](#)

[Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen auf Seite 832](#)

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen auf Seite 834](#)

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen auf Seite 837](#)

[Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen auf Seite 841](#)



[Generalbass an Pausen anzeigen auf Seite 833](#)

[Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren auf Seite 842](#)

## Generalbass-Einblendfeld

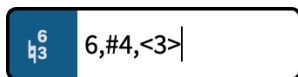
Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Generalbass-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Generalbass-Bezifferungen einschließlich Alterationen und Vorhalten einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Generalbass auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

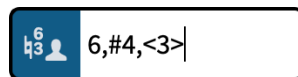
- Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .
- Wählen Sie **Schreiben > Generalbass erstellen**.

Beim Eingeben von globalem Generalbass entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalem Generalbass wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.





Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine globale Bezifferung



Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine lokale Bezifferung



Der **Generalbass**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Bezifferungen und Vorhalte

Art von Bezifferung	Beispieleingabe im Einblendfeld
Bezifferungen (1-19)	<b>1, 2, 3</b> usw. bis <b>19</b>
Bezifferungen oder Vorzeichen in Klammern	<b>(#643), #64(3), (#)643</b> und so weiter
Durch Akkordsymbole vorgegebene Bezifferungen	<b>Em7, Amaj7</b> oder <b>G/B</b> und so weiter
Dorico SE konvertiert Eingaben für Akkordsymbole, wie Sie sie im Akkordsymbole-Einblendfeld machen würden, automatisch in Generalbass-Bezifferungen.	
<i>tasto solo</i>	<b>ts</b> oder <b>tasto</b>
Haltedauer	<b>d=2</b> (Anzahl von Viertelnoten) oder <b>d=1/2n</b> (Bruchteil des Bassnotenwerts)
Mehrere Bezifferungen	<b>6#42</b> oder <b>6,#4,2</b>
<b>TIPP</b>	
Sie können Bezifferungen durch Kommas trennen, um Uneindeutigkeit zu vermeiden.	
Bezifferungen ausblenden	<b>&lt;3&gt;</b> oder <b>{3}</b>
Vorhalte	<b>4-&gt;3, 4_3</b> oder <b>4~3</b>
Vorhaldauer	<b>r=2</b> (Anzahl von Viertelnoten) oder <b>r=1/2n</b> (Bruchteil des Bassnotenwerts)
Sowohl Halte- als auch Vorhaldauer angeben	<b>4-&gt;3d=4r=2</b> oder <b>4-&gt;3d=1nr=1/2n</b>
In diesem Beispiel ist die Haltedauer eine ganze Note, die Vorhaldauer eine halbe Note und die Bassnote an dieser Position ist eine ganze Note.	

---

### Art von Bezifferung

### Beispieleingabe im Einblendfeld

**Notensatz-Optionen folgen** nur für diese Bezifferung

**R, r, V, v** oder ?

**HINWEIS**

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

---

**Eingabe genau folgen** nur für diese Bezifferung

**O, o** oder !

**HINWEIS**

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

---

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Bezifferungen einzugeben.

**HINWEIS**

Sofern Sie nicht zu Beginn Ihrer Einblendfeld-Eingabe eine Anweisung für **Eingabe genau folgen** machen, richtet sich die Darstellung resultierender Bezifferungen nach den Standardeinstellungen in Dorico SE.

---

## Vorzeichen und Alterationen

---

### Art des Vorzeichens/der Alteration

### Eintrag im Einblendfeld

Kreuz

**#** oder **s**

**TIPP**

Für übermäßige Terzen können Sie es einfach ohne Ziffer eingeben.

---

Be

**b** oder **f**

Auflösungszeichen

**N** oder **n**

Doppel-Kreuz

**x, ##** oder **ds**

Dreifach-Kreuz

**x#, #x, ###** oder **ts**

Doppel-Be

**bb** oder **db**

Dreifach-Be

**bbb** oder **tb**

Art des Vorzeichens/der Alteration	Eintrag im Einblendfeld
Bezifferung um einen Halbtonschritt erhöhen	+
Bezifferung um einen Halbtonschritt erniedrigen	-
Verminderte Bezifferung	d
Unveränderte Bezifferung	u

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Generalbass](#) auf Seite 831

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 834

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 837

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 835

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 316

## Navigation bei der Eingabe von Generalbass

Sie können das Generalbass-Einblendfeld manuell um unterschiedliche Werte verschieben, um Generalbass-Bezifferungen an anderen Positionen einzugeben, ohne das Einblendfeld jedes Mal schließen und wieder öffnen zu müssen.

---

Navigation des Einblendfelds	Tastaturbefehl
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit.	<b>Leertaste</b>
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zurück zur vorigen Zählzeit.	<b>Umschalttaste-Leertaste</b>
Verschieben Sie das Einblendfeld an den Anfang des nächsten Takts.	<b>Tab-Taste</b>
Bewegen Sie das Einblendfeld an den Anfang des vorherigen Takts.	<b>Umschalttaste-Tab-Taste</b>
Verschieben Sie den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:	<b>Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Nächste/Vorherige Note oder Pause</li><li>• Nächste/Vorherige rhythmische Rasterposition</li><li>• Nächstes/Vorheriges Zeichen im Eintrag der vorhandenen Bezifferung</li></ul>	

### Navigation des Einblendfelds

Verschieben Sie das Einblendfeld zur nächsten/  
vorherigen Bezifferung.

### Tastaturbefehl

**Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Studierzeichen eingeben

Sie können Studierzeichen mit der Maus und der Tastatur eingeben. Sie können Studierzeichen entweder zu vorhandenen Noten hinzufügen oder während der Noteneingabe festlegen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:



- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Studierzeichen eingeben möchten. Zum Beispiel einen Taktstrich oder eine Note.

#### HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Studierzeichen eingeben, selbst wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben.

---

2. Geben Sie auf eine der folgenden Arten ein Studierzeichen ein:

- Drücken Sie **Umschalttaste-A**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld**  und dann auf **Studierzeichen** .
- 

#### ERGEBNIS

Ein Studierzeichen wird am ausgewählten Taktstrich oder an der Position anderer ausgewählter Objekte eingegeben.

Die Reihenfolge der Studierzeichen wird automatisch aktualisiert, was bedeutet, dass Sie sie in jeder beliebigen Reihenfolge eingeben können, auch vor oder zwischen bereits bestehenden Studierzeichen.

#### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie den Buchstaben/die Zahl im Studierzeichen ändern möchten, können Sie seinen Index und/oder seine Abfolgeart ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Studierzeichen](#) auf Seite 1033

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1034

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1035

[Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen](#) auf Seite 1036

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 436

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 204

## Marker/Timecodes eingeben

Sie können Marker an bestimmten Zeitpositionen eingeben. In Dorico SE werden Timecodes automatisch zusammen mit Markern angezeigt.

---


### VORGEHENSWEISE

1. Bewegen Sie im Schreiben-Modus die Abspielmarke zu der zeitlichen Position, an der Sie einen Marker eingeben möchten.
  2. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-M**, um den Dialog **Marker hinzufügen** zu öffnen.
  3. Geben Sie den gewünschten Marker-Text in das **Text**-Feld ein.
  4. Optional: Ändern Sie den Timecode im **Timecode**-Feld.
  5. Klicken Sie auf **OK**, um den Marker einzugeben und den Dialog zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

An der im Dialog **Marker hinzufügen** eingestellten Timecode-Position (standardmäßig die Position der Abspielmarke) wird ein Marker eingegeben. Daran wird der von Ihnen eingegebene Text oder, falls Sie keine Änderungen vorgenommen haben, der Standardtext »Marker« sowie ein Timecode mit der Position des Markers angezeigt.

### TIPP

Sie können Marker auch eingeben, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auf **Marker hinzufügen**  klicken oder im Wiedergabe-Modus die Marker-Spur nutzen.


---

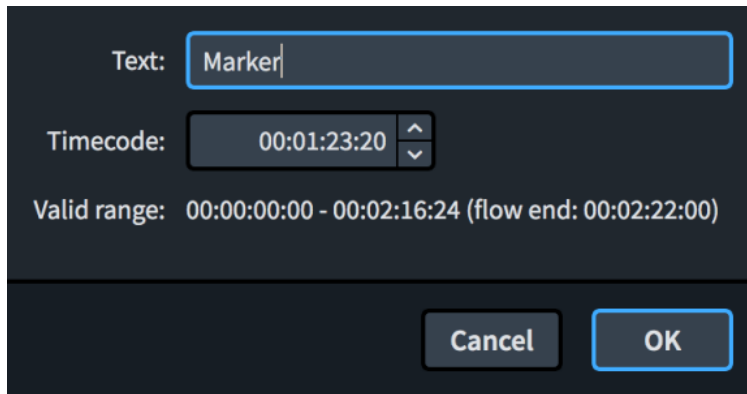
### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Marker](#) auf Seite 1037
- [Timecodes](#) auf Seite 1042
- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 490
- [Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1039
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1040
- [Video-Bereich](#) auf Seite 398
- [Markerspur](#) auf Seite 485

## Marker hinzufügen (Dialog)

Im Dialog **Marker hinzufügen** können Sie Marker mit benutzerdefiniertem Text an bestimmten Timecodes eingeben.

- Der Dialog **Marker hinzufügen** wird automatisch geöffnet, wenn Sie im Schreiben-Modus Marker eingeben, entweder durch Drücken von **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-M** oder durch Klicken auf **Marker hinzufügen**  im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs.



Der Dialog **Marker hinzufügen** enthält die folgenden Optionen:

**Text**

Ermöglicht die Eingabe von benutzerdefiniertem Text, der im Marker angezeigt wird.

**Timecode**



Hiermit können Sie den Timecode festlegen, an dem Sie den Marker einfügen möchten. Wenn Sie zum Beispiel die Timecodes für jeden Marker bereits kennen, können Sie sie direkt eingeben, anstatt die Abspielmarke an die einzelnen gewünschten Markerpositionen zu setzen.

**Gültiger Bereich**

Zeigt den Timecodebereich der Partie an.

## Video-Bereich

Der Video-Bereich im Schreiben-Modus gibt Ihnen Zugriff auf den **Videoeigenschaften**-Dialog und ermöglicht es Ihnen, Marker und Timecodes einzugeben und zu bearbeiten. Sie können außerdem einzelne Marker als wichtig kennzeichnen und geeignete Tempi für sie berechnen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Video-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Video**  klicken.  
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Sie können im **Video**-Abschnitt des Videobereichs auf **Eigenschaften** klicken, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.

Der **Marker**-Abschnitt im Video-Bereich enthält eine Tabelle verschiedener Marker, die in die folgenden Spalten unterteilt sind:

**Timecode**

Zeigt den Timecode des Markers an. Sie können den Timecode bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

**Text**



Zeigt den Text des Markers an. Sie können den Text bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

**Wi.**

Steht für »wichtig«. Damit können Sie Marker als wichtig markieren, indem Sie ihr Kontrollkästchen in dieser Spalte aktivieren.

Wenn Marker als wichtig definiert sind, wird ihr Eintrag in der Tabelle fettgedruckt und sie werden im Dialog **Tempo finden** berücksichtigt, wenn Sie ein geeignetes Tempo suchen.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Tabelle enthält die folgenden Optionen:

- **Marker hinzufügen** : Fügt einen Marker an der Position der Abspielmarke hinzu.
- **Marker löschen** : Löscht den ausgewählten Marker.

#### HINWEIS

Sie können jeweils nur einen Marker löschen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 180

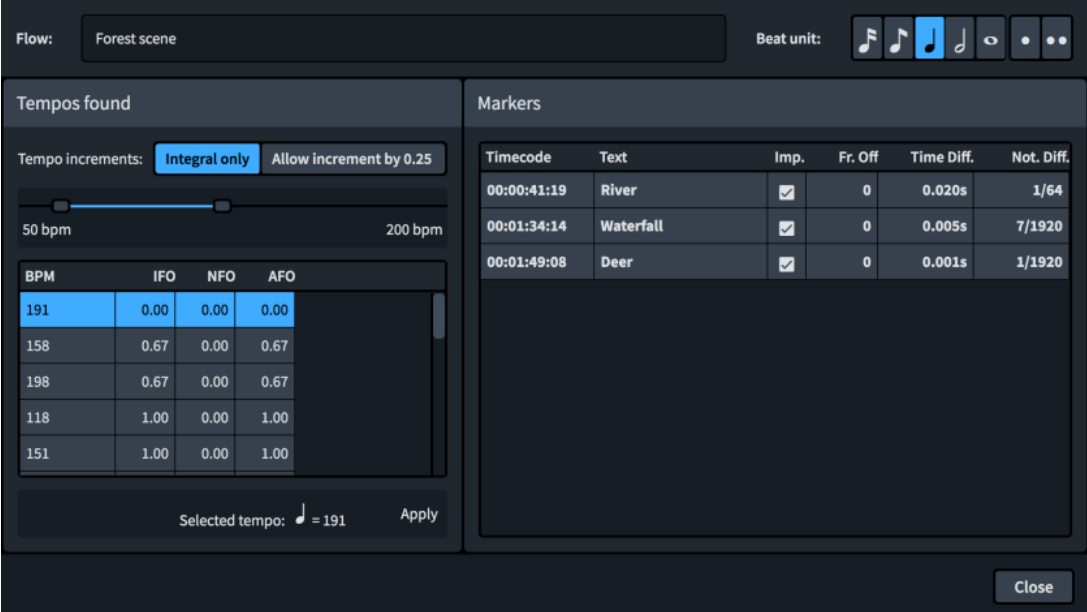
## Tempo finden (Dialog)

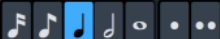
Im Dialog **Tempo finden** können Sie Tempi berechnen, die am besten zu Ihren wichtigen Markern passen, zum Beispiel, indem festgestellt wird, welche Tempi Marker dazu bringen, so nah wie möglich mit starken Zählzeiten zusammenzufallen.

- Sie können den Dialog **Tempo finden** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs auf **Tempo finden** klicken.

#### HINWEIS

- Der Dialog **Tempo finden** berücksichtigt nur Marker in einer einzelnen Partie. Sie können ändern, welche Partie das sein soll, indem Sie ein Element in der entsprechenden Partie auswählen und dann den Dialog öffnen.
- Der Dialog **Tempo finden** wird erst verfügbar, wenn Sie in der Partie mindestens einen Marker eingegeben und mindestens einen Marker als wichtig markiert haben.




Flow: Forest scene Beat unit: 

Tempos found

Tempo increments: **Integral only** Allow increment by 0.25

50 bpm 200 bpm

BPM	IFO	NFO	AFO
191	0.00	0.00	0.00
158	0.67	0.00	0.67
198	0.67	0.00	0.67
118	1.00	0.00	1.00
151	1.00	0.00	1.00

Selected tempo:  = 191 Apply

Markers

Timecode	Text	Imp.	Fr. Off	Time Diff.	Not. Diff.
00:00:41:19	River	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.020s	1/64
00:01:34:14	Waterfall	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.005s	7/1920
00:01:49:08	Deer	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.001s	1/1920

Close

Der Dialog **Tempo finden** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

### Partie

Zeigt den Namen der Partie an, deren Tempo Sie festlegen. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

### Zählzeiteinheit

Ermöglicht es Ihnen, die für das Tempo berücksichtigte Zählzeiteinheit zu ändern. Wenn die Taktart der Partie zum Beispiel 6/8 ist, sollten Sie die Zählzeiteinheit vielleicht in eine punktierte Viertelnote ändern.

### Tempobereich

Ermöglicht Ihnen, die minimalen/maximalen Tempi für Ihre Auswahl festzulegen.

### Tempoerhöhung

Ermöglicht es Ihnen, die vorgeschlagenen Tempi nach ihrer Präzision zu filtern.

- **Nur Ganzzahl:** Es werden nur ganzzahlige Tempi, also Tempi ohne Dezimalstellen, vorgeschlagen.
- **0,25-Schritte erlauben:** Hierdurch werden auch Tempi mit Dezimalstellen von ,25, ,5 und ,75 vorgeschlagen.

### Gefundene Tempi

Enthält eine Liste möglicher Tempi, die Sie auswählen können, um zu sehen, wie sie sich auf die Position Ihrer Marker relativ zu den Zählzeiten auswirken. Die Liste wird automatisch aktualisiert, wenn Sie Optionen wie **Tempobereich** und **Zählzeiteinheit** ändern.

Die Liste enthält Spalten für die folgenden Informationen:

- **BPM:** Steht für »Beats Per Minute« (Zählzeiten pro Minute). Listet verschiedene mögliche Tempi gemäß ihrer Metronomangabenwerte auf.
- **IFO:** Steht für »Important Frames Off«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die wichtige Marker bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.
- **NFO:** Steht für »Non-important Frames Off«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die unwichtige Marker bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.
- **AFO:** Steht für »All Frames Off«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die alle Marker der Partie bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.

Gefundene Tempi werden in absteigender Reihenfolge der durchschnittlichen verpassten Einzelbilder für wichtige Marker angezeigt.

### Marker

Zeigt detailliert die Auswirkungen an, die das derzeit aus der Liste **Gefundene Tempi** ausgewählte Tempo auf jeden Marker der Partie hätte.

- **Timecode:** Zeigt den genauen Timecode von jedem Marker an.
- **Text:** Zeigt den Markertext von jedem Marker an, damit Sie sie besser auseinanderhalten können.
- **Wi.:** Zeigt an, ob ein Marker als wichtig gekennzeichnet wurde.
- **Bild Abw.:** Steht für »Bilder Abweichung«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl der Einzelbilder an, um die jeder Marker die Übereinstimmung mit Zählzeiten verpasst.
- **Zeitl. Abw.:** Steht für »Zeitliche Abweichung«. Zeigt die zeitliche Abweichung zwischen Markerposition und Position der nächsten Zählzeit an, ausgedrückt als Bruchteile einer Sekunde.



- **Not. Abw.:** Steht für »Notierte Abweichung«. Zeigt die notierte Abweichung zwischen Markerposition und Position der nächsten Zählzeit an, ausgedrückt als Bruchteile einer ganzen Note.

### Ausgewähltes Tempo

Zeigt das aktuell für die Partie ausgewählte Tempo an.

### Anwenden

Wendet das ausgewählte Tempo auf die Partie an, indem es am Anfang der Partie als Tempomarkierung eingegeben wird. Alle anderen Tempomarkierungen in der Partie werden automatisch gelöscht.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 1040

[Metronomangaben](#) auf Seite 1139

## Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos

Sie können Wiederholungen und Tremolos sowie Wiederholungsenden, Wiederholungsmarkierungen und Rhythmusstriche mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen verwenden. Alternativ geht dies auch mit der Maus im Wiederholungszeichen-Bereich.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

#### TIPP

Um Wiederholungen mit Wiederholungs-Taktstrichen anzugeben, können Sie Wiederholungs-Taktstriche anhand der verfügbaren Eingabemethoden für Taktstriche eingeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 727

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1046

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1050

[Tremolos](#) auf Seite 1182

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1070

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

## Wiederholungen-Einblendfeld

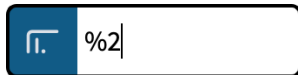
Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Wiederholungen-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Tremolos, Wiederholungsmarker, Wiederholungsenden, Regionen mit Taktwiederholungen und Strichnotation sowie nummerierte Taktregionen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Wiederholungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

- Wählen Sie einen vorhandenen Wiederholungsmarker, eine vorhandene Region mit Strichnotation oder eine vorhandene Taktwiederholung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Wiederholung erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Wiederholungen-Einblendfeld mit einer Beispielergebnisseingabe



Der **Wiederholungszeichen**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

## Wiederholungsenden

---

### Teilweises Wiederholungsende

### Eintrag im Einblendfeld

ganzes Wiederholungsende

**end** oder **ending**

Wiederholungsende, zusätzlicher Abschnitt

**add**

---

## Wiederholungsmarker

---

### Art des Wiederholungsmarkers

### Eintrag im Einblendfeld

D.C.

**dc, D.C., da capo** und so weiter

D.C. al Fine

**dcalf, DC al Fine, D.C. al Fine** und so weiter

D.C. al Coda

**dcalc, DC al Coda, D.C. al Coda** und so weiter

D.S.

**ds, D.S., dal segno** und so weiter

D.S. al Fine

**dsalf, DS al Fine, D.S. al Fine** und so weiter

D.S. al Coda

**dsalc, DS al Coda, D.S. al Coda** und so weiter

zu Coda

**toc, tc, to coda, To Coda** und so weiter

Segno

**s, seg, segno** und so weiter

Fine

**f, fin, fine** und so weiter

Coda

**c, co, coda** und so weiter

---

Die Liste der Einträge für Wiederholungsmarker ist nicht vollständig, da das Einblendfeld so flexibel ist, dass Sie jede sinnvolle Version oder Abkürzung des gewünschten

Wiederholungsmarkern eingeben können und das Einblendfeld in den meisten Fällen die Eingabe erkennt.

## Einzelnoten-Tremolos

---

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Ein Strich	/, \ oder <b>1</b>
Zwei Striche	//, \\ oder <b>2</b>
Drei Striche	///, \\\ oder <b>3</b>
Vier Striche	////, \\\\ oder <b>4</b>
Z am Notenhals (Buzz Roll)	<b>z</b> oder <b>zonstem</b>
Tremolo mit Loslassen, zum Beispiel zwei Striche mit Loslassen	<b>rel</b> ; zum Beispiel <b>//rel</b> oder <b>2rel</b>
Tremolo mit Anschlag, zum Beispiel zwei Striche mit Anschlag	<b>att</b> ; zum Beispiel <b>//att</b> oder <b>2att</b>
Alle Tremolos entfernen	<b>0</b> oder <b>clear</b>

---

## Tremolos mit mehreren Noten

---

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Ein Strich	/2, \2 oder <b>12</b>
Zwei Striche	//2, \\2 oder <b>22</b>
Drei Striche	///2, \\\2 oder <b>32</b>
Vier Striche	////2, \\\\2 oder <b>42</b>
Alle Tremolos entfernen	<b>0</b> oder <b>clear</b>

---

## Regionen mit Strichnotation

---

Region mit Strichnotation	Eintrag im Einblendfeld
Neue Region mit Strichnotation	<b>slash</b>

---

## Nummerierte Taktregionen

Nummerierte Taktregion	Eintrag im Einblendfeld
Neue nummerierte Taktregion	<b>nb</b> , <b>num</b> , <b>numbars</b> oder <b>number bars</b>

## Taktwiederholungen

Arten von Taktwiederholungen	Eintrag im Einblendfeld
Letzten Takt wiederholen	<b>%</b> oder <b>%1</b>
Die letzten 2 Takte wiederholen	<b>%2</b>
Die letzten 4 Takte wiederholen	<b>%4</b>
Letzten Takt wiederholen, 2er-Gruppe	<b>%1,2</b>
Letzten Takt wiederholen, 4er-Gruppe	<b>%1,4</b>
Die letzten 2 Takte wiederholen, 4er-Gruppe	<b>%2,4</b>

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 405

[Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 409

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 411

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 414

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 415

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 416

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 298

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1046

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1050

[Tremolos](#) auf Seite 1182

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1070



[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

## Wiederholungszeichen-Bereich

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico SE verfügbaren Arten von Wiederholungsnotationen, einschließlich Wiederholungsenden, Tremolos und Taktwiederholungen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

- Sie können den Wiederholungszeichen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

#### **Wiederholungsenden**

Enthält Optionen, mit denen Sie neue Wiederholungsenden eingeben und zusätzliche Enden zu bestehenden Wiederholungsenden hinzufügen können.

#### **Wiederholungssprünge**

Enthält verschiedene Arten von Wiederholungsmarkern, die die Spieler anweisen, zu einem bestimmten Punkt im Stück zu springen, zum Beispiel »D.S. al Coda«.

#### **Wiederholungsabschnitte**

Enthält verschiedene Abschnitte, die in Verbindung mit Wiederholungssprüngen verwendet werden, zum Beispiel »Coda«.

#### **Tremolos**

Enthält verschiedene Arten von Einzelnoten-Tremolos oder Tremolos mit mehreren Noten.

#### **Rhythmusstriche**

Ermöglicht es Ihnen, einen Bereich einzugeben, der Rhythmusstriche anzeigt, die automatisch so formatiert werden, dass sie zu der festgelegten Taktart passen.

#### **Taktwiederholungen**

Hier können Sie eine Region eingeben, die anzeigt, dass der vorige Takt wiederholt werden soll, ohne dass dieser Takt erneut notiert werden muss.

#### **TIPP**

Sie können Taktwiederholungs-Regionen mit unterschiedlichen Taktgruppierungen über das Wiederholungen-Einblendfeld eingeben.

---

#### **Nummerierte Takte**

Damit können Sie eine Region eingeben, in der Taktzahlen ohne weitere Notationselemente angezeigt werden.

#### **WEITERFÜHRENDE LINKS**

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

## **Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben**

Sie können Wiederholungsenden anhand des Wiederholungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### **VORGEHENSWEISE**

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:



- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### **TIPP**

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von

**Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

---

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, den Sie in das erste Ende einschließen möchten.
  - Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
  - Geben Sie im Einblendfeld **end** oder **ending** ein.
  - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Elemente ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Sofern nicht bereits vorhanden, wird ein abschließendes Wiederholungszeichen an den Schluss des ersten Endes gesetzt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1046

## Zusätzliche Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können mehr als zwei mögliche Enden in jede Wiederholungsendenstruktur einbeziehen, indem Sie mit dem Wiederholungen-Einblendfeld weitere Abschnitte hinzufügen. Sie können Wiederholungsenden-Abschnitte sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.



---

- Wählen Sie die Takte aus, die Sie in das zusätzliche Ende einschließen möchten.

#### HINWEIS

Ihre Auswahl muss mit dem ersten Takt nach dem vorherigen Wiederholungsenden-Abschnitt beginnen.

---

- Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

3. Geben Sie im Einblendfeld **add** ein.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  5. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte so oft, wie es für die gewünschte Anzahl der zusätzlichen Enden erforderlich ist.
- 

#### ERGEBNIS

Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

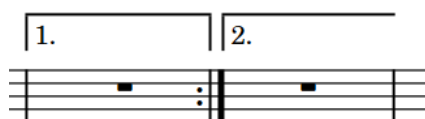
#### TIPP

Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftensbereichs.

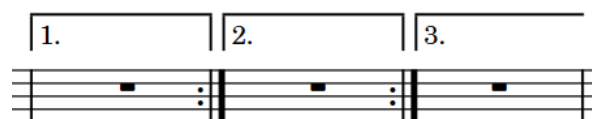
**Anz. Enden** fügt jedoch lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente ein, die einen Takt enthalten. Eine automatische Eingabe oder neue Positionierung von Wiederholungs-Taktstrichen findet nicht statt. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben.

---

#### BEISPIEL



Standardmäßige Wiederholungsenden-Struktur mit zwei Enden



Wiederholungsenden-Struktur mit zusätzlichem dritten Ende

---

## Wiederholungsenden mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können Wiederholungsenden anhand des Wiederholungszeichen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---



#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

---

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, den Sie in das erste Ende einschließen möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.

3. Klicken Sie im **Wiederholungsenden**-Abschnitt auf **Wiederholungsende erzeugen** .

---

#### ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Elemente ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Sofern nicht bereits vorhanden, wird ein abschließendes Wiederholungszeichen an den Schluss des ersten Endes gesetzt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 404

## Zusätzliche Wiederholungsenden mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können mehr als zwei mögliche Enden in jede Wiederholungsendenstruktur einbeziehen, indem Sie über den Wiederholungszeichen-Bereich weitere Abschnitte hinzufügen. Sie können Wiederholungsenden-Abschnitte sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.




#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Takte aus, die Sie in das zusätzliche Ende einschließen möchten.

#### HINWEIS

Ihre Auswahl muss mit dem ersten Takt nach dem vorherigen Wiederholungsenden-Abschnitt beginnen.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Wiederholungsenden**-Abschnitt auf **Bereich zu Wiederholungsende hinzufügen** .

#### HINWEIS

Wenn das Wiederholungsende durch die erhöhte Anzahl von Enden mit einem anderen Wiederholungsende kollidiert, egal an welchem Abschnitt, wird das andere Wiederholungsende gelöscht. Die Wiederholungs-Taktstriche werden jedoch nicht gelöscht.

4. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte so oft, wie es für die gewünschte Anzahl der zusätzlichen Enden erforderlich ist.
-



#### ERGEBNIS

Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

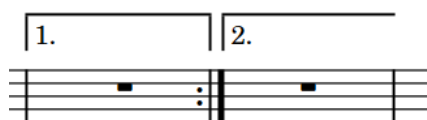
#### TIPP

Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

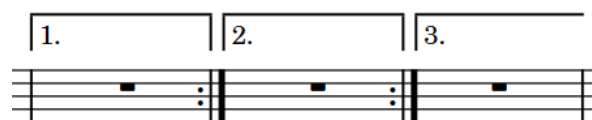
**Anz. Enden** fügt jedoch lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente ein, die einen Takt enthalten. Eine automatische Eingabe oder neue Positionierung von Wiederholungs-Taktstrichen findet nicht statt. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben.

---

#### BEISPIEL



Standardmäßige Wiederholungsenden-Struktur mit zwei Enden



Wiederholungsenden-Struktur mit zusätzlichem dritten Ende

---

## Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Wiederholungsmarker, darunter Wiederholungssprünge und Wiederholungsabschnitte, anhand des Wiederholungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP



Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

---

- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Wiederholungsmarker eingeben möchten.

Bei Wiederholungssprüngen empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem das Ende der Sprunganweisung ausgerichtet werden soll. Bei Wiederholungsabschnitten empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem der Anfang des Bereichsmarkers ausgerichtet werden soll.

2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die Art von Wiederholungsmarker die Sie möchten in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie also zum Beispiel **coda** ein, um einen Coda-Abschnitt zu erstellen, oder **\$**, um einen Segno-Abschnitt zu erstellen.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Wiederholungsmarker an der Eingabemarke eingefügt. Coda-Abschnitte werden automatisch so formatiert, dass ein Abstand zwischen der Coda und dem vorigen Material besteht.

Wenn Sie Wiederholungsmarker zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Wiederholungsmarker, die das Ende eines Abschnitts anzeigen, wie *Fine* und *D.C. al Coda*, sind rechtsbündig an der ausgewählten rhythmischen Position ausgerichtet.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1050

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1052

## Wiederholungsmarker mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können Wiederholungsmarker anhand des Wiederholungszeichen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE



1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

#### TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

---

- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Wiederholungsmarker eingeben möchten.  
Bei Wiederholungssprüngen empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem das Ende der Sprunganweisung ausgerichtet werden soll. Bei Wiederholungsabschnitten empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem der Anfang des Bereichsmarkers ausgerichtet werden soll.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie in einem der folgenden Abschnitte auf den Wiederholungsmarker, den Sie einfügen möchten:
    - **Wiederholungssprünge**
    - **Wiederholungsabschnitte**
-

#### ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Wiederholungsmarker an der Eingabemarke eingefügt. Coda-Abschnitte werden automatisch so formatiert, dass ein Abstand zwischen der Coda und dem vorigen Material besteht.

Wenn Sie Wiederholungsmarker zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Wiederholungsmarker, die das Ende eines Abschnitts anzeigen, wie *Fine* und *D.C. al Coda*, sind rechtsbündig an der ausgewählten rhythmischen Position ausgerichtet.

## Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können sowohl Tremolos mit einer als auch mit mehreren Noten anhand des Wiederholungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

##### TIPP



Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Tremolos hinzufügen möchten.

##### HINWEIS

Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei Noten auswählen, die sich in derselben Stimme befinden, denselben Notenwert haben oder mit einem einzelnen Notenkopf notiert sind. Bei den Noten kann es sich auch um Triolen und N-tolen sowie Notenzeilen-übergreifende Noten handeln.

2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

3. Geben Sie die entsprechenden Werte für das Tremolo, das Sie möchten, in das Einblendfeld ein.

Zum Beispiel können Sie eingeben:

- **//** für Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen.
- **///2** für Tremolos mit mehreren Noten mit drei Strichen.
- **//rel** für Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen und Loslassen.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

#### ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden mit der festgelegten Anzahl von Tremolo-Strichen auf den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden an allen Noten in Haltebogenketten angezeigt.

Für Tremolos mit Ausklang werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der letzten Note angezeigt. Für Tremolos mit Anschlag werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der ersten Note angezeigt.

Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch ein Tremolo mit mehreren Noten verbundene Viertelnoten werden zum Beispiel als halbe Noten angezeigt.

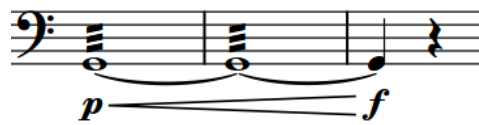
Bei der Auswahl von Triolen und N-tolen werden Tremolos mit mehreren Noten über die ausgewählten Triolen und N-tolen eingegeben, wobei die Tremolo-Striche in der Mitte aller Noten in der Triole/N-tole positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tole befindet sich ein Hinweis, der ihr Verhältnis anzeigt.

---

#### BEISPIEL



Tremolos mit mehreren Noten mit drei Tremolostrichen an N-tolen



Tremolo mit Ausklang zu Haltebogenkette hinzugefügt

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Tremolos in einer Stimme und Bindebögen in einer anderen haben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

[Tremolos](#) auf Seite 1182

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1184

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1185

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187

## Tremolos mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können sowohl Tremolos mit einer als auch mit mehreren Noten anhand des Wiederholungszeichen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.






---

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Tremolos hinzufügen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei Noten auswählen, die sich in derselben Stimme befinden, denselben Notenwert haben oder mit einem einzelnen Notenkopf notiert sind. Bei den Noten kann es sich auch um Triolen und N-tolen sowie Notenzeilen-übergreifende Noten handeln.

---

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt auf das Tremolo, das Sie eingeben möchten.  
Klicken Sie beispielsweise auf:
    - **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen**  für Einzelnoten-Tremolos mit Strichen.
    - **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen**  für Tremolos auf mehreren Noten mit drei Strichen.
    - **Tremolo mit Release**  für Einzelnoten-Tremolos mit drei Strichen und Loslassen.
- 

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden mit der festgelegten Anzahl von Tremolo-Strichen auf den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden an allen Noten in Haltebogenketten angezeigt.

Für Tremolos mit Ausklang werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der letzten Note angezeigt. Für Tremolos mit Anschlag werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der ersten Note angezeigt.

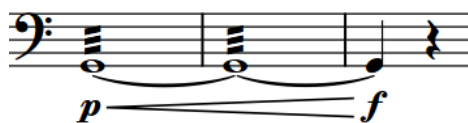
Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch ein Tremolo mit mehreren Noten verbundene Viertelnoten werden zum Beispiel als halbe Noten angezeigt.

Bei der Auswahl von Triolen und N-tolen werden Tremolos mit mehreren Noten über die ausgewählten Triolen und N-tolen eingegeben, wobei die Tremolo-Striche in der Mitte aller Noten in der Triole/N-tole positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tole befindet sich ein Hinweis, der ihr Verhältnis anzeigt.

#### BEISPIEL



Tremolos mit mehreren Noten mit drei Tremolostrichen an N-tolen



Tremolo mit Ausklang zu Haltebogenkette hinzugefügt

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Tremolos in einer Stimme und Bindebögen in einer anderen haben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 404

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753



[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187

## Regionen mit Strichnotation eingeben

Sie können Regionen mit Strichnotation über das Einblendfeld für Wiederholungen eingeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie in der Notenzeile, in der Sie eine Region mit Strichnotation eingeben möchten, Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
3. Geben Sie im Einblendfeld **slash** ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---

#### ERGEBNIS

Während der Noteneingabe werden Regionen mit Strichnotation so eingegeben, dass sie die Dauer der ausgewählten Note bzw. des ausgewählten Elements umfassen. Meistens handelt es sich dabei um die zuletzt eingegebene Note. Wenn Sie Regionen mit Strichnotation zu vorhandenen Noten hinzufügen, umfassen sie die ausgewählte Dauer.

Regionen mit Strichnotation werden automatisch dem Metrum entsprechend formatiert. Wenn Sie später die Taktart ändern, behält die Region mit Strichnotation ihre Dauer bei, allerdings wird das Aussehen der Schrägstriche in ihnen automatisch aktualisiert.

#### TIPP

Sie können Regionen mit Strichnotation auch eingeben, indem Sie im **Rhythmusstriche**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs auf **Region mit Strichnotation erzeugen** klicken oder **Schreiben > Region mit Strichnotation erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 404

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1070

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1079

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 322

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Taktwiederholungen eingeben

Sie können Regionen mit Taktwiederholungen eingeben, wenn mindestens ein Takt vor der Region Noten enthält.

---



#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in der Notenzeile, in der Sie eine Region mit Taktwiederholung eingeben möchten, Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

#### HINWEIS

Sie können keine Regionen mit Taktwiederholungen im ersten notierten Takt in einer Partie eingeben.

---

2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
  3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die Art von Region mit Taktwiederholungen die Sie möchten in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie also zum Beispiel **%2,2** ein, um die vorherigen zwei Takte als Zweiergruppe zu wiederholen.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Es wird eine Region mit der ausgewählten Dauer eingegeben, in der in den festgelegten Intervallen das angegebene Taktwiederholungssymbol in der Notenzeile angezeigt wird.

#### HINWEIS

- Außerdem können Sie Regionen mit Taktwiederholungen während der Noteneingabe einfügen; allerdings werden dadurch Regionen mit Taktwiederholungen ab dem Takt eingegeben, der die derzeit ausgewählte Note enthält. Da Taktwiederholungen meist in leeren Takten angezeigt werden, kann dies zu unerwünschten Ergebnissen führen.

- Sie können Ein-Takt-Wiederholungen auch eingeben, indem Sie im **Taktwiederholungen**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs auf **Taktwiederholung erzeugen** klicken oder **Schreiben > Region mit Taktwiederholung erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
- 

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Art und Weise der Gruppierung von Taktwiederholungen ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1061



[Gruppierung von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 1062

## Nummerierte Taktregionen eingeben

Sie können nummerierte Taktregionen über das Einblendfeld für Wiederholungen eingeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in der Notenzeile, in der Sie die Takte nummerieren möchten, Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
  2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
  3. Geben Sie im Einblendfeld **numbars** ein.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Es wird eine nummerierte Taktregion eingegeben, die die ausgewählte Dauer umfasst.

Standardmäßig wird die Taktanzahl an jedem Takt in der Region angezeigt. Wenn sich die nummerierte Taktregion über vier oder mehr Takte erstreckt, fügt Dorico SE den Gesamtbereich in Klammern zur Taktzahl am ersten Takt hinzu. So wird am ersten Takt in einer nummerierten Taktregionen über acht Takte zum Beispiel »1 (-8)« angezeigt.

#### HINWEIS

- Sie können nummerierte Taktregionen auch während der Noteneingabe eingeben. Dadurch wird eine nummerierte Taktregion jedoch nur in den Takt eingegeben, der die aktuell ausgewählte Note enthält.
  - Sie können nummerierte Taktregionen auch eingeben, indem Sie im Abschnitt **Nummerierte Takte** auf **Region mit nummerierten Takten erzeugen** klicken oder **Schreiben > Region mit nummerierten Takten erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
  - Nummerierte Taktregionen werden standardmäßig in Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt, aber Sie können für alle Layouts einzeln auswählen, ob Sie nummerierte Taktregionen anzeigen/ausblenden möchten.
-



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401  
[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 404  
[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064  
[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1065  
[Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1065  
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

## Noten/Objekte auswählen

In Dorico SE gibt es viele unterschiedliche Arten, Noten und Objekten in Ihrem Projekt auszuwählen, von der Auswahl einzelner Objekte bis zu großen Auswahlbereichen, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken. Außerdem können Sie festlegen, ob Noten bei der Noteneingabe/-auswahl wiedergegeben werden sollen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419  
[Systemspur](#) auf Seite 420  
[Filter](#) auf Seite 424  
[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40  
[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 425  
[Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben](#) auf Seite 425  
[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

## Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben

Im Notenbereich können Sie vorhandene Noten und andere Notationselemente einzeln auswählen/ihre Auswahl aufheben, zum Beispiel wenn Sie einer Auswahl von Noten Artikulationen hinzufügen oder eine kurze Passage löschen möchten.

#### TIPP

Wenn Sie eine große Anzahl von Noten/Objekten auswählen möchten, empfehlen wir eine der großflächigeren Auswahlmethoden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Auf eine der folgenden Arten können Sie einzelne Noten/Objekte im Notenbereich auswählen:

- Klicken Sie auf eine einzelne Note/ein einzelnes Element.

#### TIPP

Wenn sich das Element, das Sie auswählen möchten, hinter einem anderen Element befindet, halten Sie **Umschalttaste - Alt/Opt-Taste** gedrückt und klicken Sie darauf.

---

- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Noten/Objekte.
- Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf benachbarte Noten/Objekte.
- Um alle Noten in einer Balkengruppe auszuwählen, klicken Sie auf den Balken.
- Um alle Noten in einem Akkord auszuwählen, klicken Sie auf den Hals.
- Um alles in einem Takt auszuwählen, klicken Sie in die Notenzeile in diesem Takt, aber nicht auf Noten, Hälse oder Objekte.

- Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Noten/Objekte.
  - Navigieren Sie ab einer vorhandenen Auswahl zu anderen Objekten.
  - Wenn im Notenbereich nichts ausgewählt ist, drücken Sie eine der Pfeiltasten auf Ihrer Computertastatur, um die erste Note, Pause oder das erste andere Objekt in der obersten Notenzeile im aktuellen Layout auszuwählen.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Auswahl aller derzeit ausgewählten Objekte aufheben:
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-D**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten > Keine auswählen**.
  - Klicken Sie im Notenbereich auf einen Abschnitt außerhalb der Notenzeilen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 419

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 425

[Zu anderen Objekten im Notenbereich navigieren](#) auf Seite 434

[Filter](#) auf Seite 424

## Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen

Sie können die aktive Auswahl schrittweise auf weitere Objekte desselben Typs und Noten in denselben Stimmen erweitern, was besonders hilfreich ist, wenn Sie mehrere verschiedene Objekte gleichzeitig auswählen wollen, zum Beispiel Dynamikanweisungen und Songtexte.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten und Objekte aus, von denen Sie noch weitere auswählen wollen.

#### TIPP

Sie können Noten und Elemente auf mehreren Notenzeilen und in bestimmten Stimmen auswählen, z. B. wenn Sie nur Noten in Hals-aufwärts-Stimmen auf vier Notenzeilen markieren wollen.

---

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um Ihre Auswahl zu erweitern.
  3. Optional: Drücken Sie weiter auf **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um die Auswahl noch mehr zu erweitern.
- 

#### ERGEBNIS

Es werden weitere identische Objekt- und Notentypen in den gleichen Stimmen wie Ihre ursprüngliche Auswahl ausgewählt, wobei sich der Bereich der ausgewählten Objekte mit jedem Drücken des Tastaturbefehls erweitert: zuerst bis zum Ende des Taktes, dann bis zum Ende des Systems und schließlich bis zum Ende der Partitur. Wenn im Takt keine anderen Objekte verfügbar sind, wird von Dorico 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.

Objekte, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

#### HINWEIS

Dorico SE wählt die folgenden Objekte anders aus, wenn Sie nur ein einziges davon auswählen:


- **Liedtext:** Die Auswahl wird nur auf andere Liedtexte erweitert, die dieselbe Zeilennummer, Platzierung und denselben Zeilentyp haben wie der ursprünglich ausgewählte Liedtext.
  - **Dynamiksymbole:** Die erste Erweiterung betrifft alle weiteren Dynamikanweisungen in derselben Gruppe und in denselben Notenzeilen wie die ursprüngliche Auswahl, während weitere Erweiterungen andere Dynamikanweisungen in anderen Gruppen auswählen.
  - **Spielanweisungen:** Die Auswahl wird nur auf Spielanweisungen derselben Kategorie erweitert, wie z. B. **Streichinstrumente** oder **Chor**. Wenn Sie entweder eine Aufstrich- oder Abstrich-Spielanweisung wählen, erweitert sich die Auswahl nur auf andere Aufstrich- oder Abstrich-Spielanweisungen. Es werden keine anderen Spielanweisungen ausgewählt.
- 

## Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen

Sie können 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 möchten.  
Ein graues Rechteck zeigt an, welche Noten und Notationselemente ausgewählt werden. Es empfiehlt sich, in eine Ecke des Bereichs zu klicken, den Sie auswählen möchten, und dann diagonal in die andere Ecke zu ziehen.
- 

### ERGEBNIS

Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Noten und Notationselemente im Bereich innerhalb des grauen Rechtecks ausgewählt.

### HINWEIS

Es werden nur Objekte ausgewählt, die sich vollständig innerhalb des Bereichs befinden. Wenn sich jedoch ein Teil einer Note/Haltebogenkette innerhalb des Bereichs befindet, wird die gesamte Note/Haltebogenkette ausgewählt.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 38

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40


[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

[Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern](#) auf Seite 660

## Große Auswahlbereiche

Sie können große Auswahlbereiche festlegen, wobei Sie auch die Inhalte ganzer Notenzeilen oder der gesamten Partie auswählen können.

### Alles in einem bestimmten Bereich auswählen

Mit dem **Auswahl-Werkzeug**  können Sie einen Bereich festlegen, in dem Sie alles auswählen möchten.

### Alles in der gesamten Partie auswählen

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-A**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Alle auswählen**.

### Alles in einer einzelnen Notenzeile auswählen

- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und wählen Sie die letzte Note in der Notenzeile aus.
- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus und wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemende** oder **Bearbeiten > Auswählen bis Partieende**.

### Alles auf mehreren benachbarten Notenzeilen auswählen

- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie auswählen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste** oder **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**, bis alle gewünschten Notenzeilen ausgewählt sind.
- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie auswählen möchten, und klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf die Notenzeile am anderen Ende der Reihe.

### Weitere der gegenwärtig markierten Elementtypen auswählen

Mit **Bearbeiten > Mehr auswählen (Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A)** können Sie im Schreiben-Modus die aktive Auswahl horizontal und schrittweise auf andere Objekte desselben Typs und in den ausgewählten Stimmen und Notenzeilen erweitern. Objekte, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

1. Die erste Erweiterung erstreckt sich bis zum Ende des aktiven Taktes, sowohl nach links als auch nach rechts. Wenn innerhalb des Taktes nichts ausgewählt werden kann, z. B. wenn Sie eine ganze Note in einem 4/4-Takt ausgewählt haben, wechselt Dorico SE automatisch zur zweiten Erweiterung.
2. Die zweite Erweiterung erfolgt in der Seitenansicht bis zum Ende des ausgewählten Systems, sowohl nach links als auch nach rechts. In der fortlaufenden Ansicht erfolgt die zweite Erweiterung auf den Rest der Partitur, da es in der fortlaufenden Ansicht nur ein einziges System gibt.
3. In der Seitenansicht erstreckt sich die dritte Erweiterung auf die gesamte Partitur.

### Innerhalb eines Takt-/Zählzeitbereichs alles im System auswählen

Sie können die Systemspur verwenden, um einen Takt-/Zählzeitbereich auszuwählen und dann alles auf allen Notenzeilen im System in diesem Bereich auswählen.

#### TIPP

Wenn Sie nur eine bestimmte Art von Element auswählen möchten, wie zum Beispiel Liedtext oder Dynamik, können Sie die entsprechenden Filter verwenden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 424

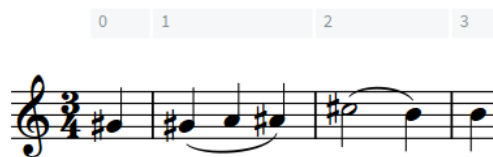
[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

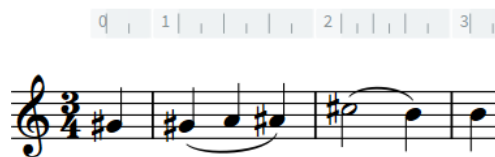
[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 418

## Systemspur

Die Systemspur ist eine durchsichtige Linie über jedem Notensystem im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht es Ihnen, Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen sowie auf allen Notenzeilen im System alle Elemente auszuwählen.



Die Systemspur, die Takte anzeigt, über einer Notenzeile



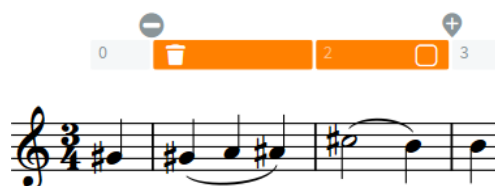
Die Systemspur über einer Notenzeile. Sie zeigt Zählzeiteinheiten an, die die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters widerspiegeln (verfügbar, wenn Sie die **Alt/Opt-Taste** gedrückt halten)

Die Farbe der Systemspur ändert sich, je nachdem, welche Aktionen Sie damit durchführen.

- Wenn Sie mit dem Mauszeiger über sie fahren, wird sie deckender.
- Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, wird dieser hervorgehoben.



Die Systemspur, wenn man mit der Maus darüberfährt



Die Systemspur mit einem ausgewählten Bereich

Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, werden die folgenden Optionen verfügbar:



### 1 Bearbeitungs-Stopposition festlegen

Hiermit können Sie Stop-Positionen für den Einfügen-Modus festlegen und löschen.

### 2 Löschen

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Bereich zu löschen.

#### HINWEIS

Wenn Sie mit der Maus über **Löschen** fahren, ändert sich die Farbe, mit der der ausgewählte Bereich hervorgehoben wird.

### 3 Systemspur auswählen

Ermöglicht Ihnen, über die ausgewählte Region hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

### 4 Hinzufügen

Hiermit können Sie Takte oder Zählzeiteinheiten hinzufügen. Die Werte dieser Elemente entsprechen der Auswahl in der Systemspur. Die zusätzliche Zeit wird unmittelbar nach dem Ende der Auswahl eingefügt.

#### HINWEIS

Jede Auswahl auf der Systemspur wird sofort gelöscht, sobald Sie eine andere Auswahl treffen oder zu einem anderen Layout wechseln. Die Auswahl auf der Systemspur bleibt allerdings bestehen, wenn Sie zwischen Seitenansicht und fortlaufender Ansicht wechseln.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur eingeben](#) auf Seite 303

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 723

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

## Systemspur ein-/ausblenden

Die Systemspur wird in neuen Projekten standardmäßig angezeigt, aber Sie können sie im Schreiben-Modus jederzeit ein- und ausblenden.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Sie können die Systemspur auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
    - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-T**.
    - Wählen Sie **Ansicht > Systemspur**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Systemspur wird ausgeblendet/angezeigt.

#### TIPP

Wenn Sie nicht möchten, dass die Systemspur automatisch in allen neuen Projekten angezeigt wird, deaktivieren Sie auf der **Allgemein**-Seite unter **Programmeinstellungen** im **Ansicht**-Abschnitt die Option **Systemspur in neuen Projekten anzeigen**.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Takte mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Takte hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.



#### VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Schreiben-Modus auf einen Takt in der Systemspur.
2. Optional: Wählen Sie auf eine der folgenden Arten zusätzliche Takte aus:
  - Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** entlang der Systemspur nach links/rechts.
  - Klicken Sie in die Systemspur und bewegen Sie die Maus daran entlang nach links/rechts.

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.  
Die **Systemspur-Auswahl**  wird ausgefüllt angezeigt, wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger darüber fahren.
- 

#### ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Takte wird alles auf allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Systemobjekte, Notationselemente und Hinweise.

#### HINWEIS

Wenn Sie Ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise ebenfalls gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise Teil der Auswahl waren.

---

## Zählzeiten mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Zählzeiten hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

---



#### VORGEHENSWEISE

1. Halten Sie im Schreiben-Modus 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.  
Die **Systemspur-Auswahl**  wird ausgefüllt angezeigt, wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger darüber fahren.
- 

#### ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Zählzeiten wird alles in allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Systemobjekte, Notationselemente und Hinweise.

#### HINWEIS

Wenn Sie Ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise ebenfalls gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise Teil der Auswahl waren.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 725

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 723

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123  
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

## 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 Objekte haben mehrere Filter, da es mehrere Arten davon gibt:

### Noten

Bietet Ihnen die Möglichkeit, Noten, Vorschläge und Akkorde zu filtern. Sie können Noten auch nach ihrer Position im Akkord filtern.

### Stimmen

Damit lassen sich Stimmen nach ihrer Halsrichtung filtern. Sie können auch Stimmen mit Strichnotation filtern.

### Dynamik

Ermöglicht es Ihnen, alle Dynamikanweisungen oder nur allmähliche oder sofortige Dynamikanweisungen zu filtern.

### Tempos

Ermöglicht es Ihnen, alle Tempomarkierungen oder nur absolute, relative oder allmähliche Tempoänderungen zu filtern.

### Liedtext

Ermöglicht es Ihnen, alle Liedtexte oder nur Liedtexte mit einer bestimmten Zeilennummer, Art oder Positionierung relativ zur Notenzeile zu filtern.

### HINWEIS

Es gibt keinen Filter für Taktstriche. Sie können auch keine Fingersätze, Balken, Artikulationen oder Tremolos filtern, da diese als Teil der Noten angesehen werden, zu denen sie gehören.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 889  
[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 418

## Filter für Auswählen/Auswahl aufheben einstellen

Sie können einstellen, ob die verfügbaren Filteroptionen die jeweiligen Objekte auswählen oder ihre Auswahl aufheben sollen. Standardmäßig wählen Filter Objekte aus, d. h. die resultierende Auswahl enthält nur das gefilterte Objekt.

Wenn Filter so eingestellt sind, dass sie die Auswahl aufheben, enthält die resultierende Auswahl alles außer dem gefilterten Element.

---

### VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie das Filterverhalten auf eine der folgenden Arten:



- Um Filter darauf einzustellen, Elemente auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Filtern > Nur auswählen**.
- Um Filter darauf einzustellen, Elemente aus der Auswahl auszuschließen, wählen Sie **Bearbeiten > Filtern > Nur Auswahl aufheben**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

## Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob Noten bei der Eingabe wiedergegeben werden oder nicht. Standardmäßig werden Noten entsprechend der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben, aber Sie können stattdessen auch eine feste Lautstärke einstellen.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Bereich **Noten bei Eingabe und Auswahl wiedergeben** im **Mithören**-Unterbereich.
4. Optional: Wenn Sie möchten, dass Noten mit einer festen Lautstärke anstelle der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben werden, aktivieren Sie **Feste Lautstärke nutzen, um ausgewählte Noten zu spielen** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

#### ERGEBNIS

Ist die Option aktiviert, dann werden die Noten während der Noteneingabe wiedergegeben und auch, wenn Sie sie auswählen. Wenn sie deaktiviert ist, werden Noten nicht wiedergegeben.

Wenn **Feste Lautstärke nutzen, um ausgewählte Noten zu spielen** aktiviert ist, werden Noten mit der eingestellten Lautstärke wiedergegeben. Wenn die Option deaktiviert ist, werden Noten mit der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 492

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 664

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

## Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob alle Noten in Akkorden gespielt werden, wenn Sie eine Note im Akkord auswählen, oder ob dann nur die ausgewählten Noten gespielt werden sollen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Noten werden bei der Noteneingabe bzw. -auswahl abgespielt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
  2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Bereich **Alle Noten im Akkord spielen, wenn eine ausgewählt wird** im **Mithören**-Unterbereich.
  4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Wenn die Option aktiviert ist, werden alle Noten im Akkord gespielt, wenn eine beliebige Note im Akkord ausgewählt wird. Wenn sie deaktiviert ist, werden nur die ausgewählten Noten gespielt.

## Objekte bearbeiten

In Dorico SE gibt es Bearbeitungsmethoden, die für die meisten Notationselemente gelten, darunter das Verlängern/Kürzen von Objekten und ihre Platzierung relativ zur Notenzeile.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Objekte verlängern/kürzen

Sie können Objekte mit Dauer nach ihrer Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass ein Oktavzeichen mehr/weniger Noten abdeckt.

Indem Sie Generalbass oder Spielanweisungen (einschließlich Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile und Vibratohebel-Angaben), die ohne festgelegte Dauer eingegeben wurden, verlängern, erhalten sie eine Dauer und werden bei Bedarf mit Dauer- oder Haltelinien angezeigt.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Objekte aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

#### HINWEIS

- Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, können Sie sie nur um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
- Sie können nur jeweils eine Instanz der folgenden Objekte auf einmal verlängern/kürzen: Bindebögen, allmähliche Dynamikwechsel, Gruppen von allmählichen Dynamikwechseln und Regionen mit Taktwiederholungen.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein einzelnes Objekt auf einmal verlängern/kürzen. Generalbass und Spielanweisungen, einschließlich Saitenanzeigen und Vibratohebel-Linien, müssen von Anfang an eine Dauer haben.
- Wenn Sie mehrere Generalbass-Bezifferungen oder Spielanweisungen mit Hilfe der Tastatur verlängern/kürzen, müssen alle davon bereits eine Dauer haben.
- Sie können nur nicht gruppierte Spielanweisungen oder die letzte Spielanweisung in einer Gruppe verlängern/kürzen.

- Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt, und Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Stimme befinden wie der entsprechende Endpunkt.
- 

2. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Objekte auf eine der folgenden Arten:

- Um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Regionen mit Taktwiederholung werden gemäß der Dauer ihrer Gruppierung verlängert/gekürzt.

---

- Um ein einzelnes Objekt bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um ein einzelnes Objekt bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

HINWEIS

Spielanweisungsgruppen haben nur einen einzelnen Griff am Anfang und Ende, keine einzelnen Griffe für jede einzelne Spielanweisung in der Gruppe.

---

ERGEBNIS

Die ausgewählten Objekte werden verlängert/gekürzt, indem ihr Ende rhythmisch nach rechts/links verschoben wird. Die meisten Objekte werden entweder um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder bis zum nächsten/vorigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, was näher liegt, oder direkt bis zum nächsten/vorigen Notenkopf.

Regionen mit Taktwiederholung werden gemäß der Dauer ihrer Gruppierung verlängert/gekürzt. Nummerierte Taktregionen werden nach Takten verlängert/gekürzt. Bindebögen werden zu Noten verlängert/gekürzt.

Wenn Generalbass oder Spielanweisungen zuvor keine Dauer hatten, haben sie jetzt eine Dauer und werden bei Bedarf mit Dauer- oder Haltelinien angezeigt.

Wenn sich Teile von Regionen mit Strichnotation jetzt mit anderen Regionen mit Strichnotation überlappen, werden die Positionen der Striche in den Notenzeilen automatisch angepasst, damit mehrere Regionen mit Strichnotation an denselben Positionen angezeigt werden können.

Gruppen von Dynamikanweisungen werden proportional verlängert/gekürzt, indem die enthaltenen allmählichen Dynamikwechsel verlängert/gekürzt und alle anderen Arten von Dynamikanweisungen verschoben werden. So wird die relative Dauer der allmählichen Dynamikwechsel in der Gruppe beibehalten.

HINWEIS

- Die Mindestlänge einer Region mit Taktwiederholungen ist ein Takt. Wenn Sie Bereiche mit längeren Gruppierungen, wie zum Beispiel alle vier Takte, verkürzen, wird die Länge des Bereichs halbiert, bis eine Region mit Taktwiederholungen von einem Takt erhalten bleibt.

- An jeder rhythmischen Position in jeder Notenzeile kann es nur eine einzelne Region mit Taktwiederholung oder Region mit Akkordsymbolen geben. Wenn eine Region mit Taktwiederholung oder eine Region mit Akkordsymbolen beim Verlängern/Kürzen mit einem anderen Objekt derselben Art kollidiert, wird das vorhandene Objekt gelöscht oder entsprechend gekürzt. Bei Regionen mit Taktwiederholungen kann dies dazu führen, dass die Gruppierung anderer Regionen mit Taktwiederholung geändert wird.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherigen Längen der anderen Regionen wiederherstellen. Wenn Sie jedoch eine Region mit Taktwiederholung oder eine Akkordsymbol-Region mit der Maus verlängert/gekürzt und dabei eine andere Region derselben Art vollständig überschrieben haben, wird die andere Region permanent gelöscht.

---

#### BEISPIEL

Im Beispiel rückt eine Verlängerung der Phrase das *p* am Ende um zwei Viertelnoten nach rechts, das *f* in der Mitte jedoch nur um eine Viertelnote. Dadurch bleiben die Längen der allmählichen Dynamikwechsel gleich.



Ursprüngliche Dynamikphrase



Verlängerte Dynamikphrase

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

[Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen](#) auf Seite 1047

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1011

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1061

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1000

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1072

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1100

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 835

## Vorhandene Objekte ändern

Sie können alle Objekte ändern, denen ein Einblendfeld zugeordnet ist, anstatt sie zu löschen und neue einzugeben. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein 8va-Oktavzeichen in ein 15va-Oktavzeichen oder eine kurze Fermate in eine lange Fermate ändern möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Objekt oder den Hinweis des Objekts aus, das Sie ändern möchten.
2. Öffnen Sie das Einblendfeld für dieses Objekt auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Eingabetaste**.

- Doppelklicken Sie auf das Objekt.
3. Ändern Sie den vorhandenen Eintrag im Einblendfeld.  
Bei Akkordsymbolen können Sie auch den neuen Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Das ausgewählte Objekt wird entsprechend der neuen Eingabe im Einblendfeld geändert. Damit ändern sich verschiedene Parameter für verschiedene Objekte, zum Beispiel die Dauer einer Fermate oder einer Pause oder die Lautstärke einer Dynamikanweisung.

#### HINWEIS

- Alle zuvor für das Objekt eingestellten Eigenschaften werden zurückgesetzt.
  - Wenn Sie eine Fermate in ein Atemzeichen ändern, wird nur die Fermate in der obersten Notenzeile geändert. Wenn Sie eine Zäsur in ein Atemzeichen ändern, wird in der obersten Notenzeile am Ende des Taktes, zu dem die Zäsur gehört, ein Atemzeichen eingegeben. Die vorhandene Zäsur wird jedoch in allen Notenzeilen beibehalten.
  - Wenn Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf diese Weise öffnen, gibt Dorico SE die neue Eingabe als separate Spielanweisung ein und löscht die vorherige nicht.
  - Wenn Sie einen sofortigen Dynamikwechsel zu einem kombinierten Dynamikwechsel ändern, wie *f* in *fp*, oder umgekehrt, dann wird die neue Eingabe durch Dorico SE als separate Dynamikanweisung eingegeben und die vorherige wird nicht gelöscht.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfelder](#) auf Seite 23

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Text von vorhandenen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 895

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 812

## Größe von Noten/Objekten ändern


Sie können die Größe von einzelnen Noten und Objekten anhand der standardmäßigen Skalierungsfaktoren für Stichnoten und Vorschläge, eines benutzerdefinierten Skalierungsfaktors oder einer Kombination aus einem Standard-Skalierungsfaktor und einem benutzerdefinierten Skalierungsfaktor ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

#### TIPP

Wenn Sie die Größe von Noten ändern möchten, weil Sie sie als Vorschläge oder Stichnoten darstellen möchten, können Sie sie stattdessen direkt als Vorschläge bzw. Stichnoten eingeben.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Objekte aus, deren Größe Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich irgendeine der folgenden Eigenschaften in der **Allgemein**-Gruppe:
    - Wenn Sie eine Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren**.
    - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Benutzerdefinierte Skalierung**.
    - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße auf Grundlage einer Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung**.
  3. Optional: Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus, wenn Sie **Skalieren** aktiviert haben:
    - **Normal**
    - **Vorschlag**
    - **Stichnoten**
    - **Stichnoten-Vorschlag**
  4. Optional: Ändern Sie den Wert im Wertefeld, wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben.
- 

#### ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Noten/Objekte wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

- Wenn Sie **Skala** aktiviert haben, wird für die ausgewählten Noten/Objekte der ausgewählte Standard-Skalierungsfaktor eingestellt.
- Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, wird für die ausgewählten Noten/Objekte der benutzerdefinierte Skalierungsfaktor eingestellt, den Sie festgelegt haben.
- Wenn Sie sowohl **Skalieren** als auch **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten/Objekte auf den benutzerdefinierten prozentualen Skalierungsfaktor der ausgewählten Standard-Skalierung geändert. Wenn Sie zum Beispiel **Vorschlag** für **Skalieren** ausgewählt haben und dann **Benutzerdefinierte Skalierung** auf **50** setzen, beträgt die Größe der ausgewählten Noten die Hälfte der Größe von Vorschlägen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge](#) auf Seite 865

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 243

[Stichnoten](#) auf Seite 806

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 905

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern

Sie können jedes Objekt, das sowohl über als auch unter der Notenzeile platziert werden kann, umkehren, um seine notenzeilenabhängige Positionierung zu ändern, zum Beispiel wenn Sie die Halsrichtung von Noten schnell ändern möchten. Für viele Objekte können Sie dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Text in Textrahmen oder an Pedallinien.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, die Sie umkehren möchten.

#### HINWEIS

- Sie können während der Noteneingabe keine Objekte umkehren. Sie können Textelemente nicht umkehren, wenn der Texteditor geöffnet ist.
  - Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.
- 

2. Drücken Sie **F**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Objekte relativ zur Notenzeile wird geändert, indem die Eigenschaften **Platzierung**, **Position** oder **Richtung** in den entsprechenden Gruppen des Eigenschaften-Bereichs entsprechend eingestellt werden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung für Objekte aus, deren Eigenschaften für die notenzeilenabhängige Positionierung lokal sind.

Durch das Deaktivieren dieser Eigenschaften setzen Sie die ausgewählten Objekte auf ihre Standardplatzierung zurück.

#### HINWEIS

Wenn Sie mehrere Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten oder mehrere Triolen-/N-tolen-Klammern mit unterschiedlichen Hakenrichtungen gleichzeitig umgedreht haben, werden alle ausgewählten Objekte entweder über oder unter der Notenzeile platziert, es sei denn, dass sie alle ursprünglich auf kompatible Richtungen eingestellt waren.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 424

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 605

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 921

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 749

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 847

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern](#) auf Seite 1193

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 891

## Darstellung von Objekten zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Darstellung einzelner Objekte vorgenommen haben, zurücksetzen, womit diese zu ihren Standardeinstellungen zurückkehren. Sie können dies bei

einigen Objekten nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Zu den Eigenschaften, die sich auf die Darstellung von Objekten beziehen, gehören solche, die deren Stil, Typ und einige Zusätze ändern, wie z. B. *Poco a poco* (Text für Dynamikanweisungen).

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Darstellung Sie zurücksetzen möchten.

##### TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

---

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen**.
- 

#### ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Darstellung der ausgewählten Objekte beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, werden Eigenschaften, die Layout-spezifisch und Rahmenverkettungs-spezifisch sind, nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung zurückgesetzt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 605

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Filter](#) auf Seite 424

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

## Positionen von Objekten zurücksetzen

Sie können die Positionen von einzelnen Objekten zurücksetzen, deren grafische Positionen Sie verschoben haben, wodurch diese an ihre Standardposition zurückkehren. Sie können dies bei einigen Objekten nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Zu den Eigenschaften, die sich auf die Position von Objekten beziehen, gehören horizontale und vertikale Versätze, zählzeitabhängige Position und notenzeilenabhängige Platzierung.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Position Sie zurücksetzen möchten.

##### TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

---

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Position zurücksetzen**.
-



#### ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Position der ausgewählten Objekte beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, werden Eigenschaften, die Layout-spezifisch und Rahmenverkettungs-spezifisch sind, nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung zurückgesetzt.

## Nicht druckbare Objekte ausblenden

Sie können vorübergehend alle sichtbaren Objekte, die nicht gedruckt werden, ausblenden, zum Beispiel Hinweise und Auswahlhervorhebungen. Dadurch können Sie das aktuelle Layout so anzeigen, wie es gedruckt/exportiert wird, ohne in den Drucken-Modus zu wechseln.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Halten Sie die **Umschalttaste-^ (Windows) oder Umschalttaste-° (macOS)** gedrückt.

---

#### ERGEBNIS

Alle nicht druckbaren Objekte im aktuellen Layout werden ausgeblendet, bis Sie die Taste loslassen. Druckbare Objekte werden so angezeigt, wie sie gedruckt/exportiert werden.

#### TIPP

Sie können auch einzelne nicht druckbare Objekte permanent ausblenden/anzeigen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Anmerkungen](#) auf Seite 546
- [Layouts drucken](#) auf Seite 528
- [Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533
- [Hinweise](#) auf Seite 438
- [Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 439
- [Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 422
- [Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 735
- [Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 911
- [Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221
- [Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1058
- [Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1071

## Navigation

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um in dem Layout zu navigieren, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist. Sie können zum Beispiel die Auswahl auf unterschiedliche Objekte verlegen oder bestimmte Taktzahlen oder Seiten in den Fokus rücken. Viele Navigationsmethoden funktionieren in mehreren Modi.

Wenn Sie ein Element ausgewählt haben, können Sie zu anderen Noten/Objekten navigieren, wodurch die Auswahl auf diese Noten/Objekte verschoben wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 42
- [Positionen mit der Kurzbefehlleiste ansteuern](#) auf Seite 66
- [Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 64
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211

## Zu anderen Objekten im Notenbereich navigieren

Nachdem Sie eine Note/ein Objekt ausgewählt haben, können Sie im Notenbereich zu anderen Noten und Objekten navigieren, um zum Beispiel die Auswahl auf andere Noten in der Notenzeile zu verschieben, ohne die Maus zu verwenden.

---

### VORGEHENSWEISE

#### 1. Wählen Sie ein Objekt im Notenbereich aus.

- Wenn Sie durch Noten navigieren möchten, wählen Sie eine Note aus.
- Wenn Sie durch Objekte einer bestimmten Art navigieren möchten, zum Beispiel Studierzeichen, wählen Sie ein Objekt der jeweiligen Art aus.

#### HINWEIS

Sie können nur horizontal, also vorwärts und rückwärts, durch Objekte in derselben Notenzeile navigieren. Sie können nicht zu anderen Objekten derselben Art in anderen Notenzeilen navigieren.

---

#### 2. Navigieren Sie auf eine der folgenden Arten zu anderen Noten bzw. Objekten:

- Um zum nächsten Objekt bzw. zur nächsten Note in derselben Stimme zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um zum vorigen Objekt bzw. zur vorigen Note in derselben Stimme zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um zur nächstgelegenen Note über der aktuellen Auswahl zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.

Dadurch navigieren Sie zuerst zu vorhandenen Noten in derselben Notenzeile und dann zur tiefsten Note/Pause in der darüber liegenden Notenzeile. Wenn ein ganzer Akkord ausgewählt war, bleibt dadurch die unterste Note im Akkord ausgewählt.

- Um zur nächstgelegenen Note unter der aktuellen Auswahl zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.

Dadurch navigieren Sie zuerst zu vorhandenen Noten in derselben Notenzeile und dann zur höchsten Note/Pause in der darunter liegenden Notenzeile. Wenn ein ganzer Akkord ausgewählt war, bleibt dadurch die oberste Note im Akkord ausgewählt.

- Um vorwärts zur Note/Pause am Anfang des nächsten Takts zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um rückwärts zur Note/Pause am Anfang des vorigen Takts zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um zur obersten Notenzeile im System zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um zur untersten Notenzeile im System zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-unten-Taste**.

#### 3. Optional: Verschieben Sie die Auswahl auf eine der folgenden Arten zu einer anderen Art von Objekt an derselben rhythmischen Position:

- Drücken Sie die **Tab-Taste**, um vorwärts durch Objekte zu navigieren.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Tab-Taste**, um rückwärts durch Objekte zu navigieren.

#### HINWEIS

Sie können die Auswahl nicht auf Systemobjekte wie mit dem System verbundenen Text oder Studierzeichen verschieben. Sie können Systemobjekte jedoch direkt auswählen und durch sie navigieren.

4. Optional: Navigieren Sie, nachdem Sie die Auswahl auf eine andere Art von Objekt verlegt haben, zu anderen Objekten dieser Art.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

## 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.

## 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.
  - Sie können auch auf andere Arten die Ansicht verschieben und zu anderen Seiten im Layout navigieren.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 41

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 437

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 438

## 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.

## Zu Studierzeichen navigieren

Sie können in jeder Partie im aktuellen Layout zu jedem beliebigen Studierzeichen navigieren, um zum Beispiel schnell an die Passagen in den Noten zu gelangen, an denen Sie eine Änderung vornehmen möchten.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-Modus und im Schreiben-Modus.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu Studierzeichen**, um den Dialog **Gehe zu Studierzeichen** zu öffnen.
2. Wählen Sie aus dem **Partie**-Menü die Partie aus, die das Studierzeichen enthält, zu dem Sie navigieren möchten.

3. Geben Sie im **Studierzeichen**-Feld das Studierzeichen ein, zu dem Sie navigieren möchten.
4. Klicken Sie auf **OK**.

---

#### ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert, um das entsprechende Studierzeichen anzuzeigen.

#### TIPP

Sie können der Option **Gehe zu Studierzeichen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

## Ansicht im Notenbereich verschieben

Sie können die Ansicht im Notenbereich verschieben, um unterschiedliche Bereiche von Layouts anzuzeigen. Sie können zum Beispiel durch ein Layout scrollen, um jede Seite in Folge zu sehen.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Ansicht auf eine der folgenden Arten:
  - Um die Ansicht nach oben/unten zu verschieben, scrollen Sie mit einem Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach oben/unten.
  - Um die Ansicht nach links/rechts zu verschieben, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** mit einem Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach links/rechts.
  - Um zur nächsten Seite zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste oder Pfeil-nach-unten-Taste oder Bild-ab-Taste**.
  - Um zur vorigen Seite zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste oder Pfeil-nach-oben-Taste oder Bild-auf-Taste**.
  - Um zur ersten Seite zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pos1-Taste**.
  - Um zur letzten Seite zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Ende-Taste**.
  - Klicken Sie in der Statuszeile auf **Hand-Werkzeug**  und klicken Sie dann in einen leeren Bereich innerhalb der Seitenränder im Notenbereich und ziehen Sie. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, wird er zu einem Handsymbol.

---

#### ERGEBNIS

Die Ansicht im Notenbereich wird verschoben.

#### TIPP

- Den maximalen Überscroll-Wert, d. h. wie weit sich die Ansicht über Ränder von Seiten hinaus verschieben lässt, können Sie auf der **Allgemein**-Seite in den **Programmeinstellungen** ändern.
  - Sie können der Option **Auswahl zentrieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Dieser Befehl bringt die Auswahl automatisch in den sichtbaren Bereich.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 38

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40

## Zoomstufe des Notenbereichs ändern



Sie können die Zoomstufe des Notenbereichs ändern, zum Beispiel, wenn Sie bei der Noteneingabe einen größeren Überblick haben möchten, aber bei detaillierten grafischen Änderungen Noten und Notationselemente genauer sehen möchten.

### VORAUSSETZUNGEN

Wenn ein bestimmtes Element beim Ein-/Auszoomen in der Mitte des Notenbereichs bleiben soll, haben Sie dieses Element ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Vergrößern Sie die Zoomstufe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-´** oder **Y**.
  - Spreizen Sie auf einem Touchpad zwei Finger.
  - Scrollen Sie bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** mit dem Mausrad nach oben.
  - Verwenden Sie die Zoom-Optionen  in der Statuszeile.
2. Verringern Sie die Zoomstufe mit einer der folgenden Methoden:
  - Drücken Sie **X** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-ß**.
  - Bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger aufeinander zu.
  - Scrollen Sie bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** mit dem Mausrad nach unten.
  - Verwenden Sie die Zoom-Optionen  in der Statuszeile.

---

### ERGEBNIS

Die Zoomstufe des Notenbereichs wurde geändert. Wenn Sie etwas ausgewählt hatten, verwendet Dorico 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 41
- [Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 489
- [Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 42

## Hinweise

In Dorico SE zeigen Hinweise die Positionen wichtiger Objekte oder Änderungen an, die nicht in der Partitur sichtbar sind, zum Beispiel Tonarten ohne Vorzeichen, ausgeblendete Objekte und Änderungen an rhythmischen Feelings.

Da Hinweise viele verschiedene Objekte anzeigen können, zum Beispiel ausgeblendete Taktzahlen und Taktarten, werden ihnen je nach Objekt andere Farben zugewiesen. Sie sind auswählbar, was heißt, dass Sie Hinweise verwenden können, um die Eigenschaften von ausgeblendeten/unsichtbaren Elementen zu ändern, zum Beispiel, indem Sie Hinweise auf Systemumbrüche auswählen, um, von dieser Position an, die Notenzeilengröße zu ändern. Ausgewählte Hinweise werden deckend angezeigt, nicht ausgewählte Hinweise transparent.

Hinweise enthalten eine Textzusammenfassung des ausgeblendeten/unsichtbaren Elements, damit Sie es leichter identifizieren können. So beinhalten zum Beispiel Hinweise auf Taktarten die Taktart, die als Bruch ausgedrückt wird, und die zugehörige Zählzeitunterteilung.

Wenn es mehrere Hinweise an derselben rhythmischen Position oder nah beieinander gibt, werden sie vertikal gestapelt, damit sie einander nicht überlappen und lesbar bleiben.

Mehrere Hinweise auf unterschiedliche Objekte über der Notenzeile; Hinweise auf Taktarten sind ausgewählt

#### HINWEIS

Standardmäßig werden Hinweise weder gedruckt noch in Grafikdateien für den Export eingefügt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Hinweise ein-/ausblenden

Sie können jederzeit im Einrichten- und im Schreiben-Modus einstellen, ob Sie alle Hinweise oder nur Hinweise für bestimmte Objekte ein-/ausblenden möchten.

#### VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Hinweise auf eine der folgenden Arten ein/aus:
  - Um alle Hinweise ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Hinweise ausblenden**.
  - Um Hinweise für bestimmte Objekte ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > [Objektart]**.

## Einfügen-Modus


Im Einfügen-Modus ändert sich die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden und wie sich Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, auf die Noten auswirken. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, werden Noten bei Eingabe neuer Noten oder Verlängerung vorhandener Noten auf folgende rhythmische Positionen verschoben, anstatt überschrieben zu werden. Entsprechend werden beim Löschen von Noten oder beim Verringern ihrer Dauer im Einfügen-Modus umgebende Noten näher zusammengerückt, ohne dass Pausen zwischen ihnen verbleiben.

Wenn Sie zum Beispiel bei aktiviertem Einfügen-Modus vier Viertelnoten eingeben, werden alle folgenden Noten um vier Viertelnoten-Zählzeiten nach hinten verschoben, um Platz für die neuen Noten zu schaffen.

Bearbeitungen außerhalb der Akkordeingabe, auf die sich der Einfügen-Modus auswirkt, sind unter anderem das Kopieren/Einfügen von Noten, das Löschen von Noten, das Ändern von Notenwerten einschließlich des Hinzufügens/Entfernens von Punktierungen sowie das Eingeben von Taktarten.

Auf welche Stimmen und Notenzeilen sich der Einfügen-Modus auswirkt, hängt vom Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ab. Der aktuelle Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus wird im Noten-Werkzeugfeld und während der Noteneingabe an der Eingabemarke angezeigt.

Sie können eine einzelne rhythmische Position in jeder Partie als Stop-Position für den Einfügen-Modus festlegen, um zu verhindern, dass sich eingefügte Noten auf Notenmaterial hinter dieser Position auswirken. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten am Anfang einer Position einfügen möchten, aber Notenmaterial ab einer bestimmten Position weiter hinten in der Partie unverändert lassen wollen. Stop-Positionen werden als vertikale transparente Linie angezeigt, die durch alle Notenzeilen verläuft.

- Sie können den Einfügen-Modus im Schreiben-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen**  klicken.

#### HINWEIS

Sie können nicht den Einfügen-Modus und den Akkordmodus gleichzeitig aktiviert haben.

Wenn der Einfügen-Modus nicht aktiviert ist, fügt Dorico SE keine zusätzlichen Zählzeiten vor einer vorhandenen Taktartangabe ein, wenn Sie eine vorherige Taktartangabe ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, fügt Dorico SE Zählzeiten vor vorhandenen Taktartangaben ein, um den letzten Takt aufzufüllen.



Eingabe einer 3/4-Taktart ohne aktivierten Einfügen-Modus



Eingabe einer 3/4-Taktart bei aktiviertem Einfügen-Modus


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 25
- [Akkordmodus](#) auf Seite 247
- [Eingabemarke](#) auf Seite 206
- [Systemspur](#) auf Seite 420
- [Noten eingeben](#) auf Seite 213
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 446
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 256
- [Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 222
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

## Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus

Der Einfügen-Modus hat unterschiedliche Gültigkeitsbereiche, von denen sich einige nur auf ausgewählte Stimmen auswirken, während andere Auswirkungen auf alle Spieler haben und die Dauer des aktuellen Takts ändern. Alle Gültigkeitsbereiche gelten bis zur Stop-Position für den Einfügen-Modus oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Sie können den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten ändern:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-I**, um zwischen den verschiedenen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus zu wechseln.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf den gewünschten Gültigkeitsbereich.



- Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > [Gültigkeitsbereich]**.

In Dorico SE gibt es die folgenden Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus:

#### Stimme



Der Einfügen-Modus wirkt sich nur auf die ausgewählten Stimmen aus. Während der Noteneingabe ist dies die Stimme, die durch die Eingabemarke angezeigt wird. Außerhalb der Noteneingabe sind darin alle ausgewählten Stimmen eingeschlossen, etwa beim Kopieren und Einfügen von Notenmaterial in mehrere Notenzeilen.

#### Spieler



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Stimmen und Instrumente aus, die zu den ausgewählten Spielern gehören. Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

#### Global



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus. Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

#### Globale Anpassung des aktuellen Takts



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus, ändert die Dauer des aktuellen Takts und aktualisiert dessen Taktartangabe entsprechend der neuen Dauer. Durch Eingeben von Noten wird die Dauer von Takten zum Beispiel verlängert, während sie durch das Löschen von Noten verkürzt wird.

Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

#### TIPP

Sie können den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden, um Auftakte durch Löschen von Noten/Pausen im ersten Takt der Partie zu erstellen und zu löschen. Außerdem können Sie ihn verwenden, um den letzten Takt in Partien, die mit einem Auftakt beginnen, zu kürzen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

[Spieler](#) auf Seite 116

[Stimmen](#) auf Seite 1220

[Taktarten](#) auf Seite 1167

[Auftakte](#) auf Seite 1171


## Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern

Sie können den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern, um zum Beispiel vom Einfügen von Noten nur in die ausgewählte Stimme zum Einfügen rhythmischer Zeit für alle Spieler umzuschalten.

Der aktuelle Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus wird im Noten-Werkzeugfeld und während der Noteneingabe an der Eingabemarke angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-I**, um zwischen den verschiedenen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus zu wechseln.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf den gewünschten Gültigkeitsbereich.
  - Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > [Gültigkeitsbereich]**.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Eingabemarke](#) auf Seite 206


[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229

## Stop-Positionen für den Einfügen-Modus festlegen

Sie können eine einzelne rhythmische Position in jeder Partie als Stop-Position für den Einfügen-Modus festlegen, um zu verhindern, dass sich eingefügte Noten auf Notenmaterial hinter dieser Position auswirken. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten am Anfang einer Position einfügen möchten, aber Notenmaterial ab einer bestimmten Position weiter hinten in der Partie unverändert lassen wollen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten die rhythmische Position aus, die Sie als Stop-Position für den Einfügen-Modus nutzen möchten:
  - Wählen Sie ein Element im Notenbereich aus.
  - Wählen Sie in der Systemspur den Takt aus, dessen anfänglichen Taktstrich Sie als Stop-Position festlegen möchten.
2. Legen Sie die Stop-Position für den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten fest:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-I**.
  - Klicken Sie in der Systemspur auf **Bearbeitungs-Stopposition festlegen** .
  - Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > Bearbeitungs-Stopposition festlegen**.

---

### ERGEBNIS

Die Stop-Position des Einfügen-Modus für die Partie wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingestellt. Sie wird als vertikale transparente Linie angezeigt, die durch alle Notenzeilen verläuft.

Da jede Partie nur eine einzige Stop-Position haben kann, werden eventuell vorhandene andere Stop-Positionen in der Partie gelöscht.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, werden vorhandene Noten, die ansonsten über die Stop-Position hinausgehen würden, gelöscht.

#### TIPP

Sie können Stop-Positionen auch zu Taktstrichen verschieben, indem Sie auf den oberen Griff klicken und nach rechts/links ziehen.

---

#### BEISPIEL



Stop-Position für den Einfügen-Modus durch zwei Klaviernotenzeilen

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Systemspur](#) auf Seite 420

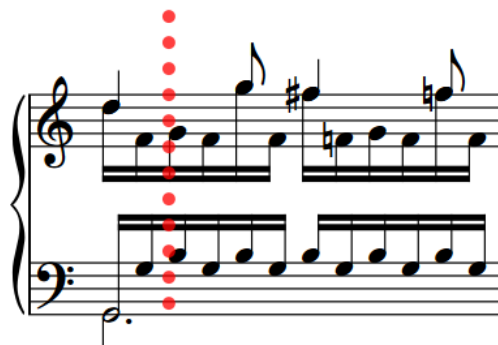
## Stop-Positionen für den Einfügen-Modus löschen

Sie können Stop-Positionen für den Einfügen-Modus löschen, nachdem sie eingestellt wurden.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Löschen Sie Stop-Positionen für den Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie ein Objekt an der rhythmischen Position der Stop-Position für den Einfügen-Modus aus und drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-I**.
  - Klicken Sie in der Systemspur über vorhandenen Stop-Positionen auf **Bearbeitungs-Stopposition festlegen** .
  - Klicken Sie auf den oberen Griff der Stop-Position, ziehen Sie ihn in eine beliebige Richtung, bis sich der Mauszeiger außerhalb der Noten befindet, und lassen Sie dann die Maustaste los.



#### TIPP

Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird die Stop-Position als gepunktete Linie angezeigt.

---

## Anordnungs-Werkzeuge

In Dorico 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 Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen gleichzeitig einfügen, in einem ausgewählten Bereich mehrmals kopieren und einfügen, Noten zwischen Notenzeilen verschieben und die Stimme von Noten ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 424

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 257

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Akkordmodus](#) auf Seite 247

## Noten/Objekte löschen

Sie können alle Noten/Objekte, die Sie in Ihrem Projekt eingegeben haben, unabhängig voneinander löschen, also zum Beispiel Wiederholungsenden löschen, aber nicht die darin enthaltenen Noten. Dazu müssen Sie sich jedoch im Schreiben-Modus befinden. Im Einrichten- und Notensatz-Modus können Sie keine Noten oder Objekte löschen.

Noten können Sie auch im Wiedergabe-Modus löschen, andere Notationselemente aber nicht.

#### HINWEIS

Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht löschen. Wenn Sie nicht wollen, dass ein Schlüssel in der Notenzeile angezeigt wird, können Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten, Objekte und/oder Hinweisschilder von Objekten aus, die Sie löschen möchten.

#### HINWEIS

- Sie müssen Taktstriche direkt auswählen, nicht ihre Hinweisschilder.
- Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen aus einer Gruppe von Dynamikanweisungen löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen ebenfalls aus allen verbundenen Notenzeilen gelöscht.
- Wenn Sie nur Triolen/N-tolen löschen, werden die darin enthaltenen Noten nicht gelöscht, und umgekehrt gilt dasselbe.

- Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

---

## 2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.

---

### ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten/Objekte werden aus Ihrem Projekt gelöscht. Dorico SE verschiebt Ihre Auswahl zum logisch sinnvollsten und den gelöschten Objekten am nächsten befindlichen Element. Wenn Sie zum Beispiel eine Note gelöscht haben, fällt die Wahl von Dorico SE auf die nächstgelegene Note in derselben Stimme.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert war, werden Noten nach den gelöschten Noten vorgezogen, um die Lücke zu füllen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert war, werden gelöschte Noten durch entsprechende Pausen ersetzt.

### TIPP

Sie können Marker auch löschen, indem Sie sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auswählen und in der Aktionsleiste auf **Löschen** klicken.

---

Wenn ein Bindebogen auf einer gelöschten Note begann oder endete, wird er automatisch auf den nächsten/vorigen Notenkopf verlegt. Wenn nur eine Note unter einem Bindebogen verbleibt, wird der Bindebogen automatisch gelöscht.

Fermaten und Pausen werden nicht automatisch gelöscht, wenn sie beim Löschen von Noten nicht ausgewählt werden. Sie werden oberhalb der Note/Pause platziert, die ihrer rhythmischen Position am nächsten ist, oder über Ganztaktpausen, wenn Sie alle Noten in einem Takt löschen. Wiederholungszeichen, die als Teil eines Wiederholungsendes eingegeben wurden, werden nicht automatisch gelöscht, wenn Sie Wiederholungsenden löschen.

Wenn Sie Taktstriche löschen, werden die zwei Takte auf beiden Seiten zu einem Takt mit derselben Anzahl von Zählzeiten kombiniert; die Taktart wird dabei nicht geändert. Dadurch können sich Noten-, Pausen- und Balkengruppierungen ändern.

Wenn Sie Taktartangaben löschen, werden folgende Takte entsprechend der vorherigen Taktart in der Partitur neu ausgerichtet, bis zur nächsten Taktartangabe bzw. bis zum Ende der Partie. Partien ohne Taktartangaben werden in offenem Metrum notiert, aber die Noten und Objekte behalten ihre Notenwerte und Positionen.

Wenn Sie Schlüssel und Tonarten löschen, werden die Tonhöhen von Noten nicht verändert, sondern automatisch einschließlich aller benötigten zusätzlichen Vorzeichen gemäß dem vorigen Schlüssel und der vorigen Tonart in der Notenzeile notiert, und zwar bis zum nächsten Schlüssel-/Tonartwechsel bzw. bis zum Ende der Partie. Partien ohne Tonarten werden so behandelt, als hätten sie eine offene/atonale Tonart, nicht als stünden sie in A-Moll oder C-Dur.

Wenn Sie Oktavzeichen löschen, werden Noten, auf die die gelöschten Oktavzeichen zuvor angewandt worden waren, abhängig von Ihren aktuellen Einstellungen für das Layout entweder in klingender oder in transponierter Notation angezeigt.

Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen in einer Gruppe von Dynamikanweisungen löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen ebenfalls aus allen verbundenen Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie jedoch die gesamte Gruppe der Dynamikanweisungen aus einer einzelnen Notenzeile auswählen und löschen, werden diese Dynamikanweisungen nicht aus anderen verbundenen Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie sofortige Dynamikanweisungen direkt vor oder nach Gabeln löschen, kann die Länge der Gabeln je nach Kontext automatisch angepasst werden.

Wenn Sie Studierzeichen löschen, werden alle folgenden Studierzeichen bis zur nächsten Änderung der Abfolge bzw. bis zum Ende der Partie angepasst, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie z. B. das erste Studierzeichen löschen, zeigt das zweite Studierzeichen entweder

den Buchstaben A, die Nummer 1 oder die Taktnummer an, je nach der von Ihnen gewählten Abfolgeart.

Wenn Sie Tempomarkierungen löschen, werden sie auch aus der Tempospur im Wiedergabe-Modus entfernt. Zur Wiedergabe wird die vorige Tempomarkierung oder, falls eine solche nicht existiert, das Standardtempo von 120 bpm verwendet.

#### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Noten/Objekte gelöscht haben, um ihre Positionen zu ändern, können Sie neue Noten/Objekte an den neuen Positionen eingeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 426

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417

[Filter](#) auf Seite 424

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 890

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1189

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1190

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 440

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 714

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1035

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

## Noten/Objekte kopieren und einfügen

Sie können Objekte, darunter Noten und Notationselemente, auf verschiedene Arten kopieren und an anderen rhythmischen Positionen und in anderen Notenzeilen einfügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie kopieren möchten.

#### TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Kopieren Sie die ausgewählten Noten/Objekte auf eine der folgenden Arten, um sie an anderen rhythmischen Positionen einzufügen:
  - Klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf jede Position, an der Sie sie einfügen möchten.
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, wählen Sie die Position aus, an der Sie sie einfügen möchten, und drücken Sie dann **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
  - Drücken Sie **R**, um das Notenmaterial direkt hinter sich selbst einzufügen.
  - Um Noten/Objekte in die darüberliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile oberhalb duplizieren**.

- Um Noten/Objekte in die darunterliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile unterhalb duplizieren**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten/Objekte werden eingefügt, aber nicht von ihren ursprünglichen Positionen entfernt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 887

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 619

[Filter](#) auf Seite 424

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 453

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 757

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 257

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 449

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 460

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1103

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Akkordmodus](#) auf Seite 247

## Noten/Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen

Sie können Noten und andere Objekte in mehrere Notenzeilen gleichzeitig kopieren und einfügen, um zum Beispiel eine einzelne Phrase in alle Notenzeilen für Holzblasinstrumente einzufügen, wenn diese unisono spielen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie in mehrere Notenzeilen kopieren möchten.

#### TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Noten/Objekte zu kopieren.
3. Wählen Sie in jeder Notenzeile, in die Sie die ausgewählten Objekte einfügen möchten, ein Objekt aus.

#### HINWEIS

Das erste ausgewählte Objekt in der obersten ausgewählten Notenzeile gibt die rhythmische Position für eingefügte Objekte in allen Notenzeilen vor.

---

4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Noten/Objekte einzufügen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten/Objekte werden in alle ausgewählten Notenzeilen eingefügt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

#### TIPP

Wenn Sie auf jeder Notenzeile eine ganze Reihe an Noten/Objekten ausgewählt haben, werden die zum Einfügen ausgewählten Noten/Objekte auch mehrmals eingefügt, um den so markierten Bereich auszufüllen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 424

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1103

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 757

## Noten/Objekte kopieren und einfügen, um einen Auswahlbereich auszufüllen

Sie können Objekte, einschließlich Noten und Notationselemente, in einem ausgewählten Bereich mehrmals gleichzeitig kopieren und einfügen, wenn Sie zum Beispiel mehrere Takte mit derselben Phrase füllen möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur Objekte mit einer Dauer kopieren und einfügen, um einen ausgewählten Bereich auszufüllen. Zum Beispiel können Sie allmähliche Dynamikwechsel kopieren und einfügen, um einen ausgewählten Bereich auszufüllen, sofortige Dynamikwechsel aber nicht.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie kopieren und in einem bestimmten Bereich einfügen möchten.

#### TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

---

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Noten/Objekte zu kopieren.
  3. Wählen Sie den Bereich aus, in den Sie die ausgewählten Noten/Objekte einfügen möchten.
  4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Noten/Objekte einzufügen.
-



#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten/Objekte werden so oft kopiert, wie sie in den ausgewählten Bereich passen, ohne darüber hinauszugehen.

#### TIPP

Wenn Sie auf mehreren Notenzeilen einen Bereich ausgewählt haben, werden die ausgewählten Objekte auch in mehrere Notenzeilen eingefügt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 424

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 257

## Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren

Standardmäßig werden Dynamikanweisungen und Bindebögen automatisch verbunden, wenn Sie sie an die gleiche rhythmische Position in anderen Notenzeilen kopieren. Sie können dieses Verhalten deaktivieren, so dass Dynamikanweisungen und Bindebögen nicht standardmäßig verbunden werden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
  2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
  3. Deaktivieren Sie im Abschnitt **Bearbeiten Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen mit vorhandenen Objekten verbinden**.
  4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1103

## Noten/Objekte rhythmisch verschieben

Sie können Noten und Objekte nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen entlang von Notenzeilen verschieben. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine *cresc.*-Dynamikanweisung eine Zählzeit später beginnt. Sie können außerdem einzelne Dynamikanweisungen und Spielanweisungen innerhalb einer Gruppe verschieben.

#### HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für die folgenden Objekte: Taktstriche, Notenkopfklammern, Glissando-Linien, Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien, Fingersätze und Fingersatz-Slides, Jazz-Artikulationen, Gitarren-Bendings, Vibratohebel-Dives-/Returns, Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals sowie Tremolo-Striche. Wenn Sie die rhythmischen Positionen dieser Objekte verschieben möchten, müssen Sie sie an ihren ursprünglichen Positionen löschen und an den neuen Positionen neue Objekte eingeben.

Wir empfehlen Ihnen, Arpeggio-Zeichen zu löschen und neue einzugeben, anstatt sie zu verschieben. Wenn Sie Arpeggio-Zeichen und vertikale Linien an die rhythmische Position einer Pause verschieben, werden sie gelöscht.

- Da Marker eine feste Zeitposition haben, ändert das Verschieben von Markern relativ zu Noten automatisch das Tempo auf beiden Seiten des Markers. Wenn Sie einen Marker an eine neue Zeitposition verschieben möchten, müssen Sie den Timecode des Markers ändern, zum Beispiel, um ihn von 25 Sekunden zu 28 Sekunden zu verschieben.
- 

#### VORAUSSETZUNGEN



Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten, Objekte oder Hinweisschilder aus, die Sie verschieben möchten.

##### HINWEIS

- Wenn Sie möchten, dass Noten in Triolen/N-tolen bleiben, müssen Sie auch ihre Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse, Klammern oder Triolen/N-tolen-Hinweise auswählen. Andernfalls werden solche Noten, wenn Sie sie über die Grenzen von Triolen/N-tolen hinaus verschieben, zu normalen Noten mit dem jeweiligen rhythmischen Wert.
  - Sie können nur einen Bindebogen, einen Marker, ein Wiederholungsende oder eine Region mit Taktwiederholungen auf einmal verschieben.
  - Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie jeweils nur ein einzelnes Objekt verschieben. Sie können Noten sowie die folgenden Objekte nicht mit Hilfe der Maus verschieben: Triolen/N-tolen, Liedtext, Regionen mit Strichnotation, Taktangaben, Arpeggio-Zeichen und vertikale Linien.
  - Sie können nur Schlüssel auswählen, die Sie eingegeben haben. Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
  - Um eine einzelne Dynamikanweisung innerhalb einer Gruppe zu verschieben, müssen Sie sie anklicken und mit der Maus ziehen. Wenn Sie die Tastaturbefehle verwenden, wird die gesamte Gruppe verschoben.
  - Wenn Sie mehrere Spielanweisungen oder Dynamikanweisungen innerhalb derselben Gruppe gleichzeitig verschieben, wird ihre Gruppierung aufgehoben.
- 
2. Optional: Wenn Sie Noten ausgewählt haben und nicht möchten, dass sie beim Verschieben vorhandene Noten löschen, aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
    - Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Noten mit vorhandenen Noten überlappen, aktivieren Sie den Akkordmodus, indem Sie **Q** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Akkorde**  klicken.
    - Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Noten durch vorhandene Noten hindurch verschoben werden, aktivieren Sie im Schreiben-Modus den Einfügen-Modus, indem Sie **I** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen**  klicken.

##### HINWEIS

Rhythmisches Verschieben von Noten bei aktiviertem Einfügen-Modus kann sich auf die Dauer vorhandener Noten auswirken, über die die ausgewählten Noten verschoben werden.

---

3. Verschieben Sie die Noten, Objekte und/oder Hinweisschilder auf eine der folgenden Arten:
- Um sie nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
  - Um sie nach links zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

#### HINWEIS

Die meisten Objekte werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben. Eine Einzelauswahl der folgenden Objekte wird an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben: Dynamikanweisungen, Ornamente, Bindebögen, Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, Spielanweisungen, Studierzeichen, Wiederholungsenden und Regionen mit Taktwiederholungen.

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Objekte entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Objekte entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.
- Klicken Sie auf das ausgewählte Objekt und ziehen Sie es nach rechts/links.

#### HINWEIS

Die folgenden Objekte werden an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben: Dynamikanweisungen, Ornamente, Bindebögen, horizontale Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, Spielanweisungen, Studierzeichen, Wiederholungsenden und Regionen mit Taktwiederholung.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten, Objekte und/oder Hinweise werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Verbindungslinien verbinden Notationselemente mit den rhythmischen Positionen, auf die sie sich beziehen.

Die meisten Objekte werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben. Eine Einzelauswahl einiger Objekte wird jedoch automatisch an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben. Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, werden sie gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters als Block verschoben.

#### HINWEIS

Bei vielen Objekten, darunter Tempomarkierungen und Schlüssel, kann sich nur eine einzelne Instanz an derselben rhythmischen Position in jeder Notenzeile befinden. Wenn ein Objekt beim Verschieben ein anderes Objekt derselben Art passiert, wird das vorhandene Objekt gelöscht oder entsprechend gekürzt.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Objekte werden nur wiederhergestellt, wenn Sie Objekte mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Objekte, von denen mehrere Instanzen an derselben rhythmischen Position in derselben Notenzeile vorkommen können, sind unter anderem Dynamikanweisungen, Oktavzeichen, Spielanweisungen, horizontale Linien, Regionen mit Strichnotation und Textobjekte. Wenn Sie jedoch mehrere Objekte zusammen bewegen und der Einfügen-Modus nicht aktiviert ist, werden vorhandene Objekte desselben Typs, die sich zwischen den ausgewählten Objekten befinden oder beim Verschieben von ihnen überquert werden, gelöscht oder entsprechend gekürzt.

---

Noten werden automatisch gemäß ihrer rhythmischen Dauer und Position relativ zu anderen Noten positioniert.

Wenn eine Triolen-/N-tolen-Zahl oder eine Triolen-/N-tolen-Klammer in der Auswahl enthalten ist, wird die gesamte Triole/N-tole in der Notenzeile verschoben. Wenn sie einen Taktstrich überquert, wird die Triole/N-tole zum Ausgleich automatisch angepasst. Mitten in Takten werden Triolen und N-tolen jedoch nicht angepasst; hier besteht die Konvention darin, Triolen und N-tolen aufzuteilen, um die Zählzeitunterteilung anzuzeigen. Sie müssen manuell zwei Triolen/N-tolen eingeben, um die Zählzeitunterteilung mitten in Takten anzuzeigen.

Objekte wie Schlüssel, Tonarten und Taktarten gelten ab ihren neuen Positionen bis zum nächsten Objekt derselben Art bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Die Taktstriche auf beiden Seiten einer verschobenen Taktartangabe werden bis zur nächsten/vorherigen Taktartangabe bzw. bis zum Ende/Anfang der Partie automatisch aktualisiert.

Wenn Sie Hinweisschilder von Divisi-Änderungen verschoben haben, werden Noten in Divisi-Notenzeilen außerhalb von Divisi-Passagen automatisch ausgeblendet und alle Unisono-Bereiche vor/hinter Divisi-Passagen werden automatisch aktualisiert.

Wenn Sie Harfenpedal-Schaubilder verschoben haben und Farben für Noten außerhalb des Bereichs angezeigt werden, werden alle Noten, die nicht mehr in das vorliegende Harfenpedal-Schaubild passen, rot dargestellt.

Die Position von Fermaten und Pausen, die Sie verschoben haben, bleibt äußerlich eventuell unverändert. Wenn es zum Beispiel in einem Takt eine Taktpause gibt und Sie eine Fermate rhythmisch innerhalb des Takts verschieben, wird die Fermate immer noch über der Taktpause angezeigt.

Die rhythmische Dauer von Bindebögen wird normalerweise beibehalten. Abhängig davon, welche Rhythmiken sie beim Verschieben jedoch überqueren, kann es sein, dass Bindebögen nach dem Verschieben eine längere/kürzere Dauer abdecken als vorher.

Durch das Verschieben von Wiederholungsenden werden Wiederholungs-Taktstriche nicht automatisch eingegeben, gelöscht oder verschoben.

Wenn Sie Marker verschieben, wird ihre feste Zeitposition nicht verändert. Daher wird das Tempo unmittelbar vor dem Marker automatisch aktualisiert, so dass der Marker zum richtigen Zeitpunkt erscheint. Wenn Sie beispielsweise einen Marker nach rechts bewegen, wird das vorhergehende Tempo erhöht. Alle allmählichen Tempowechsel zwischen der vorhergehenden Tempoänderung oder dem Beginn der Partie und dem Marker werden entfernt. Die Tempoänderung wirkt sich auf die notenabhängigen Positionen aller anderen Marker in der Partie aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Akkordmodus](#) auf Seite 247

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1192

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1195

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 453

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

[Pedallinien teilen](#) auf Seite 998

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 911

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1012  
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444  
[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 379  
[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335  
[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 348  
[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 323  
[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401  
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 372  
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 374  
[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 270  
[Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 855  
[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 914  
[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1040

## Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben

Sie können Noten und Objekte in andere Notenzeilen beliebiger Art verschieben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einzelne Noten aus einer Keyboard-Notenzeile in eine andere Notenzeile verschieben möchten, nachdem Sie eine Keyboard-Stimme aus einer MIDI-Datei importiert haben.

### HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien oder Systemobjekte.
- Wenn Sie möchten, dass Noten in einer anderen Notenzeile angezeigt werden, aber in ihrer ursprünglichen Notenzeile bleiben, um zum Beispiel einen Notenzeilen-übergreifenden Balken zu erstellen, können Sie Noten stattdessen in andere Notenzeilen versetzen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten und/oder anderen Objekte aus, die Sie in eine andere Notenzeile verschieben möchten.

### TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Noten/Objekte auf eine der folgenden Arten in eine andere Notenzeile:
  - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-N**, um sie in die Notenzeile darüber zu verschieben.
  - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-M**, um sie in die Notenzeile darunter zu verschieben.
  - Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile oberhalb verschieben**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile unterhalb verschieben**.

### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten und/oder anderen Objekte werden in eine andere Notenzeile verschoben, indem sie aus ihrer ursprünglichen Notenzeile ausgeschnitten und in der neuen Notenzeile eingefügt werden. Standardmäßig werden sie in die erste aktive Stimme in dieser Notenzeile eingefügt.

Noten zwischen Triolen und N-tolen bleiben auch dann Triolen/N-tolen, wenn Sie die Triolen-/N-tolen-Klammer, das Triolen-/N-tolen-Verhältnis oder den Triolen-/N-tolen-Hinweis nicht ausgewählt haben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 424

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Noten/Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen](#) auf Seite 447

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Stimme von vorhandenen Noten ändern

Sie können die Stimme von Noten nach der Eingabe ändern. Dies gilt auch für Noten in Strichnotationsstimmen. Zum Beispiel können Sie Noten aus einer Hals-aufwärts-Stimme in eine Hals-abwärts-Stimme oder eine Stimme mit Strichnotation ändern.





---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Stimme Sie ändern möchten.

##### TIPP

Sie können große Auswahlbereiche und Filter verwenden, um viele Noten in derselben Stimme schnell auszuwählen.

2. Ändern Sie die Stimme auf eine der folgenden Arten:
  - Um die ausgewählten Noten in eine neue normale Stimme zu versetzen, drücken Sie **Umschalttaste-V** oder klicken Sie auf **Stimme erzeugen**  im Noten-Werkzeugfeld.
  - Um die ausgewählten Noten in eine neue Stimme mit Strichnotation zu versetzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V**. Sie können auch im Noten-Werkzeugfeld auf **Stimme erzeugen**  klicken und halten und dann auf **Stimme mit Strichnotation erzeugen**  klicken.
  - Um die ausgewählten Noten in eine vorhandene Stimme zu versetzen, drücken Sie **V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Nächste Stimme** , um durch die aktiven Stimmen in der Notenzeile zu navigieren.

---

#### ERGEBNIS

Die Stimme der gewählten Noten wird geändert, was dazu führen kann, dass Dorico SE die Halsrichtungen der gewählten Noten und anderer Noten in der Notenzeile ändert. Pausen werden, soweit erforderlich, um Noten in unterschiedlichen Stimmen herum angezeigt.

Wenn Sie Noten in eine Stimme mit Strichnotation geändert haben, werden sie nicht mehr wiedergegeben.

#### TIPP

Sie können die Stimme ausgewählter Noten auch ändern, indem Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Stimme ändern > [Stimme]** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen. Wenn auf der Notenzeile nur eine Stimme vorhanden ist, können Sie für die ausgewählten Noten eine neue Stimme erstellen.

---

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können Pausen später löschen oder ausblenden und die Halsrichtung von Noten manuell ändern.
- Sie können außerdem ganze Stimmen zu Stimmen mit Strichnotation machen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187  
[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221  
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224  
[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 226  
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419  
[Filter](#) auf Seite 424  
[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084  
[Pausen löschen](#) auf Seite 1087  
[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 921  
[Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1080  
[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256  
[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187  
[Hinweise](#) auf Seite 438

## Inhalt von Stimmen tauschen

Sie können den Inhalt von zwei Stimmen, die Notenmaterial enthalten, vertauschen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten in zwei Stimmen aus, die Sie tauschen möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Stimmeninhalte tauschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Der Inhalt der Stimmen wird getauscht. Z. B. könnten Noten, die zuvor in einer Hals-aufwärts-Stimme waren, nun in einer Hals-abwärts-Stimme sein, und Noten, die zuvor in einer Hals-abwärts-Stimme waren, in einer Hals-aufwärts-Stimme.

#### HINWEIS

Je nach den Tonhöhen und Halsrichtungen der getauschten Noten können diese sich nun überlappen. Dorico SE positioniert Noten automatisch mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit aufrechtzuerhalten. Wenn Sie dieses Verhalten jedoch ändern möchten, können Sie die Reihenfolge von Stimmen oder den Stimmspaltenindex ändern.

---

#### BEISPIEL



Ein E ist in der Hals-aufwärts-Stimme, ein F in der Hals-abwärts-Stimme.



Nach Tauschen der Stimminhalte ist das E in der Hals-abwärts-Stimme und das F in der Hals-aufwärts-Stimme.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Reihenfolge von Stimmen umdrehen](#) auf Seite 1223

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1223

## Transpositions-Werkzeuge

In Dorico SE können Sie die Tonhöhen vorhandener Noten auf unterschiedliche Arten ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Noten im Pianorollen-Editor transponieren](#) auf Seite 628

## Die Tonhöhe einzelner Noten verändern

Sie können die Tonhöhe und das Register einzelner Noten (einschließlich Vorschlägen) nach der Eingabe um Oktavteilungen, Notenzeilenpositionen oder Oktaven erhöhen/erniedrigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tonhöhen Sie ändern möchten.
  2. Verschieben Sie die Tonhöhe der gewählten Noten auf eine der folgenden Arten nach oben/ unten:
    - Um Noten um eine Notenzeilenposition nach oben zu verschieben, zum Beispiel vom C zum D, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
    - Um Noten um eine Notenzeilenposition nach unten zu verschieben, zum Beispiel vom D zum C, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
    - Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach oben zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
    - Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach unten zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
    - Um Noten eine Oktave nach oben zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
    - Um Noten eine Oktave nach unten zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
-



#### ERGEBNIS

Die Tonhöhe oder das Register der ausgewählten Noten wird geändert. In den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch aktualisiert.

Wenn die Tonhöhe danach auf einem Instrument mit Bündeln nicht gespielt werden kann, zum Beispiel weil sie unterhalb des Sattels auf der tiefsten Saite gespielt werden müsste, wird sie in der Tabulatur als Fragezeichen angezeigt.

#### HINWEIS

Sie können **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste** und **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, um die Notenzeilenpositionen von Noten in Perkussions-Kits zu ändern, die die Rasterdarstellung oder die Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien verwenden. Dies ändert aber auch das Instrument, das die Note spielt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 883

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 252

[Noten umdeuten](#) auf Seite 461

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237

[Generalbass](#) auf Seite 831

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

## Auswahlbereiche transponieren

Mit Hilfe des **Transponieren**-Dialogs können Sie ganze Partien oder bestimmte Auswahlen einschließlich ausgewählter Tonarten transponieren.

#### TIPP

Dorico SE zeigt automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region aus, die Sie transponieren möchten.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Tonarten transponieren möchten, müssen Sie sie in Ihre Auswahl aufnehmen.
  - Wenn nichts ausgewählt ist, wird die gesamte Partie transponiert, in der Sie zuletzt eine Note/ein Objekt ausgewählt hatten.
- 

2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.

3. Passen Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter an, zum Beispiel Intervall und Intervallart.

#### TIPP

- Wir empfehlen Ihnen, den Abschnitt **Intervall berechnen** zu nutzen, um Ihre erforderlichen Einstellungen zu ermitteln, zum Beispiel wenn Sie von G $\flat$ -Dur nach G-Dur transponieren möchten.
- Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre

Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.

---

4. Optional: Wenn Sie in der Partie oder Ihrer Auswahl enthaltene Tonarten transponieren möchten, aktivieren Sie **Tonarten transponieren**.
  5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten (oder alle Noten in der Partie, wenn nichts ausgewählt war) werden je nach Intervall und der im **Transponieren**-Dialog festgelegten Teilungen der Oktave transponiert. Wenn Ihre Auswahl Tonarten enthält und Sie **Tonarten transponieren** aktiviert haben, werden alle Tonarten in der Auswahl ebenfalls transponiert.

Auch in den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch entsprechend transponiert.

Tonarten, die für alle Notenzeilen gelten, werden in allen Notenzeilen im Layout transponiert, selbst wenn Ihre Auswahl nicht alle Notenzeilen umfasste. Tonarten, die nur für einzelne Notenzeilen gelten, werden transponiert, sofern sie in der Auswahl enthalten sind. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf andere Notenzeilen im Layout.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Generalbass](#) auf Seite 831

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 881

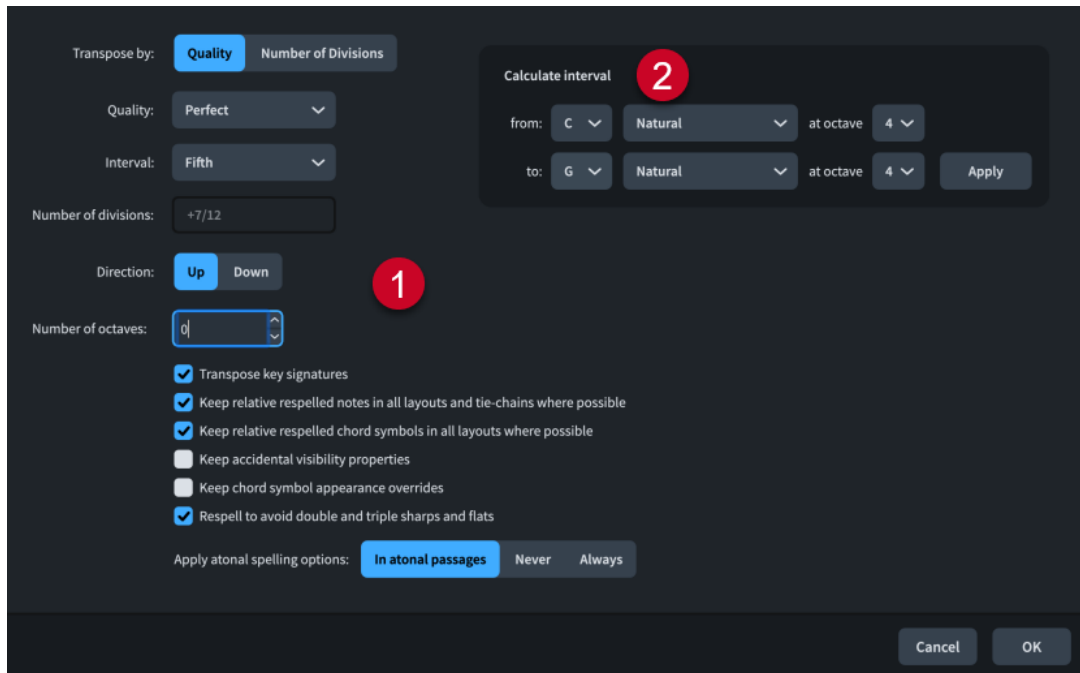
[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167

## Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog ermöglicht es Ihnen, ganze Partien oder ausgewählte Noten einschließlich Tonarten zu transponieren. Sie können nach Intervall/Intervallart oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren.

- Sie können den **Transponieren**-Dialog im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transponieren** wählen.



Der **Transponieren**-Dialog umfasst die folgenden Abschnitte:

## 1 Transpositionsoptionen

Enthält Optionen, mit denen Sie die gewünschte Transposition festlegen können. Sie können beispielsweise wählen, ob Sie nach Intervallart, zum Beispiel nach einer großen Terz, oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren möchten. Sie können wählen, ob Oktaven eingeschlossen werden sollen und in welche Richtung und nach welchen Intervallen/Intervallarten/Unterteilungen Sie Ihre Auswahl transponieren möchten. Laut Konvention können verschiedene Intervalle unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Daher empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.

Mit zusätzlichen Optionen können Sie zudem alle Tonarten transponieren, die in Ihrer Auswahl enthalten sind, relative umgedeutete Noten und Akkordsymbole nach Möglichkeit behalten und doppelte sowie dreifache Vorzeichen vermeiden.

### HINWEIS

Sie können die Option **Umdeuten, um doppelte und dreifache Kreuze und Bes zu vermeiden** nur nutzen, wenn Sie Noten in tonalen Systemen transponieren, die mit 12-EDO kompatibel sind.

## 2 Intervall berechnen

Ermöglicht es Ihnen, Transpositionsoptionen einzustellen, indem Sie die gewünschten Anfangs- und Zielnoten festlegen. Wenn Sie zum Beispiel eine Auswahl so transponieren möchten, dass ein C<sub>4</sub> zu G<sub>4</sub> wird, aber sich nicht sicher sind, welche Intervalle/Intervallarten benötigt werden, können Sie die beiden Noten im Feld **Intervall berechnen** eingeben und auf **Anwenden** klicken, woraufhin Dorico 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 Notenwerkzeuge](#) auf Seite 252

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 883

[Tonale Systeme](#) auf Seite 883



[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

## Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge ändern.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie transponieren möchten.
  2. Öffnen Sie das Notenwerkzeuge-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .
  3. Geben Sie das gewünschte Transpositionsintervall in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie beispielsweise **t3** ein, um Noten eine Terz nach oben zu transponieren, oder **t-min6**, um Noten eine kleine Sexte nach unten zu transponieren.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden um den angegebenen Grad transponiert. Auch in den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch entsprechend transponiert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 252


[Generalbass](#) auf Seite 831



## Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe verändern und ihre Dauer dennoch beibehalten. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie den Rhythmus duplizieren möchten, aber andere Tonhöhen haben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note aus, deren Tonhöhe Sie ändern möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.

3. Optional: Wenn Sie die Tonhöhen von Noten in mehreren Notenzeilen gleichzeitig ändern möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Aktivieren Sie **Notenwert folgen** auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **L**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert folgen** .
5. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
6. Optional: Drücken Sie **L** erneut oder klicken Sie erneut auf **Notenwert folgen** , um **Notenwert folgen** zu deaktivieren.

#### HINWEIS

**Notenwert folgen** wird automatisch deaktiviert, wenn Sie die letzte bestehende Note auf der Notenzeile erreichen. Standardmäßig wird die normale Noteneingabe nun fortgeführt, basierend auf dem Notenwert, der ausgewählt war, bevor Sie **Notenwert folgen** aktiviert haben.

---

#### ERGEBNIS

Die Tonhöhe bestehender Noten auf der ausgewählten Notenzeile wird verändert, ihr Rhythmus aber nicht. Die Eingabemarke bewegt sich automatisch von Note zu Note vorwärts, auch wenn zwischen den Noten auf der Notenzeile große Pausen eingetragen sind.

#### TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe > Notenwert sperren** können Sie eine maximale Anzahl von Pausen angeben, über die Sie die Tonhöhenänderung von Noten fortsetzen möchten.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 211

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 444

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Noten umdeuten

Sie können die enharmonische Schreibung von Noten so ändern, dass sie als ihre enharmonischen Entsprechungen angezeigt werden, zum Beispiel, um die schrittweise Bewegung in einer Phrase klar anzuzeigen oder um alterierte Primen in einem Akkord zu vermeiden. Sie können dies für alle Layouts oder nur im aktuellen Einzelstimmen-Layout tun.

Dorico SE verwendet standardmäßig einen Algorithmus, der Tonhöhen basierend auf Tonart und Kontext automatisch deutet.

Es gibt immer mindestens drei Optionen für jede Tonhöhe, da in Dorico 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  $B^{\sharp}$  eine mögliche Schreibung von  $G^{\sharp}$ , weil ein dreifaches  $B$  eine einzelne Vorzeichenglyphe verwendet, während ein  $F^{\sharp}$  zwei Vorzeichenglyphen verwendet.



#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, in dem Sie Vorzeichen umdeuten wollen.

#### HINWEIS

Standardmäßig wirkt sich eine Umdeutung von Noten in Partitur-Layouts auch auf Ihre Schreibung in allen anderen Layouts aus, während sich Umdeutungen in Einzelstimmen-Layouts nur auf die Schreibung im aktuellen Einzelstimmen-Layout auswirken.

---

2. Wählen Sie die Noten aus, die Sie umdeuten möchten.
  3. Deuten Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten um:
    - Um sie nach oben umzudeuten, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-B** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Umdeuten anhand des Notennamens darüber** .
    - Um sie nach unten umzudeuten, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-B** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Umdeuten anhand des Notennamens darunter** .
    - Um sie automatisch umzudeuten, wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Noten automatisch umdeuten**, um den Dialog **Noten automatisch umdeuten** zu öffnen.
  4. Optional: Wenn Sie den Dialog **Noten automatisch umdeuten** geöffnet haben, ändern Sie die Einstellungen für das Umdeuten nach Bedarf und klicken Sie dann auf **OK**, um den Dialog zu schließen und die ausgewählten Noten umzudeuten.
- 

#### ERGEBNIS

Die enharmonische Schreibung der ausgewählten Noten wird geändert.

---

#### BEISPIEL



Ein Gis



Wenn man es nach unten umdeutet, wird ein Gis zu einem F mit drei Kreuzen



Wenn man es nach oben umdeutet, wird das Gis zu einem As



Wenn das Gis wieder nach oben umgedeutet wird, wird es zu einem B mit drei Bes

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Notenschreibungen in andere Layouts kopieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten in einem Einzelstimmen-Layout umgedeutet haben, aber möchten, dass dieselbe Schreibung auch im Gesamtpartitur-Layout angewandt wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417

[Vorzeichen](#) auf Seite 709

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239

[Tonarten](#) auf Seite 878

[Tonale Systeme](#) auf Seite 883

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 274

[Notenschreibungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 464

[Notenschreibungen zurücksetzen](#) auf Seite 465

## Noten automatisch umdeuten (Dialog)

Im Dialog **Noten automatisch umdeuten** können Sie die Schreibung aller Noten in bestimmten Auswahlen basierend auf dem musikalischen Kontext vereinfachen. Unter anderem können Sie so einige Noten nach oben und andere nach unten umdeuten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Noten automatisch umdeuten** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Umdeuten > Noten automatisch umdeuten** wählen.

Additional context at start:

None To start of bar Previous bar **Previous notes**

Number of additional notes: 4

Additional context at end:

None To end of bar **Next bar** Following notes

Number of additional notes: 1

If there are multiple accidentals with the same effect on pitch:

Prefer accidentals used most in this flow

Preserve accidentals on unchanged pitches

Cancel OK

Der Dialog **Noten automatisch umdeuten** enthält die folgenden Optionen:

### Zusätzlicher Kontext am Anfang

Hiermit können Sie zusätzlichen musikalischen Kontext vor den ausgewählten Noten angeben, den Dorico SE beim Berechnen automatischer Notenschreibungen berücksichtigen soll.

- **Keiner:** Nur Noten in der Auswahl.
- **Bis Anfang von Takt:** Schließt Noten bis zum Anfang des frühesten ausgewählten Takts mit ein.
- **Vorheriger Takt:** Schließt Noten bis zum Anfang des vorigen Takts mit ein.
- **Vorherige Noten:** Schließt eine bestimmte Anzahl von Noten vor der Auswahl mit ein.
- **Anzahl zusätzlicher Noten:** Hiermit können Sie die Anzahl von zusätzlichen Noten festlegen, die berücksichtigt werden sollen. Nur verfügbar, wenn Sie **Vorherige Noten** aktiviert haben.

### Zusätzlicher Kontext am Ende

Hiermit können Sie zusätzlichen musikalischen Kontext nach den ausgewählten Noten angeben, den Dorico SE beim Berechnen automatischer Notenschreibungen berücksichtigen soll.

- **Keiner:** Nur Noten in der Auswahl.
- **Bis Ende von Takt:** Schließt Noten bis zum Ende des letzten ausgewählten Takts mit ein.
- **Nächster Takt:** Schließt Noten bis zum Ende des nächsten Takts mit ein.
- **Folgende Noten:** Schließt eine bestimmte Anzahl von Noten nach der Auswahl mit ein.
- **Anzahl zusätzlicher Noten:** Hiermit können Sie die Anzahl von zusätzlichen Noten festlegen, die berücksichtigt werden sollen. Nur verfügbar, wenn Sie **Folgende Noten** aktiviert haben.

#### **Vorzeichen bevorzugen, die in dieser Partie am häufigsten vorkommen**

Hier können Sie festlegen, ob Vorzeichen danach ausgewählt werden sollen, wie häufig sie in der Partie zum Einsatz kommen, oder ob das Standardvorzeichen für die entsprechende Tonhöhenverschiebung verwendet werden soll. Dies ist nützlich in tonalen Systemen, die mehrere Vorzeichen mit derselben Tonhöhenverschiebung enthalten.

#### **Vorzeichen auf unveränderten Tonhöhen beibehalten**

Hier können Sie angeben, ob vorhandene Vorzeichen an Noten, die nicht umgedeutet werden, beibehalten oder gemäß Ihrer Einstellung für **Vorzeichen bevorzugen, die in dieser Partie am häufigsten vorkommen** ausgewählt werden. Dies ist nützlich in tonalen Systemen, die mehrere Vorzeichen mit derselben Tonhöhenverschiebung enthalten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 417
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 461
- [Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237
- [Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 239
- [Tonale Systeme](#) auf Seite 883

## **Notenschreibungen in andere Layouts kopieren**

Sie können Notenschreibungen in andere Layouts kopieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten ursprünglich in einem Einzelstimmen-Layout umgedeutet haben, aber diese Schreibungen auch im Gesamtpartitur-Layout anwenden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, das die Notenschreibungen enthält, die Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie die Noten aus, die Sie umdeuten möchten.
3. Wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Notenschreibungen übertragen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Schreibungen der ausgewählten Noten im aktuellen Layout werden in alle anderen Layouts kopiert, in denen diese Noten vorkommen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Einzelstimmenformatierung übertragen](#) auf Seite 585



## Notenschreibungen zurücksetzen

Sie können Änderungen an Notenschreibungen zurücksetzen, damit sie zum Beispiel der Schreibung in Partitur-Layouts folgen. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Sie möchten, dass sich zukünftige Änderungen an Notenschreibungen, die Sie in Gesamtpartitur-Layouts vornehmen, auf Noten auswirken, deren Schreibung Sie zuvor in einem Einzelstimmen-Layout übergangen haben. Sie können dies entweder in einem Einzelstimmen-Layout oder in allen Layouts tun.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie Notenschreibungen nur in einem Einzelstimmen-Layout zurücksetzen möchten, öffnen Sie dieses Layout im Notenbereich.
2. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Schreibungen Sie zurücksetzen möchten.
3. Setzen Sie Ihre Notenschreibungen auf eine der folgenden Arten zurück:
  - Wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Notenschreibungen im aktuellen Layout zurücksetzen**.
  - Wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Notenschreibungen in allen Layouts zurücksetzen**.

---

### ERGEBNIS

Die Schreibungen der ausgewählten Noten werden entweder nur im aktuellen Einzelstimmen-Layout oder in allen Layouts zurückgesetzt. Ihre Verbindung zur Partitur-Notenschreibung wird wiederhergestellt, was bedeutet, dass alle zukünftigen Änderungen, die Sie in Partitur-Layouts an der Schreibung der ausgewählten Noten vornehmen, sich auch auf ihre Schreibung entweder im aktuellen Einzelstimmen-Layout oder in allen Layouts auswirken.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 461
- [Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 457

## 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.

---

### 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

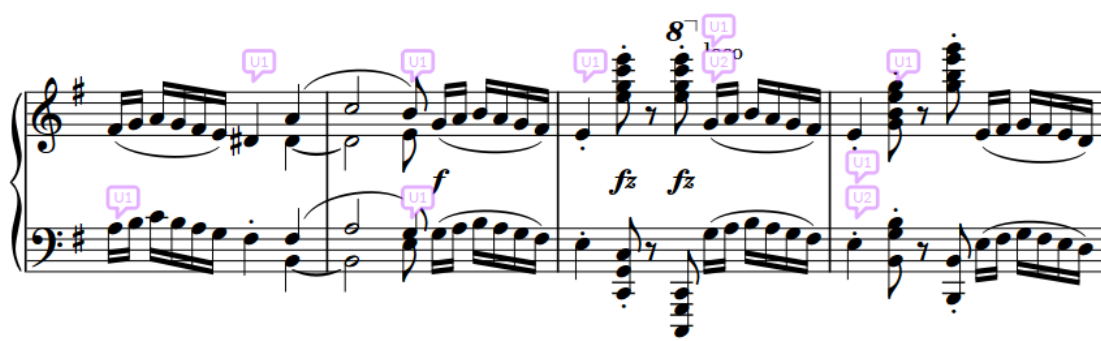
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

- [Partien](#) auf Seite 160
- [Partien hinzufügen](#) auf Seite 161
- [Partien löschen](#) auf Seite 163
- [Leere Takte/Zählzeiten am Ende von Partien löschen](#) auf Seite 724
- [Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 559
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

## Kommentare

Mit Hilfe von Kommentaren können Sie Hinweise oder Anweisungen an bestimmten Positionen Ihres Projekts hinzufügen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten hat. Solche Kommentare werden in Dorico SE als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.

Kommentare stehen außerhalb der Noten und wirken sich nicht auf Notenabstände, vertikale Abstände oder die Verteilung aus. Sie können sie jedoch mit bestimmten Objekten und Notenzeilen verbinden, damit klar erkennbar ist, worauf genau sich Ihre Kommentare beziehen.



Eine Passage mit Kommentaren und Antworten

Standardmäßig werden Kommentare im Notenbereich angezeigt. Sie werden in Form von Sprechblasen so nah wie möglich an der Position angezeigt, mit der sie verbunden sind. Kommentare, bei denen es sich um Antworten handelt, werden als Stapel unter dem ursprünglichen Kommentar angezeigt.

Alle Kommentare im aktuellen Layout werden im Kommentare-Bereich im Schreiben-Modus aufgelistet. Wenn Sie auf einen Kommentar klicken, entweder im Kommentare-Bereich oder im Notenbereich, wird automatisch die Ansicht so verschoben, dass die jeweilige rhythmische Position im Fokus steht.

Neben dem Inhalt zeigen Kommentare Folgendes an:

- Den Autor des Kommentars, wobei es sich entweder um den Namen des aktuellen Benutzerkontos oder um einen benutzerdefinierten Namen handelt  
Unter macOS wird für den Benutzerkontonamen der lange Benutzername verwendet; unter Windows wird der vollständige mit dem Konto verbundene Name verwendet. Wenn Dorico 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/Objekte löschen](#) auf Seite 444

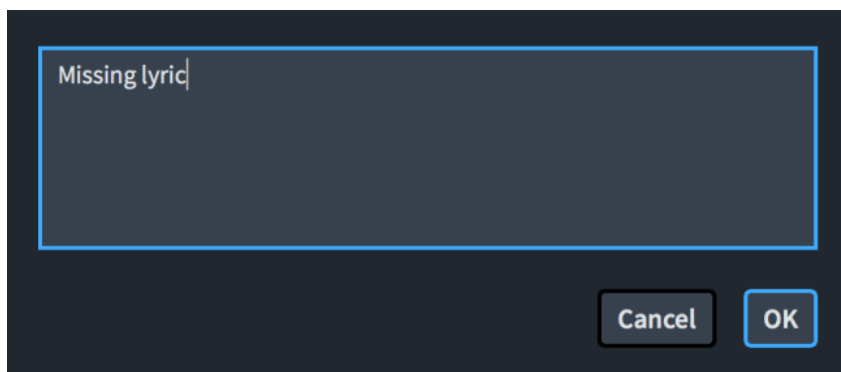
[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 471

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Kommentar (Dialog)



Im **Kommentar**-Dialog können Sie Kommentare in Textform eingeben und bearbeiten.

- Sie können den **Kommentar**-Dialog öffnen, indem Sie einen Kommentar hinzufügen, auf einen Kommentar antworten oder einen vorhandenen Kommentar doppelklicken, entweder im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich.

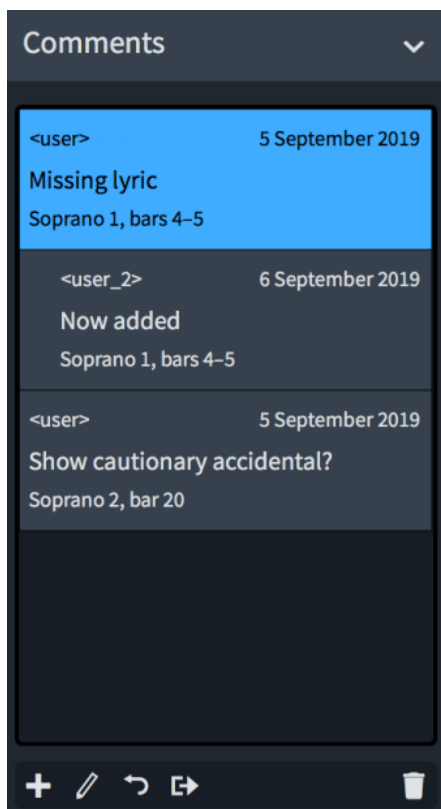


## Kommentare-Bereich

Im Kommentare-Bereich werden alle Kommentare im aktuellen Layout als Liste angezeigt. Antworten auf Kommentare werden jeweils unter den Kommentaren angezeigt, auf die sie sich beziehen. Der Kommentare-Bereich befindet sich im Schreiben-Modus in der rechten Zone.

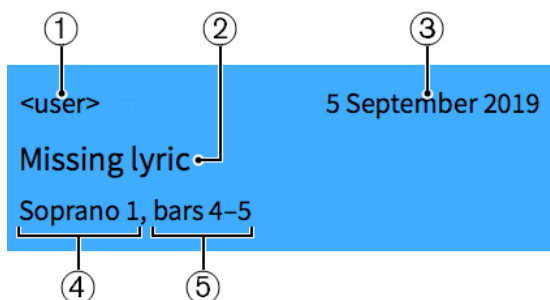
- Sie können den Kommentare-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Kommentare**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.



Kommentare-Bereich

Für jeden Kommentar im Feld wird Folgendes angezeigt:



- 1 **Autorenname:** Hierfür wird entweder das aktuelle Benutzerkonto oder ein benutzerdefinierter Name verwendet, je nachdem, was beim Hinzufügen des Kommentars eingestellt war.
- 2 **Inhalt des Kommentars**
- 3 **Datum, an dem der Kommentar zum Projekt hinzugefügt wurde**
- 4 **Instrument, auf das sich der Kommentar bezieht**
- 5 **Takte, auf die sich der Kommentar bezieht**

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Bereichs enthält die folgenden Optionen:

#### Kommentar erstellen



Fügt einen Kommentar zur ausgewählten rhythmischen Position und Notenzeile hinzu.

#### Kommentar bearbeiten



Öffnet den ausgewählten Kommentar im **Kommentar**-Dialog und ermöglicht Ihnen, seinen Inhalt zu ändern.

#### Auf Kommentar antworten



Fügt einen Kommentar hinzu, der auf den ausgewählten Kommentar antwortet. Antworten werden im Kommentare-Bereich eingerückt und im Notenbereich gestapelt angezeigt.

#### Kommentare exportieren



Exportiert alle Kommentare im Projekt als HTML-Datei, die automatisch in Ihrem Standard-Webbrowser geöffnet wird. Die HTML-Datei wird automatisch am selben Ort gespeichert wie das Projekt.

#### Kommentar löschen



Löscht die ausgewählten Kommentare.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 471

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 471

## Kommentare hinzufügen

Sie können an jeder rhythmischen Position in Ihrem Projekt Kommentare hinzufügen, unter anderem auch unterschiedliche Kommentare zu mehreren Notenzeilen an derselben rhythmischen Position.

---

#### VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie einen Kommentar hinzufügen möchten. Wenn Sie möchten, dass sich Ihr Kommentar auf einen Bereich bezieht, wählen Sie mehrere Objekte aus.
2. Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-C**, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen.
3. Geben Sie Ihren Kommentar in den Dialog ein.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen und den Kommentar hinzuzufügen.

---

#### ERGEBNIS

Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt. Im Kommentare-Bereich wird Ihr Text neben Ihrem vollständigen Benutzernamen, dem Datum sowie dem Instrument und der Taktzahl angezeigt, für die Sie den Kommentar eingegeben haben.

#### TIPP

Sie können Kommentare auch hinzufügen, indem Sie im Kommentare-Bereich auf **Kommentar erstellen**  klicken oder **Schreiben > Kommentar erstellen** wählen.

---

BEISPIEL



Ein Kommentar im Notenbereich

---

## Auf Kommentare antworten

Sie können Antworten zu vorhandenen Kommentaren hinzufügen. Dies ist bei der Zusammenarbeit mit anderen Benutzern sinnvoll, da die Kommentare im Kommentare-Bereich durch Antworten in klar erkennbare Abschnitte unterteilt werden.

VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Kommentar aus, auf den Sie antworten möchten. Sie können dies im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich tun.
2. Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-R**, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen.
3. Geben Sie Ihre Antwort in den Dialog ein.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen und die Antwort hinzuzufügen.

ERGEBNIS

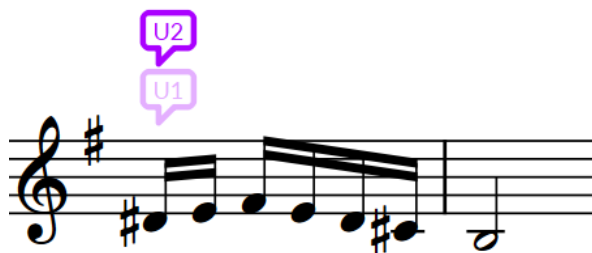
Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Antwort auf den ausgewählten Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt und direkt unter dem ausgewählten Kommentar positioniert.

Im Kommentare-Bereich wird die Antwort unter dem ausgewählten Kommentar eingerückt.

TIPP

Sie können auch auf Kommentare antworten, indem Sie im Kommentare-Bereich auf **Auf Kommentar antworten**  klicken oder **Schreiben > Auf Kommentar antworten** wählen.

BEISPIEL



Eine Antwort auf einen Kommentar

---

## Vorhandene Kommentare bearbeiten

Sie können den Inhalt von vorhandenen Kommentaren ändern, nachdem Sie sie hinzugefügt haben, um zum Beispiel Rechtschreibfehler zu korrigieren oder weitere Informationen hinzuzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie auf den Kommentar, den Sie bearbeiten möchten, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen. Sie können dies im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich tun.
  2. Ändern Sie den Text im Dialog.
  3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

## Autorennamen für Kommentare ändern

Sie können den für Kommentare verwendeten Autorennamen entweder in den Namen Ihres Benutzerkontos oder in einen benutzerdefinierten Namen ändern. Dies wirkt sich auf nachfolgende Kommentare aus, die Sie zum Projekt hinzufügen, ändert jedoch nicht den für bereits vorhandene Kommentare verwendeten Autorennamen.

Für den benutzerdefinierten Namen können Sie sowohl den vollständigen, im Kommentare-Bereich angezeigten Namen als auch die im Notenbereich angezeigten Initialen ändern.

---

#### VORGEHENSWEISE




1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
  2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
  3. Wählen Sie im **Kommentare**-Unterbereich eine der folgenden Optionen für **Autorenname für Kommentare** aus:
    - **Benutzername**
    - **Benutzerdefinierter Name**
  4. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierter Name** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten vollständigen Namen in das Feld **Vollständiger Name** ein.
  5. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierter Name** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Initialen in das Feld **Initialen** ein.
  6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

## Kommentare exportieren

Sie können alle Kommentare aus allen Partien in dem Layout, das momentan im Notenbereich geöffnet ist, als HTML-Datei exportieren. So können Sie zum Beispiel alle an einem einzigen Ort anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, dessen Kommentare Sie exportieren möchten.
  2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Kommentare** , um den Kommentare-Bereich anzuzeigen.
  3. Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Kommentare**-Bereichs auf **Kommentare exportieren** .
- 

#### ERGEBNIS

Alle Kommentare in dem Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden als HTML-Datei gespeichert, die automatisch in Ihrem Standard-Webbrowser geöffnet wird. Die Kommentare werden in einer Tabelle angezeigt.

Die HTML-Datei wird automatisch am selben Ort gespeichert wie das Projekt. Ihr Dateiname enthält den Layout-Namen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

## Kommentare ausblenden/anzeigen

Sie können Kommentare an ihren Positionen in den Noten ausblenden/anzeigen, zum Beispiel um sie bei der Eingabe von Noten auszublenden, beim Notensatz jedoch anzuzeigen.

Kommentare werden in Dorico SE als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Kommentare**.

---

#### ERGEBNIS

Kommentare werden ausgeblendet/angezeigt. Wenn sie angezeigt werden, erscheinen Kommentare in den Noten in Form von Sprechblasen.



# Wiedergabe-Modus

Im Wiedergabe-Modus können Sie einstellen, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel, indem Sie den Mix anpassen, die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen.

## Projektfenster im Wiedergabe-Modus

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält alle Werkzeuge und Funktionen, die Sie benötigen, um Ihr Projekt für die Wiedergabe einzurichten. Im Wiedergabe-Modus wird Ihr Projekt ähnlich wie in einer digitalen Audio-Workstation (oder »DAW«) wie Cubase angezeigt.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Wiedergabe-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-4**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Wiedergabe**.
- Wählen Sie **Fenster > Wiedergabe**.



Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält Folgendes:

### 1 Linke Zone

Kann, je nach der aktuellen Auswahl, oben in der linken Zone entweder den Spur-Inspector oder den Bereich für VST und MIDI anzeigen.

### 2 Spur-Übersicht

Hier können Sie die Spuren in der ausgewählten Partie anzeigen, Instrumentenspuren stumm/solo schalten und die Spur auswählen, deren Noten im Key-Editor angezeigt werden sollen bzw. deren Sounds Sie im Spur-Inspector bearbeiten möchten.

### 3 Untere Zone



Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an.

## 6 Spur-Kopfzeilen

Zeigen den Namen jeder Spur an und enthalten je nach Spurart entsprechende Optionen.

## 7 Spuren

Zeilen, die eine Übersicht des entsprechenden musikalischen Elements anzeigen, zum Beispiel Noten auf Instrumentenspuren und Akkordsymbole auf der Akkordsymbol-Spur.

## 8 Abspielmarke

Zeigt die aktuelle rhythmische Position in der Wiedergabe an.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren](#) auf Seite 482

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 483

[Tempospur](#) auf Seite 484

[Markerspur](#) auf Seite 485

[Akkordspur](#) auf Seite 487

[Key-Editor](#) auf Seite 609

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 489

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 496

[Abspielmarke](#) auf Seite 490

[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 489

[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 489

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

## Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten

Sie können manuell festlegen, welche Partie in der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus angezeigt wird. Es kann immer nur eine einzelne Partie angezeigt werden.

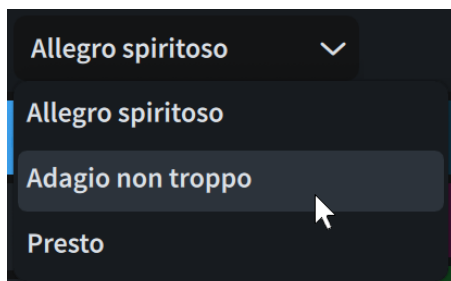
### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Auswahl aller Noten/Objekte aufgehoben. Sie können nicht zwischen Partien umschalten, wenn Noten/Objekte ausgewählt sind.

---

### VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Wiedergabe-Modus auf die Partie-Auswahl oben in der Spur-Übersicht und wählen Sie eine Partie aus dem Menü aus.



---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

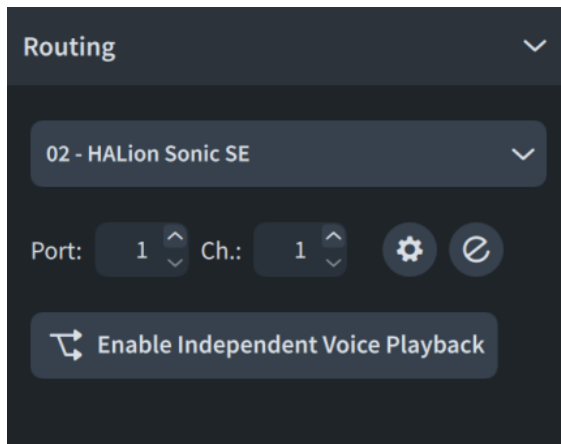
## Spur-Inspector

Im Spur-Inspector können Sie Sounds für die Spur ändern, die aktuell in der Spur-Übersicht ausgewählt ist. Er befindet sich in der linken Zone im Wiedergabe-Modus.

Der Spur-Inspector enthält die folgenden Abschnitte:

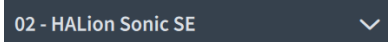
### Routing

Hier können Sie das Sound-Routing für die ausgewählte Spur ändern.



Die folgenden Routing-Steuerelemente sind verfügbar:

#### Audio-PlugIn-Menü



Hiermit können Sie das VST- oder MIDI-Instrument-PlugIn auswählen, das Sie für die ausgewählte Spur verwenden möchten. Es stehen nur PlugIns zur Verfügung, die im Projekt geladen sind.

#### Port-Feld

Hier können Sie den Endpunkt einstellen, dem die ausgewählte Spur zugewiesen ist, indem Sie den Port eingeben, den Sie verwenden möchten. Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

#### Kanal-Feld

Hier können Sie den Endpunkt einstellen, dem die ausgewählte Spur zugewiesen ist, indem Sie den Kanal eingeben, den Sie im geladenen VST- oder MIDI-Instrument verwenden möchten.

#### HINWEIS

- Sie müssen der Akkordspur ein VST- oder MIDI-Instrument und einen Kanal zuweisen, um Akkorde bei der Wiedergabe hören zu können.
- Wenn Sie manuell Sounds in den Kanal laden, den Sie für Ihre Akkordspur ausgewählt haben, und später weitere Instrumente zu Ihrem Projekt hinzufügen, überschreiben die Sounds der neuen Instrumente die manuell in den Kanal geladenen Sounds.

---

#### Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren



Hiermit können Sie die unabhängige Stimmwiedergabe für die ausgewählte Instrumentenspur aktivieren. Dadurch wird jede Stimme, die zu dem Instrument gehört, als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Dorico SE lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch genug zusätzliche Kanäle (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die projektweit zu dem jeweiligen Instrument gehören. Stimmen werden gemäß ihrer Stimmenreihenfolge automatisch Endpunkten zugewiesen.

### Unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren



Hiermit können Sie die unabhängige Stimmwiedergabe für das ausgewählte Instrument deaktivieren und es wieder als einzelnen Endpunkt für alle Stimmen verwenden.

### Endpunkteinrichtung



Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

### Instrument bearbeiten



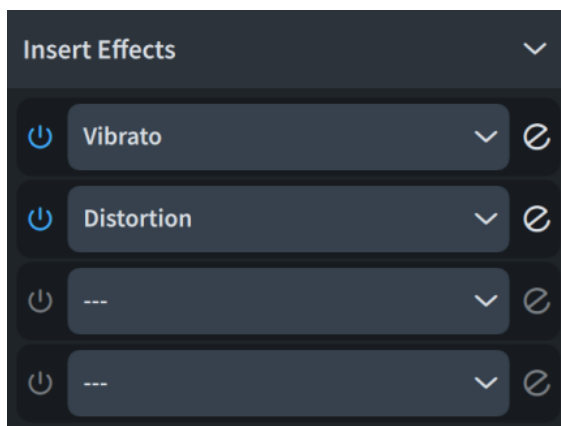
Öffnet das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument in einem Fenster, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

### Bearbeitungen gelten für

Hiermit können Sie festlegen, ob sich eine Änderung des Routings der ausgewählten Stimme nur auf die aktuelle Partie oder alle Partien im Projekt auswirkt. Dies gilt nur für zukünftige Änderungen, die Sie direkt nach Auswahl von **Diese Partie** oder **Alle Partien** vornehmen. Die Option ist nur für Stimmspuren verfügbar, die zu Instrumenten gehören, für die die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist.

### Insert-Effekte

Hier können Sie Insert-Effekte im Mixer-Kanal für die ausgewählte Instrumentenspur hinzufügen und verwalten. Der Mixer-Kanal jeder Instrumentenspur hat vier Insert-Schnittstellen.



Jede Schnittstelle enthält Folgendes:

### Insert aktivieren



Aktiviert/Deaktiviert die Insert-Schnittstelle.

### Insert-Menü



Hier können Sie einen Insert-Effekt auswählen, den Sie in die Schnittstelle laden möchten.

### Insert bearbeiten



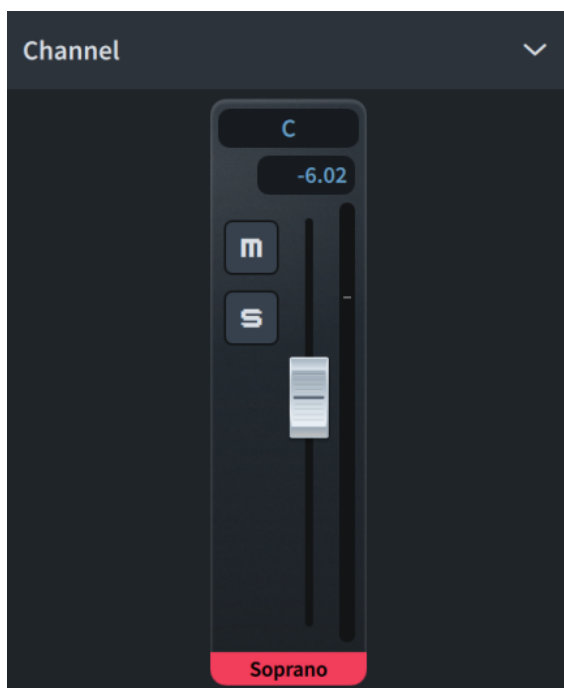
Öffnet den jeweiligen Effekt in einem Fenster, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

#### TIPP

- Auch im Mixer können Sie auf Inserts für alle Kanäle zugreifen.
  - Weitere Informationen über die in Dorico SE enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.
- 

## Kanal

Zeigt den Mixer-Kanalzug für die ausgewählte Spur an und ermöglicht es Ihnen, den Kanal anzupassen.



#### TIPP

Sie können auch im Mixer auf alle Kanäle zugreifen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 483

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

[Mixer](#) auf Seite 663

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 667

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern](#) auf Seite 487  
[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 481

## Bereich für VST und MIDI

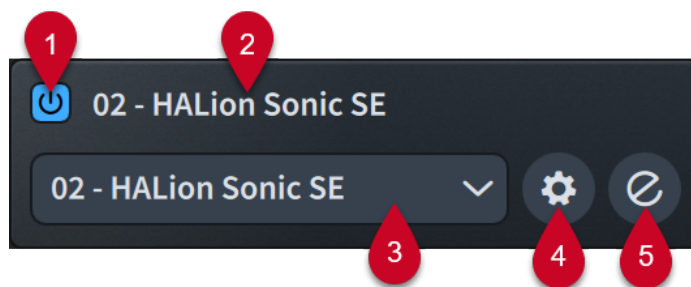
Der Bereich für VST und MIDI enthält die verfügbaren und in Ihrem Projekt verwendeten VST- und MIDI-Instrumente und ermöglicht es Ihnen, deren Einstellungen zu ändern. Er befindet sich in der linken Zone im Wiedergabe-Modus.

### VST-Instrumente

Der Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein VST-Instrument-PlugIn enthalten. Dorico 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.

#### HINWEIS

Dorico SE zeigt im Abschnitt **VST-Instrumente** standardmäßig nur VST3-Instrumente an. Wenn Sie VST2-Instrumente verwenden möchten, müssen Sie diese erlauben. Nur Kontakt und NotePerformer sind standardmäßig erlaubt.



Jede VST-PlugIn-Instanz enthält Folgendes:

**1 Instanz aktivieren**

Aktiviert/Deaktiviert die PlugIn-Instanz.

**2 Name**

Zeigt die Nummer und den Namen der PlugIn-Instanz an. PlugIn-Instanzen werden automatisch nummeriert, so dass Sie besser zwischen Instanzen unterscheiden können, wenn Sie mehrere Instanzen desselben PlugIns haben.

**3 VST-Instrumente-Menü**

Zeigt das aktuell in der PlugIn-Instanz geladene VST-Instrument an und ermöglicht es Ihnen, ein anderes verfügbares VST-Instrument im Menü auszuwählen.



**4 Endpunkteinrichtung**



Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

**5 Instrument bearbeiten**

Öffnet/Schließt das VST-Instrument-Fenster.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Fügt eine neue leere PlugIn-Instanz hinzu.
- **Duplizieren** : Erstellt eine Kopie der ausgewählten PlugIn-Instanz, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Endpunktkonfiguration speichern** : Öffnet den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern**, in dem Sie den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.

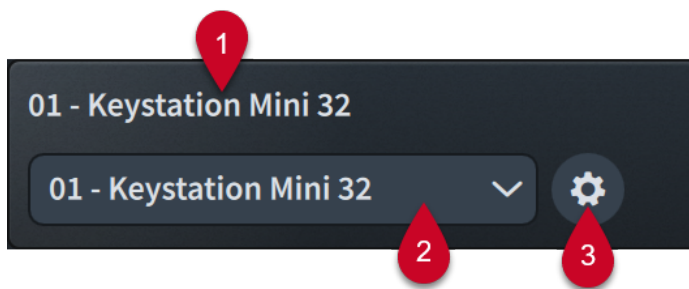
## MIDI-Instrumente

Der Abschnitt **MIDI-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein MIDI-Gerät enthalten, das für die Ausgabe bei der Wiedergabe verwendet wird. Welche MIDI-Geräte zur Verfügung stehen, hängt von Ihrem Betriebssystem ab.

- Unter Windows können Sie jedes MIDI-Gerät auswählen, das an Ihren Computer angeschlossen ist.
- Unter macOS können Sie jedes MIDI-Gerät auswählen, das an Ihren Computer angeschlossen ist, sowie jedes andere Gerät, das in der Audio-MIDI-Setup-App eingerichtet ist. So können Sie beispielsweise MIDI aus einer Anwendung in einer anderen Anwendung verwenden.

### TIPP




Wir empfehlen Ihnen, MIDI-Geräte mit Ihrem Computer zu verbinden, bevor Sie Dorico SE starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico SE neu zu starten.



Jede MIDI-PlugIn-Instanz enthält Folgendes:

- 1 Name**  
Zeigt die Nummer und den Namen der PlugIn-Instanz an. PlugIn-Instanzen werden automatisch nummeriert, so dass Sie besser zwischen Instanzen unterscheiden können, wenn Sie mehrere Instanzen desselben PlugIns haben.
- 2 MIDI-Instrumente-Menü**  
Zeigt das aktuell in der PlugIn-Instanz geladene MIDI-Gerät an und ermöglicht es Ihnen, ein anderes verfügbares MIDI-Gerät im Menü auszuwählen.
- 3 Endpunkteinrichtung**  
Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Fügt eine neue leere PlugIn-Instanz hinzu.
- **Endpunktkonfiguration speichern** : Öffnet den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern**, in dem Sie den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 473
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507
- [Endpunkte](#) auf Seite 515
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 518
- [Endpunktkonfiguration speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 519
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 494

## VST-/MIDI-Instrumente manuell laden

Dorico SE lädt gemäß den Instrumenten im Projekt und der aktuellen Wiedergabe-Vorlage automatisch alle benötigten PlugIn-Instanzen. Sie können VST-/MIDI-Instrumente jedoch auch manuell laden, entweder in neue oder in vorhandene PlugIn-Instanzen (in diesem Fall werden vorhandene VST-/MIDI-Instrumente ersetzt).

#### VORAUSSETZUNGEN

- Alle VST-Instrumente, die Sie verwenden möchten, sind auf Ihrem Computer gespeichert.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie verwenden möchten.

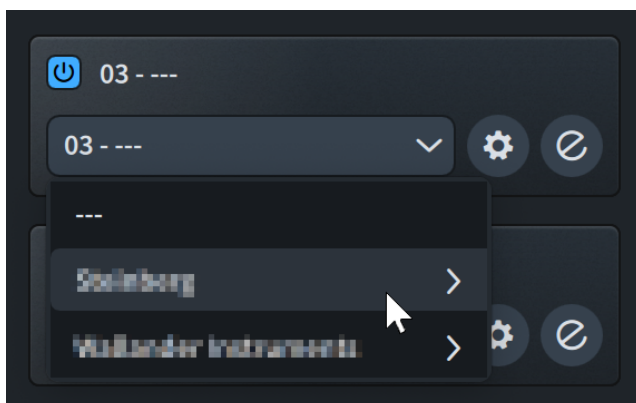
#### TIPP


Wir empfehlen Ihnen, MIDI-Geräte mit Ihrem Computer zu verbinden, bevor Sie Dorico SE starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico SE neu zu starten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus **VST und MIDI** in der linken Zone, um den Bereich für VST und MIDI anzuzeigen.
2. Optional: Wenn Sie ein VST-/MIDI-Instrument in eine neue PlugIn-Instanz laden möchten, klicken Sie im entsprechenden Abschnitt des Bereichs für VST und MIDI auf **Hinzufügen** **+**.
3. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz, in die Sie ein neues VST-/MIDI-Instrument laden möchten, das gewünschte Instrument im Menü aus.



4. Optional: Wenn Sie ein VST-Instrument geladen haben, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten** , um das VST-/MIDI-Instrument-Fenster zu öffnen, in dem Sie Sounds in Kanäle laden können.
-

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können Instrumente/Stimmen und Expression-/Percussion-Maps Endpunkten in den VST-/MIDI-Instrumenten zuweisen, die Sie geladen haben.
- Wenn Sie ein MIDI-Instrument geladen haben, empfehlen wir Ihnen dringend, es für die MIDI-Eingabe zu deaktivieren, um Feedback-Loops zu vermeiden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 479

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 521

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 522

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 266

## Spuren

Spuren sind Zeilen, die ein musikalisches Element im Laufe der Zeit abbilden und sich von links nach rechts erstrecken. Mit ihnen können Sie mehrere musikalische Elemente in einem Projekt gleichzeitig, aber voneinander unabhängig steuern.

Diese Bezeichnung hat sich eingebürgert, als für Audio-Mixing noch Tonbänder verwendet wurden und mehrspurige Bänder es den Benutzern ermöglichten, separate Musikelemente unabhängig voneinander aufzunehmen und zu bearbeiten, bevor sie im endgültigen Musikstück kombiniert wurden.

In modernen Programmen, zum Beispiel Cubase, können Spuren viele Arten von Klängen enthalten, unter anderem in Form von Audioaufnahmen und Software-Instrumenten. Spuren mit Audioaufnahmen zeigen oft die Wellenform des Audiomaterials an. Spuren mit Softwareinstrumenten dagegen zeigen die Tonhöhen oft als rechteckige Noten-Events an, die in Bezug auf Zeit horizontal und in Bezug auf Tonhöhe vertikal auf einer Pianorolle angeordnet werden.

Dorico SE stellt die folgenden Spurarten im Wiedergabe-Modus zur Verfügung:

#### **Instrumentenspuren**

Zeigen eine Vorschau der Noten an, die zum entsprechenden Instrument gehören. Jedes Instrument im Projekt hat seine eigene Instrumentenspur, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält.

Durch Auswählen einer Instrumentenspur werden ihre Noten im Key-Editor angezeigt, sofern er entsperrt ist, und ihre Spureinstellungen im Spur-Inspector.

#### **Tempospur**

Zeigt eine Vorschau der Tempoänderungen in der Partie an. Jedes Projekt enthält genau eine Tempospur.

Durch Auswählen der Tempospur wird der Tempo-Editor im Key-Editor-Bereich angezeigt, sofern er entsperrt ist, und die Spureinstellungen im Spur-Inspector.

#### **Markerspur**

Zeigt die Position der Marker in der Partie sowie ihren Text an. Jedes Projekt enthält genau eine Markerspur.

#### **Akkordspur**

Zeigt Akkordsymbole in der Partie an. Jedes Projekt enthält genau eine Akkordspur.

Durch Auswahl der Akkordspur werden ihre Spureinstellungen im Spur-Inspector angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 474
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 476
- [Key-Editor](#) auf Seite 609
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613
- [Tempospur](#) auf Seite 484
- [Akkordspur](#) auf Seite 487
- [Markerspur](#) auf Seite 485
- [Spurhöhe ändern](#) auf Seite 489
- [Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 489
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Mixer-Kanäle](#) auf Seite 665

## Instrumentenspuren

Auf Instrumentenspuren können Sie eine Vorschau von Noten anzeigen, die zum entsprechenden Instrument gehören, und das gewünschte Instrument auswählen, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

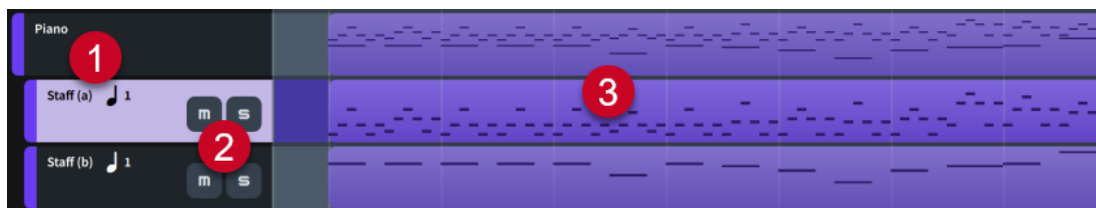
Jedes Instrument im Projekt hat seine eigene Instrumentenspur im Wiedergabe-Modus, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält. Instrumentenspuren werden mit dem vollständigen Namen beschriftet, der für das jeweilige Instrument festgelegt ist.

Wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, wird jede Stimme, die zum entsprechenden Instrument gehört, als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Instrumenten wird je nach ihrer Spieler-Reihenfolge im aktuellen Layout automatisch eine Farbe zugewiesen, so dass Sie sie einfacher voneinander unterscheiden können. Diese Farbe wird für das entsprechende Instrument durchgehend verwendet, auch im Mixer und im Key-Editor.

Wenn ein Instrument in der Spur-Übersicht ausgewählt ist, können Sie Folgendes tun:

- Ihre Noten und Daten im Key-Editor-Bereich anzeigen und bearbeiten, sofern er entsperrt ist.
- Das Routing der Spur im Spur-Inspector ändern.



Klavier-Instrumentenspur mit zwei Stimmspuren darunter

Jede Instrumentenspur umfasst Folgendes:

### 1 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an.

- Instrumentenspuren werden mit dem vollständigen Namen angezeigt, der für das jeweilige Instrument eingestellt ist.
- Bei Stimmspuren werden die Halsrichtung und die Nummer der Stimme angezeigt. Bei Instrumenten mit mehreren Notenzeilen wird auch die Notenzeile der jeweiligen Stimme angezeigt.

### 2 Stumm- **m**/Solo- **s** Schalter

Hiermit können Sie die Spur stummschalten/Solo schalten. Werden in Spur-Kopfzeilen angezeigt, wenn die Spuren ausreichend hoch sind, und oben in der Spur-Übersicht, wenn Spuren niedriger dargestellt werden. Sie gelten für die entsprechende Spur, wenn sie in Spur-Kopfzeilen angezeigt werden, und für die ausgewählte Spur, wenn sie oben in der Spur-Übersicht angezeigt werden.

### 3 Spur-Vorschau

Zeigt eine Vorschau von Noten an, die zu dem Instrument gehören.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor](#) auf Seite 609
- [Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621
- [Percussion-Editor](#) auf Seite 623
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635
- [Dynamik-Editor](#) auf Seite 638
- [Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 634
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171
- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173
- [Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224
- [Stimmen](#) auf Seite 1220
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516
- [Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 496
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495
- [Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 521
- [Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119
- [Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 120
- [Spurhöhe ändern](#) auf Seite 489

## Tempospur

Die Tempospur zeigt Tempoänderungen in der ausgewählten Partie an. Sie wird im Wiedergabe-Modus oben in der Spur-Übersicht angezeigt und zählt zu den Spuren, die Sie aus-/einblenden können. Jedes Projekt enthält genau eine Tempospur.



Tempospur

Wenn die Tempospur in der Spur-Übersicht ausgewählt ist, können Sie Folgendes tun:

- Tempoänderungen im Tempo-Editor im Key-Editor-Bereich bearbeiten und eingeben, sofern er entsperrt ist.
- Den Spur-Inspector verwenden, um den Sound zu ändern, der für den Klick verwendet wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 489
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 476
- [Key-Editor](#) auf Seite 609
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 651
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289
- [Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1135

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1138

[MIDI exportieren](#) auf Seite 89

## Klang für den Klick ändern


Sie können den Klang ändern, der während der Wiedergabe für den Klick verwendet wird, indem Sie die Tempospur dem gewünschten Endpunkt zuweisen und bei Bedarf auch manuell einen neuen Sound laden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Klang verwenden möchten, der standardmäßig nicht verfügbar ist.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die Tempospur wird angezeigt.
- Sie haben das VST-/MIDI-Instrument geladen, das Sie für den Klick verwenden möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus die Tempospur in der Spur-Übersicht aus.
2. Wählen Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors aus dem Audio-PlugIn-Menü das VST-/MIDI-Instrument-PlugIn aus, das Sie für den Klick verwenden möchten.
3. Optional: Wenn der Sound, den Sie verwenden möchten, nicht bereits in der PlugIn-Instanz geladen ist, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten** , um das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument in einem Fenster zu öffnen, und laden Sie dann den gewünschten Sound in einen verfügbaren Kanal.
4. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz mit Hilfe der folgenden Wertefelder den erforderlichen Endpunkt aus:
  - Um die Tempospur einem anderen Port der ausgewählten PlugIn-Instanz zuzuweisen, geben Sie den gewünschten Port im **Port**-Feld ein.

#### HINWEIS

Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

- Um die Tempospur einem anderen Kanal im ausgewählten Port zuzuweisen, geben Sie den gewünschten Kanal in das **Ch.**-Feld ein.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 481

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[Endpunkte](#) auf Seite 515

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

## Markerspur

Die Markerspur zeigt Marker in der ausgewählten Partie an und ermöglicht Ihnen die Eingabe neuer Marker. Sie wird im Wiedergabe-Modus oben in der Spur-Übersicht angezeigt und zählt zu den Spuren, die Sie aus-/einblenden können. Jedes Projekt enthält genau eine Markerspur.



Die Markerspur umfasst Folgendes:

## 1 Marker hinzufügen

Öffnet den Dialog **Marker hinzufügen**, mit dem Sie einen Marker eingeben können.

## 2 Marker

Zeigt die Position der einzelnen Marker in der Partie sowie ihren Text an.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 489

[Marker](#) auf Seite 1037

[Videos](#) auf Seite 179

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1039

## Marker in die Markerspur eingeben

Sie können Marker im Wiedergabe-Modus direkt in die Markerspur eingeben.

### VORAUSSETZUNGEN

Die Markerspur wird angezeigt.


---

### VORGEHENSWEISE

1. Verschieben Sie im Wiedergabe-Modus die Abspielmarke an die Zeitposition, an der Sie einen Marker einfügen möchten.

#### HINWEIS

Sie können keine Marker in negativer Zeit eingeben, zum Beispiel, wenn ein Video nach drei Takten der Partien beginnt, wodurch sich der anfängliche Timecode der Partie in den negativen Bereich verschiebt.

2. Klicken Sie in der Kopfzeile der Markerspur auf **Marker hinzufügen** , um den Dialog **Marker hinzufügen** zu öffnen.
3. Geben Sie den gewünschten Marker-Text in das **Text**-Feld ein.
4. Optional: Ändern Sie den Timecode im **Timecode**-Feld.
5. Klicken Sie auf **OK**, um den Marker einzugeben und den Dialog zu schließen.

---

### ERGEBNIS

Ein Marker wird an der Position der Abspielmarke eingefügt. Daran wird der von Ihnen eingegebene Text oder, falls Sie keine Änderungen vorgenommen haben, der Standardtext »Marker« angezeigt.

---

### BEISPIEL



Marker in der Markerspur

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 490

[Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 397

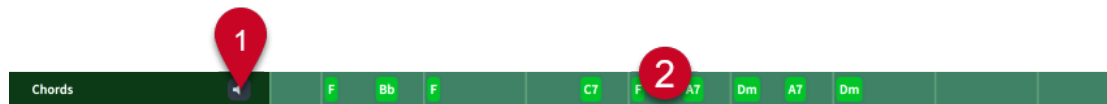
[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1039

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 182

## Akkordspur

Die Akkordspur zeigt Akkordsymbole in der ausgewählten Partie an und ermöglicht es Ihnen, die entsprechenden Akkorde bei der Wiedergabe zu hören. Sie wird im Wiedergabe-Modus oben in der Spur-Übersicht angezeigt und zählt zu den Spuren, die Sie aus-/einblenden können. Jedes Projekt enthält genau eine Akkordspur.

Wenn die Akkordspur in der Spur-Übersicht ausgewählt ist, können Sie den Spur-Inspector verwenden, um ihr Routing zu ändern.



Die Akkordspur umfasst Folgendes:

### 1 Akkordwiedergabe aktivieren

Hiermit können Sie Akkorde in die Wiedergabe einschließen oder von der Wiedergabe ausschließen.

### 2 Akkorde

Zeigt die Namen von Akkordsymbolen an und auch, wo diese in der Partie vorhanden sind.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 771

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 481

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 489

## Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren

Sie können Akkordsymbole in die Wiedergabe einbeziehen. Sie werden als gehaltene Akkorde wiedergegeben, wobei ihre Dauer durch den Abstand zwischen einem Akkordsymbol und dem nächsten bestimmt wird. Mit einem MIDI-Keyboards eingegebene Akkordsymbole nutzen das Voicing, das Sie bei der Eingabe gespielt haben, während über die Computertastatur eingegebene Akkordsymbole ein Standard-Voicing nutzen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Die Akkordspur wird angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Aktivieren Sie im Wiedergabe-Modus **Akkordwiedergabe aktivieren**  in der Kopfzeile der Akkordspur.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 489

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474

## Zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern


Sie können den zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern, indem Sie die Akkordspur dem erforderlichen Endpunkt zuweisen und ggf. manuell einen neuen Sound laden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Sound verwenden möchten, der von keiner Instrumentenspur in Ihrem Projekt genutzt wird.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die Akkordspur wird angezeigt.
- Sie haben das VST-/MIDI-Instrument geladen, das Sie für die Wiedergabe von Akkordsymbolen verwenden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus die Akkordspur in der Spur-Übersicht aus.
2. Wählen Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors aus dem Audio-PlugIn-Menü das VST-/MIDI-Instrument-PlugIn aus, das Sie für die Wiedergabe von Akkordsymbolen verwenden möchten.
3. Optional: Wenn der Sound, den Sie verwenden möchten, nicht bereits in der PlugIn-Instanz geladen ist, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten** , um das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument in einem Fenster zu laden, und laden Sie dann den gewünschten Sound in einen verfügbaren Kanal.
4. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz mit Hilfe der folgenden Wertefelder den erforderlichen Endpunkt aus:
  - Um die Akkordspur einem anderen Port in der ausgewählten PlugIn-Instanz zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Port in das **Port**-Feld ein.

#### HINWEIS

Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

- Um die Akkordspur einem anderen Kanal im ausgewählten Port zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Kanal in das **Ch.**-Feld ein.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 481

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[Endpunkte](#) auf Seite 515

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

## Voicing von Akkordsymbolen zurücksetzen

Wenn Sie Akkordsymbole über ein MIDI-Keyboard eingeben, wird das dabei gewählte Voicing für ihre Wiedergabe beibehalten. Sie können das Voicing von Akkordsymbolen, die mit MIDI-Keyboards eingegeben wurden, zurücksetzen, wenn Sie zum Beispiel bei der Wiedergabe lieber das Standard-Voicing für das jeweilige Akkordsymbol hören möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbole aus, deren Voicing Sie zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Gespielte Tonhöhen für Akkordsymbol löschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314



## Spuren ausblenden/anzeigen




Sie können die Tempo-, Marker- und Akkordspur unabhängig voneinander oben in der Spur-Übersicht anzeigen/ausblenden.

### HINWEIS

Sie können Spieler- und Instrumentenspuren nicht ein- oder ausblenden.

---

### VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Spuren oben in der Spur-Übersicht auf eine der folgenden Arten ein/aus:
    - Um die Tempospur anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Tempo** .
    - Um die Markerspur anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Marker** .
    - Um die Akkordspur anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Akkorde** .
- 

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474

[Spuren](#) auf Seite 482


[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

## Spurhöhe ändern




Sie können die Höhe aller Arten von Spuren ändern, um zum Beispiel für mehrere Spuren gleichzeitig eine Vorschau anzuzeigen. Dies hat keinen Einfluss auf die Spurbreite.

---

### VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Wiedergabe-Modus auf **Spurhöhe**  links oben in der Spur-Übersicht, um unterschiedliche Spurbhöhen anzuwählen.

### HINWEIS

Wenn Spuren niedrig angezeigt werden, befinden sich die **Stumm-**  und **Solo-** -Schalter  oben in der Spur-Übersicht. Sie werden in den einzelnen Spur-Überschriften nur angezeigt, wenn ausreichend vertikaler Raum vorhanden ist.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 615


[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 616


## Spuren vergrößern/verkleinern

Sie können die Breite von Spuren in der Spur-Übersicht ändern, um zum Beispiel mehr Takte gleichzeitig anzuzeigen. Dies hat keinen Einfluss auf die Spurhöhe.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal ein:
  - Klicken Sie in das Lineal und ziehen Sie nach oben.
  - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal nach oben.
  - Klicken Sie unten in der Spur-Übersicht auf **Vergrößern** .

2. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal aus:
    - Klicken Sie in das Lineal und ziehen Sie nach unten.
    - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal nach unten.
    - Klicken Sie unten in der Spur-Übersicht auf **Verkleinern** .
- 

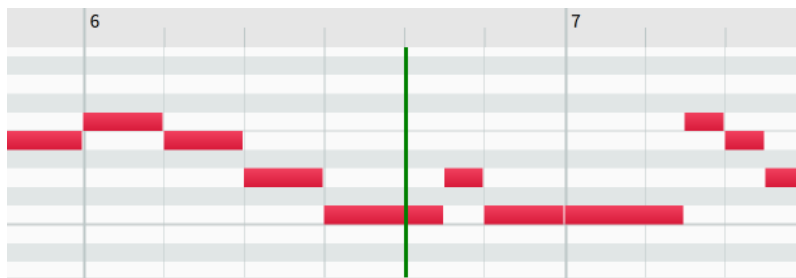
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren](#) auf Seite 482  
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474  
[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609  
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621  
[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 616

## Abspielmarke

Die Abspielmarke ist eine vertikale Linie, die sich während der Wiedergabe bewegt und die aktuelle rhythmische Position anzeigt.

Die Abspielmarke ist im Wiedergabe-Modus immer und in anderen Modi während der Wiedergabe sichtbar. Ihre aktuelle Position wird sowohl im **Transport**-Fenster als auch im Mini-Transport in der Werkzeugzeile angezeigt. Außerdem können Sie auswählen, ob die Abspielmarke in anderen Modi auch bei angehaltener Wiedergabe angezeigt werden soll.



Die Abspielmarke im Key-Editor

Dorico 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 504  
[Mini-Transport](#) auf Seite 32  
[Abspielmarke ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 491  
[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

## Die Abspielmarke verschieben

Während der Wiedergabe bewegt sich die Abspielmarke automatisch mit der Musik, Sie können die Marke allerdings in jedem Modus auch manuell bewegen.

Sie können die Abspielmarke sowohl im gestoppten Zustand als auch während der Wiedergabe bewegen, allerdings können Sie während der Wiedergabe nicht alle Methoden zum Verschieben verwenden.

Standardmäßig wird die Abspielmarke nur während der Wiedergabe angezeigt, aber Sie können auch einstellen, dass sie immer sichtbar ist.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Abspielmarke auf eine der folgenden Arten:
  - Um die Abspielmarke vorwärts zu bewegen, drücken Sie **Num +** (Plus) auf einem Ziffernblock oder klicken Sie auf **Vorlauf**  im **Transport**-Fenster.
  - Um die Abspielmarke rückwärts zu bewegen, drücken Sie **Num -** (Minus) auf einem Ziffernblock oder klicken Sie auf **Rücklauf**  im **Transport**-Fenster.
  - Um die Abspielmarke zurück an den Anfang der Partie zu setzen, drücken Sie **Num .** (Punkt auf einem Ziffernblock) oder klicken Sie auf **Rücklauf zum Anfang der Partie**  im **Transport**-Fenster oder im Mini-Transport.
  - Um die Abspielmarke an den Anfang des frühesten ausgewählten Elements zu setzen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-P**.
  - Um die Wiedergabemarke um Frames vorwärts zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Num +** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-F9**.
  - Um die Wiedergabemarke um Frames zurück zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Num -** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-F7**.
  - Klicken Sie im Wiedergabe-Modus oder im Key-Editor an einer beliebigen Stelle auf das Lineal.

#### HINWEIS

Sie können nicht während der Wiedergabe auf das Lineal klicken, um die Abspielmarke zu bewegen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 504

[Mini-Transport](#) auf Seite 32

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Bildfrequenz](#) auf Seite 184

## Abspielmarke ausblenden/anzeigen

Sie können die Abspielmarke bei angehaltener Wiedergabe ausblenden/anzeigen, was zum Beispiel hilfreich ist, um Ihre Musik bei der Arbeit mit Timecodes und Video an die richtige Position zu bringen. Außer im Wiedergabe-Modus, wo die Abspielmarke immer angezeigt wird, wird sie bei gestoppter Wiedergabe standardmäßig ausgeblendet.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
3. Aktivieren Sie im **Abspielmarke**-Unterbereich die Option **Abspielmarke zeigen, wenn angehalten**.

4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Abspielmarke wird bei gestoppter Wiedergabe angezeigt, wenn **Abspielmarke zeigen, wenn angehalten** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

#### HINWEIS

Dies gilt nicht für den Wiedergabe-Modus oder den Drucken-Modus. Die Abspielmarke wird im Wiedergabe-Modus immer und im Drucken-Modus nie angezeigt.

---

## Noten wiedergeben


Sie können Ihre geschriebenen Noten entweder ab Beginn des Projekts oder ab einem bestimmten Punkt anhören. Sie können die Wiedergabe-Tastaturbefehle in jedem Modus verwenden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben eine Wiedergabevorlage auf das Projekt angewandt, die Sounds für die Instrumente in Ihrem Projekt enthält.
  - Wenn Sie unterschiedliche Sounds für verschiedene Stimmen verwenden möchten, haben Sie für die jeweiligen Instrumente die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Starten Sie die Wiedergabe auf eine der folgenden Arten:



- Um ab dem frühesten ausgewählten Objekt wiederzugeben, nehmen Sie eine Auswahl vor und drücken Sie dann entweder **P**, klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Auswahl wiedergeben**  oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab Auswahl wiedergeben**.


#### TIPP

- Um alle Instrumente wiederzugeben, wählen Sie eine einzelne Note aus.
- Um nur eine einzelne Notenzeile wiederzugeben, wählen Sie mehrere Elemente in der Notenzeile aus.
- Um mehrere Notenzeilen wiederzugeben, wählen Sie Elemente in mehreren Notenzeilen aus.

Dies wirkt sich nicht darauf aus, welche Kanäle im Mixer Solo geschaltet oder stummgeschaltet sind.

---



- Um die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke fortzusetzen, drücken Sie entweder **Leertaste oder Enter-Taste**, klicken Sie im Mini-Transport auf **Wiedergabe** , klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Abspielmarke wiedergeben**  oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab Abspielmarke wiedergeben**.
- Um ab der letzten Wiedergabeposition wiederzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Leertaste** oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab letzter Startposition wiedergeben**. Dies funktioniert auch dann, wenn Sie die Auswahl des Objekts an dieser Position bereits aufgehoben haben.
- Um ab dem Beginn der Partie wiederzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste** oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab Beginn der Partie wiedergeben**.

- Um ab dem Beginn des Projekts wiederzugeben, wählen Sie **Wiedergabe > Ab Projektbeginn wiedergeben**.
2. Optional: Verschieben Sie die Abspielmarke während der Wiedergabe vor- oder rückwärts.
  3. Optional: Um den Metronom-Klick zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie im **Transport-**Fenster oder im Mini-Transport auf **Klick** .

#### TIPP

Sie können der Option **Klick aktivieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

4. Stoppen Sie die Wiedergabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie die **Leertaste oder Enter-Taste** oder **P**.
  - Drücken Sie **Num 0** (0 auf einem Ziffernblock).
  - Klicken Sie im Mini-Transport auf **Stop** .
  - Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Stop** .

#### TIPP

Falls Sie eine Veränderung beim Klang bemerken, wenn Sie die Wiedergabe stoppen, können Sie auf der **Wiedergabe**-Seite unter **Programmeinstellungen** die Option **Controller zurücksetzen und beim Stoppen der Wiedergabe 'All Notes Off' senden** deaktivieren.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 512

[VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 494

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Abspielmarke](#) auf Seite 490

[Mixer](#) auf Seite 663

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 496

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

[Transport-Fenster](#) auf Seite 504

[Mini-Transport](#) auf Seite 32

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Statuszeile](#) auf Seite 38


[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

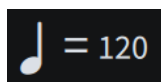
## Tempomodus ändern

Sie können jederzeit zwischen einem einzelnen festen Tempo und laufenden Tempoänderungen wechseln, zum Beispiel wenn Sie ein Projekt mit vielen Tempoänderungen haben, aber ein einzelnes festes Tempo für MIDI-Aufnahmen verwenden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE


1. Ändern Sie den Tempomodus auf eine der folgenden Arten:
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Tempomodus** .
  - Wählen Sie **Wiedergabe > Modus »Festes Tempo«**.

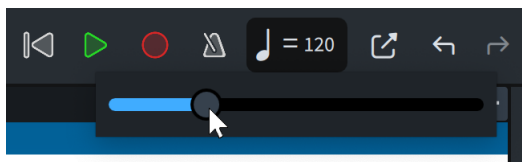


Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

- Optional: Wenn **Modus »Festes Tempo«**  aktiv ist, können Sie den Metronomwert ändern, indem Sie in der Werkzeugzeile auf die Zahl für **Modus »Festes Tempo«** klicken und den angezeigten Schieberegler nach rechts/links bewegen.



---

#### ERGEBNIS

Im Modus »Tempo folgen« wird das Tempo für die Wiedergabe und Aufnahme durch Tempomarkierungen im Projekt festgelegt.

Im Modus »Festes Tempo« gibt es ein einziges festes Tempo für die Wiedergabe und Aufnahme, das durch den Metronomwert für **Modus »Festes Tempo«** festgelegt wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Werkzeugzeile](#) auf Seite 30
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132
- [Tempospur](#) auf Seite 484
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 651
- [MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 260
- [Noten wiedergeben](#) auf Seite 492
- [Transport-Fenster](#) auf Seite 504


## VST-PlugIns erlauben/blockieren



Sie können einzelne VST2-Instrumenten-PlugIns erlauben, die Sie in Dorico SE verwenden möchten, und andere PlugIns blockieren, die in Dorico SE nicht genutzt werden sollen. Erlaubte PlugIns sind danach in allen Projekten verfügbar.

Dorico SE blockiert automatisch PlugIns, die abstürzen, und PlugIns, die Steinberg noch nicht für die Verwendung mit Dorico SE freigegeben hat. Nur Kontakt und NotePerformer sind standardmäßig erlaubt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
- Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **VST-PlugIns**.
- Erlauben Sie im Unterabschnitt **Erlaubte VST2-PlugIns** die gewünschten PlugIns auf eine der folgenden Arten:
  - Um einzelne blockierte PlugIns zu erlauben, wählen Sie sie in der Liste **Blockierte PlugIns** aus und klicken Sie auf **Ausgewählte PlugIns erlauben**  in der Aktionsleiste.
  - Um alle blockierten PlugIns zu erlauben, klicken Sie auf **Alle erlauben** in der Aktionsleiste der Liste **Blockierte PlugIns**.

- Um ein PlugIn zu erlauben, das nicht in der Liste **Blockierte PlugIns** enthalten ist, klicken Sie auf **PlugIn-Namen hinzufügen**  in der Aktionsleiste der Liste **Erlaubte PlugIns** und geben Sie dann den Namen des PlugIns in den neuen Listeneintrag ein.
4. Blockieren Sie PlugIns auf eine der folgenden Arten:
    - Um einzelne erlaubte PlugIns zu blockieren, wählen Sie sie in der Liste **Erlaubte PlugIns** aus und klicken Sie auf **Ausgewählte PlugIns blockieren**  in der Aktionsleiste.
    - Um alle erlaubten PlugIns zu blockieren, klicken Sie auf **Alle blockieren** in der Aktionsleiste der Liste **Erlaubte PlugIns**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
  6. Beenden Sie Dorico SE.
- 

#### ERGEBNIS

Beim nächsten Öffnen von Dorico SE stehen die erlaubten VST-PlugIns zur Nutzung im Programm zur Verfügung.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 476
- [Noten wiedergeben](#) auf Seite 492
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

## Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren


Standardmäßig nutzen alle Stimmen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, für die Wiedergabe denselben Endpunkt. Dies gilt auch für Divisi-Notenzeilen. Sie können jedoch für einzelne Instrumente die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren, um zum Beispiel die unterschiedlichen Spielanweisungen für ein Streicher-Divisi, in dem einige Teile *Pizzicato* und andere *Arco* sind, bei der Wiedergabe zu hören.

#### HINWEIS

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe nicht für Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits aktivieren.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumentenspur aus, für die Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren möchten.
  2. Klicken Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors auf **Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren** .
- 

#### ERGEBNIS

Die unabhängige Stimmwiedergabe wird für das ausgewählte Instrument aktiviert. Jede Stimme, die zu dem Instrument gehört, wird als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Dorico SE lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch genug zusätzliche Kanäle (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die projektweit zu dem jeweiligen Instrument gehören. Stimmen werden gemäß ihrer Stimmenreihenfolge automatisch Endpunkten zugewiesen.

#### HINWEIS

Wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, können Sie nur das Routing und die Effekte von jeder Stimmspur ändern.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können das Routing und die Effekte von jeder Stimmspur ändern, auch für jede Partie unabhängig, zum Beispiel wenn einige Stimmen in einigen Partien einen Soloklang anstelle eines Ensembleklangs erfordern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

[Endpunkte](#) auf Seite 515

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 483

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 634

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 521

## Unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumentenspuren deaktivieren und sie wieder auf die Nutzung eines einzelnen Endpunkts für alle Stimmen zurücksetzen.

---


#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumentenspur aus, für die Sie die unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren möchten.

#### HINWEIS

Sie müssen dazu die Instrumentenspur auswählen, keine ihrer Stimmspuren.

---

2. Klicken Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors auf **Unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren** .
- 

#### ERGEBNIS

Die unabhängige Stimmwiedergabe wird für das ausgewählte Instrument deaktiviert. Seine Stimmspuren werden nicht mehr in der Spur-Übersicht angezeigt und alle Stimmen, die zu dem Instrument gehören, nutzen wieder einen einzelnen Endpunkt für die Wiedergabe.

## Spuren stummschalten/Solo schalten





Sie können einzelne Spuren, Instrumente und Stimmen, die zu Instrumenten mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe gehören, stummschalten/Solo schalten. Dies kann nützlich sein, wenn Sie möchten, dass nur bestimmte Instrumente wiedergegeben werden, während Sie an einem bestimmten Abschnitt eines Projekts arbeiten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Sie können Spuren auf eine der folgenden Arten stummschalten:



- Klicken Sie im Mixer für die gewünschten Kanäle auf **Stumm** .
  - Klicken Sie im Wiedergabe-Modus für die jeweiligen Spuren in der Spur-Übersicht auf **Stumm** .
2. Sie können Spuren auf eine der folgenden Arten Solo schalten:
- Klicken Sie im Mixer für die gewünschten Kanäle auf **Solo** .
  - Klicken Sie im Wiedergabe-Modus für die jeweiligen Spuren in der Spur-Übersicht auf **Solo** .
  - Um ausgewählte Instrumente Solo zu schalten und andere Instrumente stummzuschalten, wählen Sie mindestens eine Note von jedem Instrument aus, das Sie Solo schalten möchten, und drücken Sie dann **Alt/Opt-Taste-S** oder wählen Sie **Wiedergabe > Ausgewählte Instrumente soloschalten**.
- 

#### ERGEBNIS

Die jeweiligen Spuren werden stummgeschaltet/Solo geschaltet. Dies wirkt sich auf die Wiedergabe aus, bis Sie ändern, welche Spuren stummgeschaltet/Solo geschaltet werden, so dass Sie nicht jedes Mal von Neuem die Spuren auswählen müssen, die Sie hören möchten.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Spuren solo schalten, werden alle anderen Spuren automatisch stummgeschaltet. Wenn Sie eine stummgeschaltete Spur solo schalten, wird die Stummschaltung automatisch aufgehoben.
  - Sie können auch vorübergehend nur bestimmte Spuren/Notenzeilen wiedergeben, indem Sie Noten/Objekte in jeder Spur/Notenzeile auswählen, die Sie hören möchten, und dann die Wiedergabe starten.
- 

#### BEISPIEL



**Stummschaltung**, wenn aktiviert



**Solo**, wenn aktiviert

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474

[Mixer](#) auf Seite 663


[Noten wiedergeben](#) auf Seite 492


## Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente deaktivieren

Sie können Stummschaltungen und Solo-Schaltungen für alle Instrumente in Ihrem Projekt deaktivieren, zum Beispiel wenn Sie bei der Wiedergabe alle Instrumente hören möchten, nachdem Sie eine kleine Auswahl solo geschaltet hatten.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Die Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente kann auf folgende Arten deaktiviert werden:
  - Um alle Stummschaltungen für Instrumente zu deaktivieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-U** oder klicken Sie auf **Alle Stummschalten-Schalter deaktivieren**  im Mixer.

- Um alle Solo-Schaltungen für Instrumente zu deaktivieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-S** oder klicken Sie auf **Alle Solo-Schalter deaktivieren**  im Mixer.
- 


#### ERGEBNIS

Für alle Instrumente im Projekt werden die jeweiligen Schalter deaktiviert. Wenn Sie zum Beispiel sowohl Stummschaltungen als auch Solo-Schaltungen deaktivieren, werden alle Instrumente auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt, wodurch bei der Wiedergabe alle Instrumente miteinbezogen werden.

## Noten/Elemente einzeln stummschalten

Sie können einzelne Noten und Elemente stummschalten, um sie von der Wiedergabe auszuschließen, ohne sie zu löschen, zum Beispiel, um Akkorde ohne ihre Arpeggios oder eine Passage mit mehreren Dynamikanweisungen nur mit einem einzelnen Lautstärkeniveau oder ohne Tempoänderungen durch bestimmte Tempomarkierungen wiederzugeben.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Elemente aus, die Sie stummschalten möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiedergabe unterdrücken** in der **Allgemein**-Gruppe.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604  
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44  
[Tempomodus ändern](#) auf Seite 493

## Farben für stummgeschaltete Noten/Objekte anzeigen/ausblenden

Sie können Farben für einzelne Noten/Objekte anzeigen oder ausblenden, deren Wiedergabe Sie unterdrückt haben, wodurch sie in Grau angezeigt werden.

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Unterdrückte Wiedergabe**.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1085  
[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221

## Wiederholungen bei der Wiedergabe

Dorico SE unterstützt die Wiedergabe von Wiederholungszeichen, einschließlich Wiederholungsenden, Wiederholungs-Taktstrichen und Wiederholungsmarkern, sofern alle richtigen Sprünge und Abschnitte vorhanden sind.

Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Wiederholungszeichen in einer einzelnen Partie verwenden, ohne dass sich dies auf die einwandfreie Wiedergabe auswirkt.

Standardmäßig gibt Dorico SE Abschnitte zwischen Wiederholungs-Taktstrichen zweimal wieder und berücksichtigt Wiederholungen bei der Wiedergabe, ausgenommen nach Wiederholungssprüngen wie zum Beispiel *D.S. al Coda*.

Während der Wiedergabe geben die Takte/Zählzeiten und Zeitanzeigen im Mini-Transport und **Transport-Fenster** die Position der Abspielmarke in Wiederholungsabschnitten wieder.

Dynamikanweisungen und Tempomarkierungen werden bei Wiederholungen berücksichtigt. Wiederholungen sind auch in Audio- und MIDI-Exporten enthalten.

#### HINWEIS

Wenn Wiederholungsstrukturen nicht abgeschlossen sind und unendlich wiedergegeben würden, schließt Dorico SE Wiederholungen automatisch von der Wiedergabe aus.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 504

[Mini-Transport](#) auf Seite 32

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1046

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1050

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 727

[Tremolos](#) auf Seite 1182

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1070

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056

## Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen


Standardmäßig werden in Dorico SE alle Durchläufe in allen Arten von Wiederholungsstrukturen wiedergegeben. Sie können Wiederholungen, die durch Wiederholungsmarker, Wiederholungsenden und Wiederholungs-Taktstriche gekennzeichnet sind, nach einzelnen Wiederholungssprüngen manuell in die Wiedergabe einschließen bzw. aus ihr ausschließen.

#### HINWEIS

Sie können Wiederholungen nur nach Wiederholungssprüngen wie *D.C. al Fine* oder *D.S. al Coda* einschließen/ausnehmen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungssprünge aus, nach denen Sie Wiederholungen bezüglich der Wiedergabe einbeziehen/ausnehmen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederholungen erneut spielen** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-


#### ERGEBNIS

Wiederholungen werden nach ausgewählten Wiederholungssprüngen in die Wiedergabe eingeschlossen, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und davon ausgenommen, wenn Sie es deaktivieren.

## Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern

Taktenden mit Wiederholungszeichen besagen in der Regel an, dass die vorangehenden Noten zweimal gespielt werden. Sie können die Anzahl der Durchläufe für jedes Taktende mit Wiederholungszeichen einzeln ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen, bei denen Sie die Anzahl der Durchläufe ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **N-mal spielen** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

#### HINWEIS

Der Mindestwert ist **2**.

---

#### ERGEBNIS

Die Anzahl der Durchläufe vor den ausgewählten Taktenden mit Wiederholungszeichen wird geändert.

Wenn Wiederholungen in der Wiedergabe eingeschlossen sind, wird die Wiederholungsanzahl automatisch an Systemobjektpositionen für Taktenden mit Wiederholungszeichen angezeigt, für die drei oder mehr Durchläufe festgelegt sind.

#### BEISPIEL



Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit den standardmäßigen zwei Durchläufen



Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit vier Durchläufen und angezeigter Wiederholungsanzahl

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 727

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 499

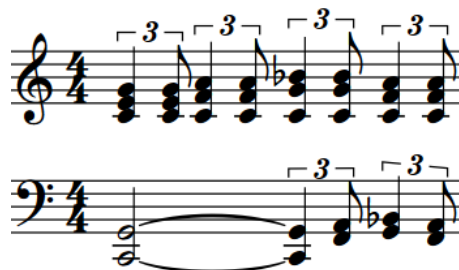
[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 1046

## 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 Musizierende 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 502

## 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, das heißt, regelmäßige Achtelnoten im Verhältnis 1:1 bei allen Tempi.

Sie können das für bestimmte Abschnitte und einzelne Spieler verwendete Swing-Verhältnis ändern.

## **Swing-Wiedergabe aktivieren**

Sie können die Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte in Ihrem Projekt und für einzelne Instrumente unabhängig voneinander aktivieren, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass nur die

Trompete für einen zwölftaktigen Abschnitt swingt, oder wenn Sie die Swing-Wiedergabe nur für eine Partie aktivieren möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE



1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Objekte aus:

- Wenn Sie die Swing-Wiedergabe ab einer bestimmten rhythmischen Position aktivieren möchten, wählen Sie ein einzelnes Element am Anfang des Takts aus, in dem die Swing-Wiedergabe/ein anderes rhythmisches Feeling einsetzen soll.
- Wenn Sie die Swing-Wiedergabe innerhalb eines Abschnitts aktivieren und dann zur geraden Wiedergabe zurückkehren möchten, wählen Sie mehrere Elemente aus, die den Zeitraum abstecken, in dem Sie Swing-Wiedergabe/ein anderes rhythmisches Feeling möchten.

#### HINWEIS

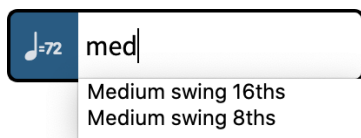
- Wenn Sie die Swing-Wiedergabe für ein einzelnes Instrument aktivieren möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesem Instrument gehören.
  - Wenn Sie ein Element in der Mitte eines Taktes auswählen, wird die Änderung des rhythmischen Feelings erst ab Beginn des nächsten Taktes wirksam.
- 

2. Öffnen Sie das Tempo-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .

3. Machen Sie im Einblendfeld die entsprechende Eingabe für das gewünschte rhythmische Feeling.

Wenn Sie anfangen, ein rhythmisches Feeling in das Tempo-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü mit gültigen rhythmischen Feelings angezeigt, die die von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter enthalten. Sie können daraus eine Auswahl treffen.



#### HINWEIS

Wenn Sie nicht den Namen eines in Ihrem Projekt vorhandenen rhythmischen Feelings eingeben, wird Ihr Text im Einblendfeld als Tempomarkierung eingegeben und aktiviert nicht die Swing-Wiedergabe.

---

4. Auf eine der folgenden Arten können Sie rhythmische Feelings ändern und das Einblendfeld schließen:

- Drücken Sie die **Eingabetaste**, um Änderungen an einem rhythmischen Feeling für alle Notenzeilen einzugeben.
  - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**, um Änderungen an einem rhythmischen Feeling nur für das ausgewählte Instrument einzugeben.
- 

#### ERGEBNIS

Das für die Swing-Wiedergabe verwendete rhythmische Feeling ändert sich ab Beginn des Takts mit dem frühesten ausgewählten Element oder ab Beginn des nächsten Taktes, wenn Sie ein Element in der Mitte eines Taktes ausgewählt haben.

Wenn Sie mehrere Elemente ausgewählt haben, wird das rhythmische Feeling automatisch an der Position des letzten ausgewählten Elements zurückgesetzt.

Wenn Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste** gedrückt haben, gelten die Änderungen des rhythmischen Feelings nur für das Instrument, in dessen Notenzeile Sie ein Objekt oder mehrere Objekte ausgewählt haben. Rhythmische Feelings, die zu einzelnen Instrumenten hinzugefügt werden, gelten für alle Notenzeilen, die zu diesen Instrumenten gehören.

Es erscheint ein Hinweis, in dem der Name des rhythmischen Feelings angezeigt wird, das Sie eingeben. Bei Änderungen, die sich auf alle Notenzeilen beziehen, wird er über der obersten Notenzeile des Systems angezeigt; bei Änderungen, die sich nur auf einzelne Instrumente beziehen, wird er direkt über deren oberster Notenzeile angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 289

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 439

## Änderungen an rhythmischen Feelings löschen

Sie können Änderungen an aktivierten rhythmischen Feelings löschen, die Sie für bestimmte Abschnitte oder nur für einzelne Spieler aktiviert haben.

#### VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf rhythmische Änderungen werden angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Hinweise auf die rhythmischen Änderungen aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.

---


#### ERGEBNIS

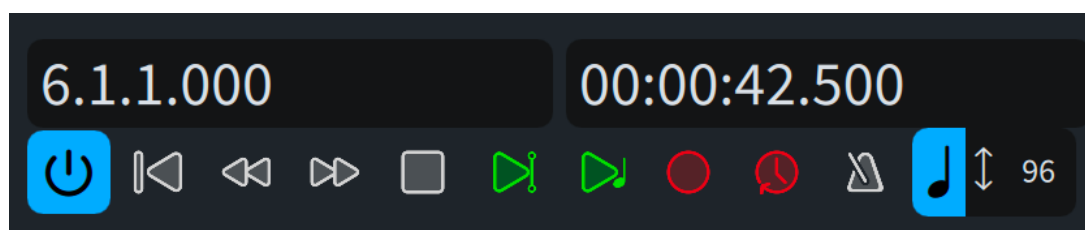
Die rhythmischen Änderungen werden gelöscht. Die Wiedergabe der jeweiligen Notenzeilen wird bis zum nächsten Hinweis auf rhythmische Änderungen, falls vorhanden, auf die standardmäßige Nicht-Swing-Wiedergabe zurückgesetzt.

## Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster enthält Wiedergabe- und MIDI-Aufnahmefunktionen wie Rücklauf und schneller Vorlauf. Es enthält zusätzliche Wiedergabefunktionen und präzisere Versionen der in der Werkzeugzeile verfügbaren Wiedergabefunktionen.

Sie können das **Transport**-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F2**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Transportleiste anzeigen** .





Das **Transport**-Fenster umfasst die folgenden Informationen und Bereiche:

#### Takt-/Zählzeitanzeige

6.1.1.000

Zeigt die relative Position der Abspielmarke zu Takten und Zählzeiten in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Takte, Zählzeiten, Sechzehntelnoten, 120stel einer Sechzehntelnote.

#### Zeitanzeige

Zeigt die Position der Abspielmarke in einem der folgenden Formate an:

- Verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden
- Timecode in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames

00:00:42.500

Zeitanzeige mit Anzeige der abgelaufenen  
Zeit

00:00:42:12

Zeitanzeige mit Anzeige des Timecode

Sie können den in der Zeitanzeige angezeigten Inhalt durch Anklicken ändern.

#### Projekt aktivieren



Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe im Projekt. Wenn die Wiedergabe deaktiviert ist, sind Transport- und Wiedergabefunktionen nicht verfügbar.

#### Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

#### Rücklauf



Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note zurück.

#### Vorlauf



Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note vorwärts.

#### Stopp



Beendet die Wiedergabe.

#### Ab Abspielmarke wiedergeben



Startet die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke.

#### Ab Auswahl wiedergeben



Startet die Wiedergabe ab dem ersten ausgewählten Element im Notenbereich.  
Wenn Sie Elemente auf mehreren Notenzeilen oder mehrere Elemente in einer einzelnen Notenzeile auswählen, werden nur die gewählten Notenzeilen wiedergegeben.

### Aufnehmen

Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.



**Aufnehmen** außerhalb der MIDI-Aufnahme



**Aufnehmen** während der MIDI-Aufnahme

### Rückwirkende Aufnahme



Ruft alle MIDI-Noten ab, die Sie während der vorherigen Wiedergabe gespielt haben, und ermöglicht es Ihnen, sie in eine beliebige Notenzeile einzugeben, auch wenn Sie sie nicht explizit aufgenommen haben.

### Klick

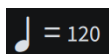


Spielt/Deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

### Tempomodus

Zeigt das Tempo an, das sowohl für die Wiedergabe als auch für die Aufnahme verwendet wird. Der Wert ändert sich gemäß der Position der Abspielmarke. Seine Darstellung ändert sich je nach Modus.

- Sie können den Tempomodus ändern, indem Sie auf die Zählzeiteinheit klicken.
- Sie können den im Modus »Festes Tempo« verwendeten Metronomangabe-Wert ändern, indem Sie auf die Zahl klicken, um einen Schieberegler anzuzeigen, und diesen dann nach rechts/links verschieben.



**Modus »Festes Tempo«**



**Modus »Tempo folgen«**

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30

[Mini-Transport](#) auf Seite 32

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 492

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 493

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 260

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 485

[Timecodes](#) auf Seite 1042

## 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 30

[Mini-Transport](#) auf Seite 32

[Timecodes](#) auf Seite 1042

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Wiedergabevorlagen

Dorico SE nutzt Wiedergabevorlagen, um den Instrumenten in Ihrem Projekt Sounds aus VST-Instrumenten und MIDI-Geräten zuzuordnen.

Wiedergabevorlagen kombinieren die folgenden Informationen, um eine einwandfreie Wiedergabe zu ermöglichen:

- Die Instrumenten-Sounds, Artikulationen und Wiedergabe-Anweisungen, die von PlugIns wie VST-Instrumenten bereitgestellt werden
- Die Expression-/Percussion-Maps, die zum Erzeugen dieser Klänge erforderlich sind
- Die Endpunktkonfigurationen, 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 Endpunktkonfigurationen speichern und diese in Ihre eigenen benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen übernehmen.

Außerdem können Sie benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen exportieren, um sie zum Beispiel mit anderen Benutzern zu teilen. Wiedergabevorlagen werden als `.dorico_pt`-Dateien gespeichert.

#### HINWEIS

- Wiedergabevorlagen sind in allen Projekten verfügbar, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen. Daher wirken sich Änderungen, die Sie an Wiedergabevorlagen vornehmen, auf alle Projekte aus, die die jeweiligen Vorlagen nutzen.
- Dorico 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 510
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 512
- [Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 513
- [Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 515
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516
- [Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 522
- [Endpunkte](#) auf Seite 515
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 518
- [Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 520
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 494

## Wiedergabevorlage anwenden (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** können Sie die Wiedergabevorlage ändern, die auf das aktuelle Projekt angewandt wird, und Wiedergabevorlagen importieren/exportieren. Außerdem gibt er Ihnen Zugriff auf den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten**.

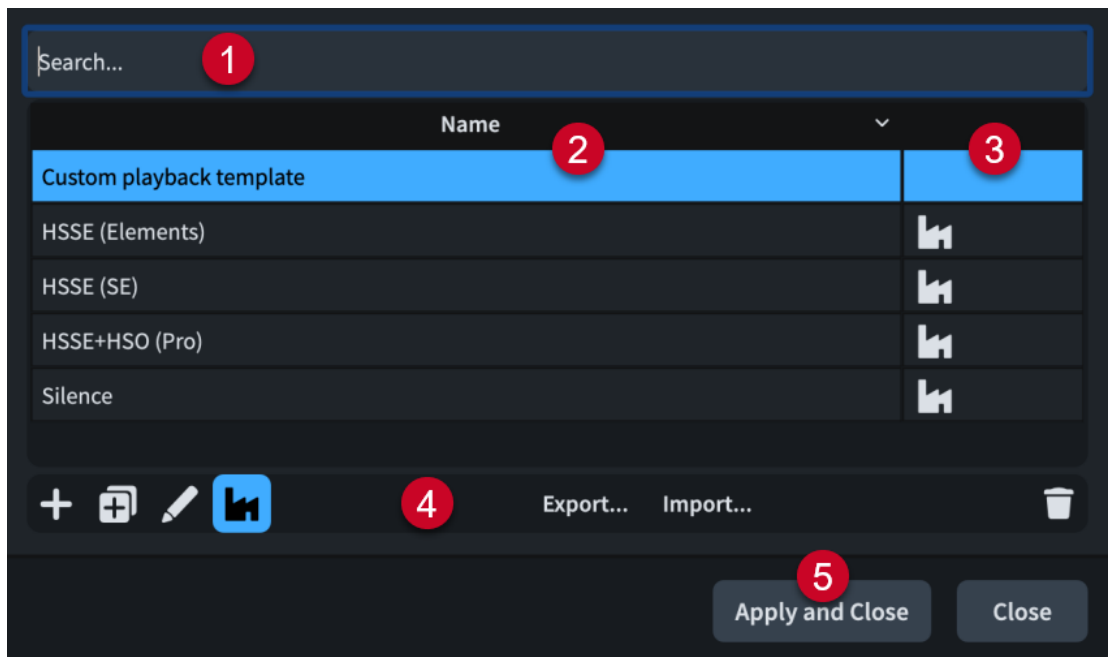
- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage anwenden** öffnen.

Im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** werden alle Wiedergabevorlagen, die auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen, in einer Tabelle angezeigt. Dorico SE bietet die folgenden vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen:

- **HSSE (Elements)**: Für die Nutzung mit HALion Sonic SE ausgelegt.
- **HSSE+HSO (Pro)**: Für die Nutzung mit HALion Sonic SE und HALion Symphonic Orchestra ausgelegt.
- **Silence**: Verhindert, dass Dorico SE Sounds lädt.

#### TIPP

- Durch Auswahl der **Silence**-Vorlage werden Dorico SE-Projektdateien deutlich kleiner, was zum Beispiel nützlich ist, wenn Sie sie elektronisch versenden möchten.
- Wenn Sie eine separate Lizenz für HALion Symphonic Orchestra besitzen, empfiehlt sich die Nutzung von **HSSE+HSO (Pro)**, da Dorico SE nur HALion Sonic SE enthält.



Der Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** besteht aus den folgenden Elementen:

**1 Suchen-Feld**

Ermöglicht es Ihnen, Wiedergabevorlagen in der Liste entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

**2 Name-Spalte**




Enthält eine Liste der Wiedergabevorlagen, die auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen. Sie können auf die Spaltenüberschrift klicken, um die Sortierreihenfolge zu ändern.

**3 Factory-Spalte**

Enthält das Fabriksymbol, wenn die Wiedergabevorlage in der entsprechenden Zeile eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage ist. Sie können auf die Spaltenüberschrift klicken, um die Sortierreihenfolge zu ändern.


**4 Aktionsleiste**


Enthält die folgenden Optionen für Wiedergabevorlagen:

- **Wiedergabevorlage hinzufügen** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen.
- **Wiedergabevorlage duplizieren** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, durch Duplizieren und Bearbeiten der ausgewählten Wiedergabevorlage eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen.
- **Wiedergabevorlage bearbeiten** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, die ausgewählte Wiedergabevorlage zu bearbeiten.

**HINWEIS**

Sie können vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen nicht bearbeiten.

- **Vorinstallierte anzeigen** : Hiermit können Sie vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen in der Tabelle ausblenden/anzeigen.
- **Exportieren**: Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Wiedergabevorlagen als `.dorico_pt`-Dateien wählen können. Nach dem Exportieren können Sie die `.dorico_pt`-Dateien auf anderen Computern in Dorico SE importieren und mit anderen Benutzern teilen.

- **Importieren:** Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die .dorico\_pt-Dateien auswählen können, die Sie als Wiedergabevorlagen importieren möchten.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählten Wiedergabevorlagen.

#### HINWEIS

Sie können vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen nicht löschen.

## 5 Anwenden und schließen

Wendet die ausgewählte Wiedergabevorlage auf das Projekt an und schließt den Dialog.




#### WEITERFÜHRENDE LINKS

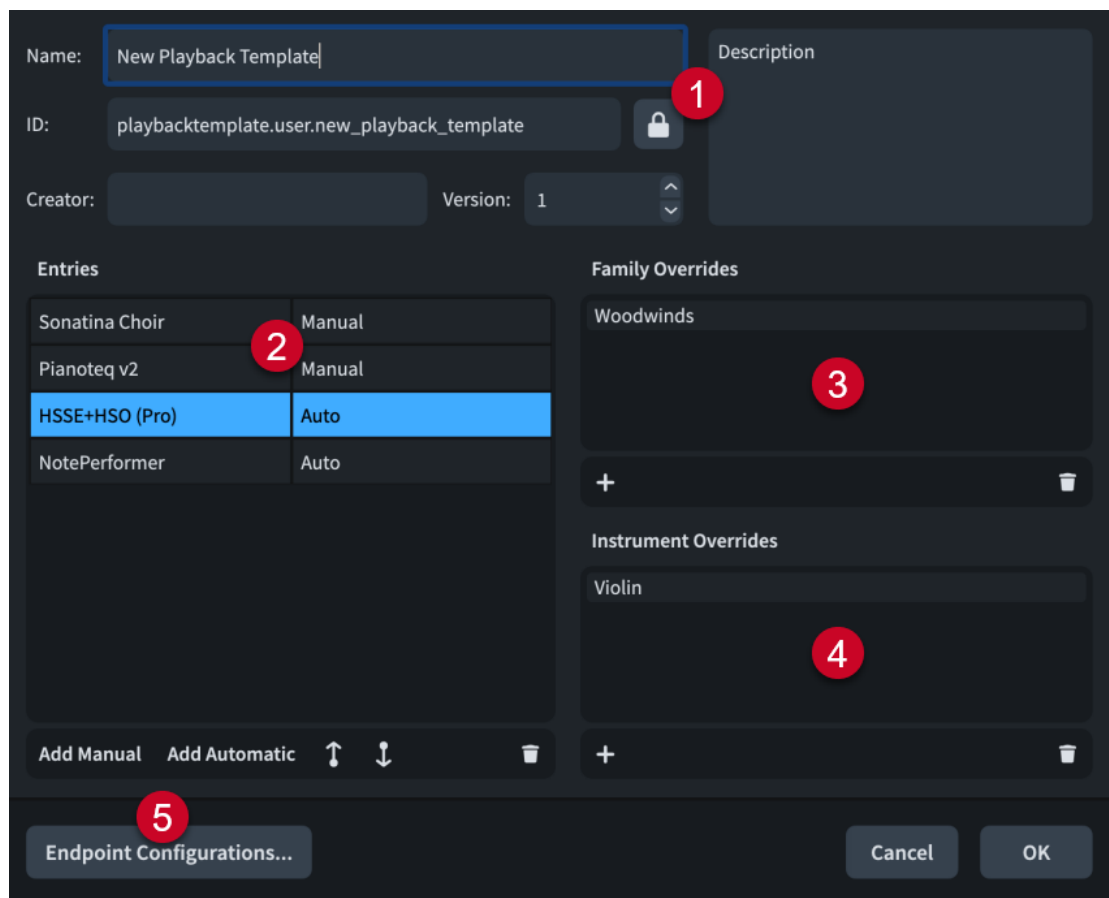
[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 520

## Wiedergabevorlage bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** können Sie neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können eine beliebige Kombination aus benutzerdefinierten Endpunktconfigurationen und Wiedergabevorlagen nutzen und die Reihenfolge festlegen, in der sie verwendet werden sollen.

Wiedergabevorlagen sind in allen Projekten verfügbar, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen.

- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** aus dem Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** heraus öffnen, indem Sie auf **Wiedergabevorlage hinzufügen** , **Wiedergabevorlage duplizieren**  oder **Wiedergabevorlage bearbeiten**  klicken.



Der Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

## 1 Wiedergabevorlagen-Daten

Hier können Sie die folgenden Erkennungsinformationen für die ausgewählte benutzerdefinierte Wiedergabevorlage festlegen:

- **Name:** Hier können Sie den Namen der Wiedergabevorlage festlegen, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden**.
- **ID:** Hier können Sie die eindeutige Kennung der Wiedergabevorlage festlegen. Dorico 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 Ausweichlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.

In den meisten Fällen reicht es aus, Einträge in der Reihenfolge Ihrer Wahl im **Einträge**-Bereich aufzulisten, um die gewünschte Wiedergabe zu erzielen. Wenn jedoch mehrere Einträge in Ihrer benutzerdefinierten Wiedergabevorlage Sounds für dasselbe Instrument bereitstellen, müssen Sie Sonderregeln für Instrumentenfamilien und/oder einzelne Instrumente festlegen, zum Beispiel wenn Sie Holzbläser-Sounds aus dem ersten Eintrag und alle anderen Sounds aus dem zweiten Eintrag verwenden möchten.

In der Spalte auf der rechten Seite ist der Typ des Eintrags in der jeweiligen Zeile angegeben.



- **Manuell:** Einträge, die Sounds nicht automatisch laden können, einschließlich benutzerdefinierter Endpunktconfigurationen
- **Auto:** Einträge, die Sounds automatisch laden können, d. h. vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Manuell hinzufügen:** Hiermit können Sie einen manuellen Eintrag zu der Wiedergabevorlage hinzuzufügen.
- **Automatisch hinzufügen:** Hiermit können Sie einen automatischen Eintrag zu der Wiedergabevorlage hinzuzufügen.
- **Nach oben** : Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Liste nach oben.
- **Nach unten** : Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Liste nach unten.
- **Löschen** : Entfernt den ausgewählten Eintrag aus der Wiedergabevorlage.

### 3 Familien-Abweichungen



Enthält eine Liste mit Abweichungen für Instrumentenfamilien, die auf den ausgewählten Eintrag angewandt werden, und ermöglicht es Ihnen, Abweichungen hinzuzufügen/zu entfernen. Mit Hilfe von Familien-Abweichungen können Sie die gewünschten Instrumentenfamilien-Sounds festlegen, zum Beispiel wenn Sie nur die Holzbläser-Sounds aus einem Eintrag verwenden möchten, der auch Blechbläser- und Streicher-Sounds enthält. Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Instrumentenfamilie hinzufügen** : Hiermit können Sie eine Instrumentenfamilie auswählen, die als Abweichung für den ausgewählten Eintrag verwendet werden soll.
- **Instrumentenfamilie löschen** : Entfernt die ausgewählte Familien-Abweichung aus dem ausgewählten Eintrag.

### 4 Instrumenten-Abweichungen

Enthält eine Liste mit Abweichungen für einzelne Instrumente, die auf den ausgewählten Eintrag angewandt werden, und ermöglicht es Ihnen, Abweichungen hinzuzufügen/zu entfernen. Mit Hilfe von Instrumenten-Abweichungen können Sie einzelne Instrumenten-Sounds festlegen, zum Beispiel wenn Sie nur den Solovioline-Sound aus einem Eintrag verwenden möchten, der auch Streicherensemble-Sounds enthält.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Instrument hinzufügen** : Hiermit können Sie ein Instrument auswählen, das als Abweichung für den ausgewählten Eintrag verwendet werden soll.
- **Instrument löschen** : Entfernt die ausgewählte Instrumenten-Abweichung aus dem ausgewählten Eintrag.

### 5 Endpunktkonfigurationen

Öffnet den Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten**, in dem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen umbenennen und löschen und die darin enthaltenen PlugIns und Spieler anzeigen können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunkte](#) auf Seite 515

[Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 520

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 518

## Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen

Sie können die auf das aktuelle Projekt angewandte Wiedergabevorlage ändern, zum Beispiel, wenn Sie eine andere Soundbibliothek für die Wiedergabe verwenden möchten. Durch erneute Auswahl von Wiedergabevorlagen werden sie auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
2. Wählen Sie die Wiedergabevorlage aus, die Sie verwenden möchten.
3. Klicken Sie auf **Anwenden und Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die dem aktuellen Projekt zugeordnete Wiedergabevorlage wird geändert. Wenn Sie die bereits verwendete Wiedergabevorlage erneut ausgewählt haben, wird die Wiedergabevorlage zurückgesetzt.

Sounds werden in ihrer Partitur-Reihenfolge in die PlugIn-Instanzen geladen.



#### TIPP

- Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welche Standardwiedergabevorlage für alle zukünftigen Projekte verwendet werden soll.
  - Außerdem können Sie Sounds nur für Instrumente ohne zugewiesene Sounds laden, indem Sie **Wiedergabe > Klänge für nicht zugewiesene Instrumente laden** wählen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS




[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## 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 **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
2. Öffnen Sie den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf eine der folgenden Arten, um eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen:
  - Um eine leere Wiedergabevorlage zu erstellen, klicken Sie auf **Wiedergabevorlage hinzufügen**  in der Aktionsleiste.
  - Um eine Kopie einer vorhandenen Wiedergabevorlage zu erstellen, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Wiedergabevorlage duplizieren**  in der Aktionsleiste.
3. Klicken Sie im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf **Info sperren** , um die Datenfelder zu entsperren.
4. Geben Sie Informationen für Ihre Wiedergabevorlage in die relevanten Felder ein.
5. Fügen Sie im **Einträge**-Abschnitt die gewünschten benutzerdefinierten Endpunktfigurationen und/oder vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen hinzu.
  - Um eine benutzerdefinierte Endpunktfiguration 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 508

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 510

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 518

[VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 494

## Wiedergabevorlagen importieren

Sie können Wiedergabevorlagen in Projekte importieren, um zum Beispiel die benutzerdefinierte Wiedergabevorlage einer anderen Person zu nutzen, mit der Sie zusammenarbeiten. Wiedergabevorlagen werden als `.dorico_pt`-Dateien gespeichert.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
  2. Klicken Sie auf **Importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  3. Suchen Sie die Wiedergabevorlagen-Datei, die Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
  4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählte Wiedergabevorlage wird importiert. Danach steht sie im aktuellen Projekt und in allen Projekten, die Sie auf Ihrem Computer erstellen/öffnen, zur Verfügung.

#### TIPP

Sie können Wiedergabevorlagen auch importieren, indem Sie `.dorico_pt`-Dateien in ein Dorico SE-Projektfenster ziehen.

---

## Wiedergabevorlagen exportieren

Sie können Wiedergabevorlagen exportieren, um sie mit anderen Benutzern zu teilen oder sie auf anderen Computern zu verwenden. Standardmäßig stehen alle von Ihnen erstellten Wiedergabevorlagen in allen Projekten auf Ihrem Computer zur Verfügung.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
  2. Wählen Sie die Wiedergabevorlagen aus, die Sie exportieren möchten.
  3. Klicken Sie auf **Exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  4. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Wiedergabevorlage-Dateien an.
  5. Klicken Sie auf **Auswählen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiedergabevorlagen werden exportiert und am ausgewählten Speicherort als separate `.dorico_pt` Dateien gespeichert.

## Endpunkte

Der Begriff »Endpunkt« bezeichnet die Kombination aus Ein- und Ausgängen, die dazu führt, dass für jedes Instrument der richtige Sound wiedergegeben wird.

In Dorico SE vereint jeder Endpunkt Folgendes:

- Eine VST-Instrument- oder MIDI-Ausgabegerät-Instanz
- Einen bestimmten Kanal an diesem VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät
- Das Patch oder Programm, das diesem Kanal zugewiesen ist
- Die Expression-Map und/oder Percussion-Map, die das Instrument bzw. die Instrumente beschreibt, die mit diesem Patch oder Programm gespielt werden können, sowie die bereitgestellten Wiedergabe-Anweisungen und -Artikulationen

Jedes Instrument in Ihrem Projekt ist mit einem bestimmten Endpunkt verbunden. Durch Zuweisen einer Expression-/Percussion-Map zum selben Endpunkt kann Dorico SE von Ihnen eingegebene Spielanweisungs- und Artikulationsänderungen in die Keyswitches und Controller-Switches übersetzen, die zum Erzeugen des erforderlichen Sounds für das wiedergegebene Instrument benötigt werden.

Wenn Sie eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage verwenden, richtet Dorico SE Endpunkte und Expression-/Percussion-Maps automatisch ein. Wenn Sie andere PlugIns laden oder die Patches in HALion Sonic SE ändern möchten, können Sie dies im **Endpunkteinrichtung**-Dialog tun.

#### HINWEIS

Änderungen, die Sie in PlugIns vornehmen, werden nicht an Dorico SE übermittelt. Ein Beispiel dafür ist die Änderung eines Sounds, dessen Dynamiksteuerung gemäß Expression-Map über ein

Modulationsrad erfolgt, in einen Sound, der dafür stattdessen die Notenanschlagstärke nutzt. Dies kann dazu führen, dass unerwartete tiefe Noten wiedergegeben werden, da Dorico SE nach wie vor die Expression- und Percussion-Maps für die ursprünglichen Sounds verwendet. Wenn Sie Änderungen in PlugIns vornehmen, müssen Sie den entsprechenden Endpunkten die richtigen Expression- und Percussion-Maps manuell zuweisen.

Danach können Sie Ihre Änderungen als benutzerdefinierte Endpunktconfiguration speichern, wenn Sie sie auch in anderen Projekten verwenden möchten.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

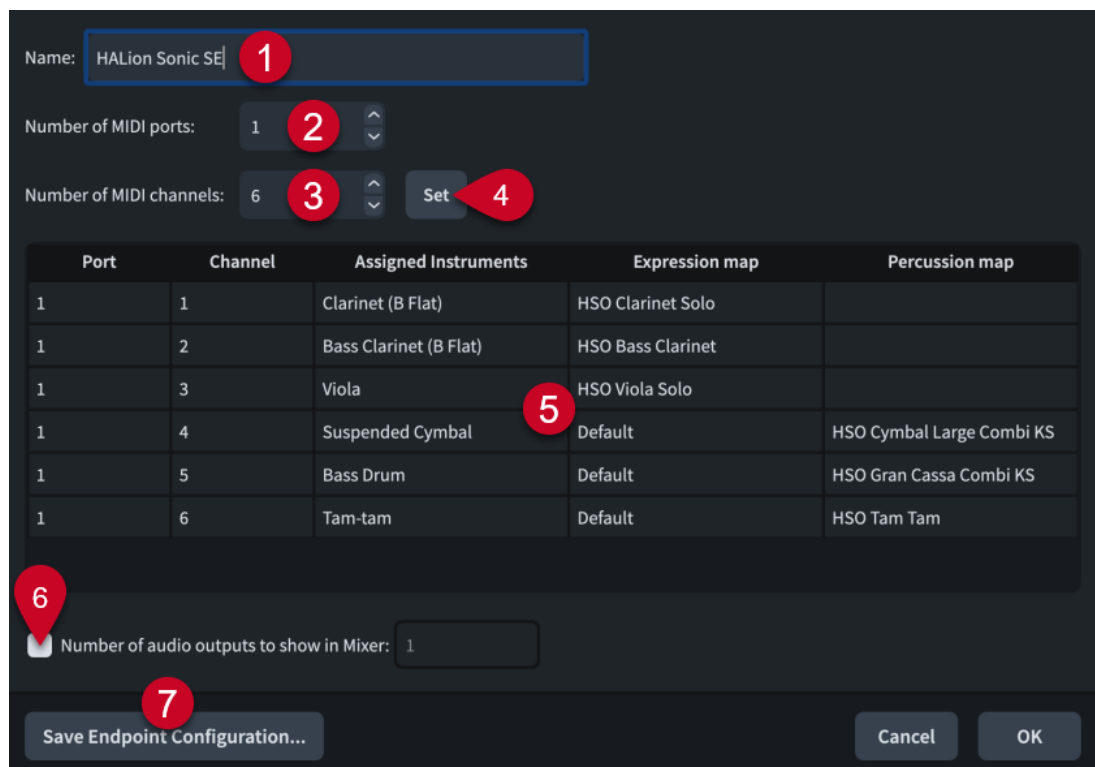
[Benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen](#) auf Seite 518

[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 520

## Endpunkteinrichtung-Dialog

Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog zeigt an, welche Expression- und Percussion-Maps momentan mit jedem Endpunkt in der entsprechenden PlugIn-Instanz verbunden sind, und ermöglicht es Ihnen, Änderungen an diesen Einstellungen vorzunehmen. Außerdem können Sie Ihre aktuellen Einstellungen als benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen speichern, die Sie daraufhin in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen übernehmen können.

- Sie können den **Endpunkteinrichtung**-Dialog öffnen, indem Sie in einer beliebigen PlugIn-Instanz im Bereich für VST und MIDI auf **Endpunkteinrichtung**  klicken, oder im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors.



Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

### 1 Name

Hier können Sie den Namen der ausgewählten PlugIn-Instanz ändern. Dies wirkt sich auf den Namen aus, der im Bereich für VST und MIDI und im Mixer angezeigt wird.

### 2 Anzahl von MIDI-Schnittstellen

Zeigt die Anzahl von MIDI-Schnittstellen an, die die jeweilige PlugIn-Instanz aktuell nutzt. Sie können die Anzahl von MIDI-Schnittstellen ändern, zum Beispiel wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehr als eine Schnittstelle nutzt. Dorico 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

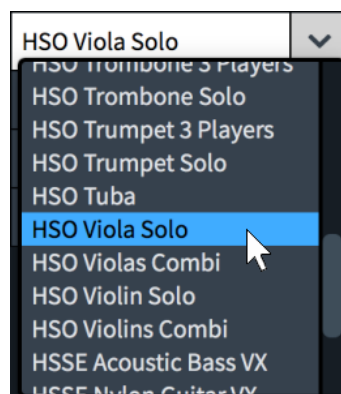
Sie können den Port nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen den Port im Spur-Inspector ändern.

- **Kanal:** Zeigt den vom Instrument genutzten Kanal in der entsprechenden Zeile der Tabelle an.

#### HINWEIS

Sie können den Kanal nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen den Kanal im Spur-Inspector ändern.

- **Zugewiesene Instrumente:** Zeigt den vollständigen Namen des Instruments in der entsprechenden Zeile so an, wie er im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das jeweilige Instrument eingestellt ist. Außerdem wird, falls vorhanden, die Instrumentennummer angezeigt.
- **Expression-Map:** Zeigt die dem Instrument aktuell zugewiesene Expression-Map in der entsprechenden Zeile an. Sie können die Expression-Map ändern, indem Sie darauf doppelklicken und eine andere Expression-Map aus dem Menü auswählen.



- **Percussion-Map:** Zeigt die dem Instrument aktuell zugewiesene Percussion-Map in der entsprechenden Zeile an. Sie können die Percussion-Map ändern, indem Sie darauf doppelklicken und eine andere Percussion-Map aus dem Menü auswählen.

## 6 Anzahl von im Mixer angezeigten Audioausgängen

Hier können Sie die Anzahl von im Mixer angezeigten Audioausgängen ändern, um beispielsweise nicht genutzte Ausgänge auszublenden, wenn Sie PlugIns verwenden, die mehr Audioausgänge bieten als Dorico 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

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 479

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 174

[Mixer](#) auf Seite 663

## Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen

Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern den aktuellen Status und die Einstellungen von PlugIns in Ihrem Projekt, darunter die Anzahl und die Art von geladenen VST-/MIDI-Instrumenten und die Instrumente und Expression-/Percussion-Maps, die Endpunkten zugeordnet sind.

Sie können benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, die die Einstellungen für alle aktuell geladenen PlugIns oder nur für ein einzelnes PlugIn enthalten.

Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen stehen in allen Projekten zur Verfügung, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen. Im Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten** können Sie die benutzerdefinierten Endpunktkonfigurationen auf Ihrem Computer anzeigen, umbenennen und löschen.

## Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern

Sie können alle Bearbeitungen speichern, die Sie an Endpunktkonfigurationen vorgenommen haben, darunter Änderungen an den Instrumenten und Expression-Maps, die bestimmten Endpunkten zugeordnet sind. Auf diese Weise können Sie Ihre Bearbeitungen in benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen verwenden und dieselben Endpunktkonfigurationen auch in anderen Projekten nutzen.

### VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben ein Projekt mit allen Instrumenten und PlugIns geöffnet, die für die benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration benötigt werden.
- Sie haben alle benötigten Kombinationen von Expression-Maps und Wiedergabe-Anweisungen erstellt.
- Sie haben alle benötigten benutzerdefinierten Spielanweisungen erstellt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Laden Sie die gewünschten PlugIns.

Sie können dies tun, indem Sie eine Wiedergabevorlage anwenden oder im Wiedergabe-Modus im Bereich für VST und MIDI manuell PlugIn-Instanzen hinzufügen.

2. Ändern Sie die Einstellungen für die Endpunkte je nach Bedarf.  
Ändern Sie zum Beispiel die jedem Endpunkt zugewiesenen Instrumente oder Expression-Maps.
3. Öffnen Sie den Dialog **Endpunkt-Konfiguration speichern** auf eine der folgenden Arten:
  - Um eine benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration nur für eine einzelne PlugIn-Instanz zu speichern, öffnen Sie den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für diese Instanz und klicken Sie auf **Endpunkt-Konfiguration speichern**.
  - Um eine benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration zu speichern, die alle PlugIn-Instanzen von VST- und MIDI-Instrumenten enthält, klicken Sie in der Aktionsleiste des entsprechenden Abschnitts des Bereichs für VST und MIDI auf **Endpunktkonfiguration speichern** .
4. Geben Sie im **Name**-Feld einen Namen für Ihre benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration ein.

#### HINWEIS

Wenn Sie einen bereits vorhandenen Namen eingeben oder eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration aus dem Menü auswählen, wird die vorhandene Konfiguration überschrieben.

5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

---

#### ERGEBNIS

Der aktuelle Status der ausgewählten PlugIn-Instanz bzw. aller PlugIn-Instanzen im entsprechenden Abschnitt wird als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration gespeichert. Dies beinhaltet alle benutzerdefinierten Spielanweisungen, die in Expression-/Percussion-Maps enthalten sind.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen, um Endpunktkonfigurationen in anderen Projekten zu verwenden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 507

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 693

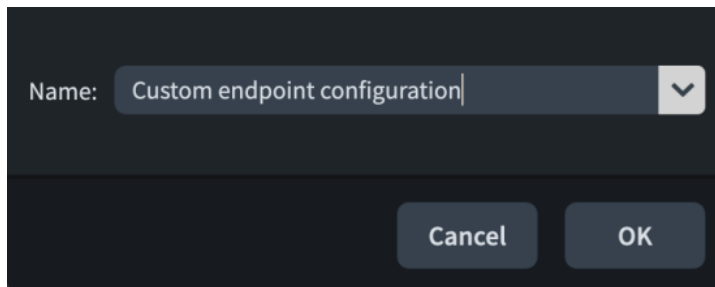
## Endpunktkonfiguration speichern (Dialog)

Im Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** können Sie den aktuellen Status und die Einstellungen von PlugIns in Ihrem Projekt speichern. Indem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, können Sie sie in anderen Projekten wiederverwenden und in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen.

Sie können den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** im Wiedergabe-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Bereich für VST und MIDI in der Aktionsleiste **VST-Instrumente** oder **MIDI-Instrumente** auf **Endpunktkonfiguration speichern**. Dadurch wird der aktuelle Status aller PlugIns im entsprechenden Abschnitt des Bereichs gespeichert.

- Klicken Sie im **Endpunkteinrichtung**-Dialog auf **Endpunktconfiguration speichern**. Dadurch wird nur der aktuelle Status des ausgewählten PlugIns gespeichert.



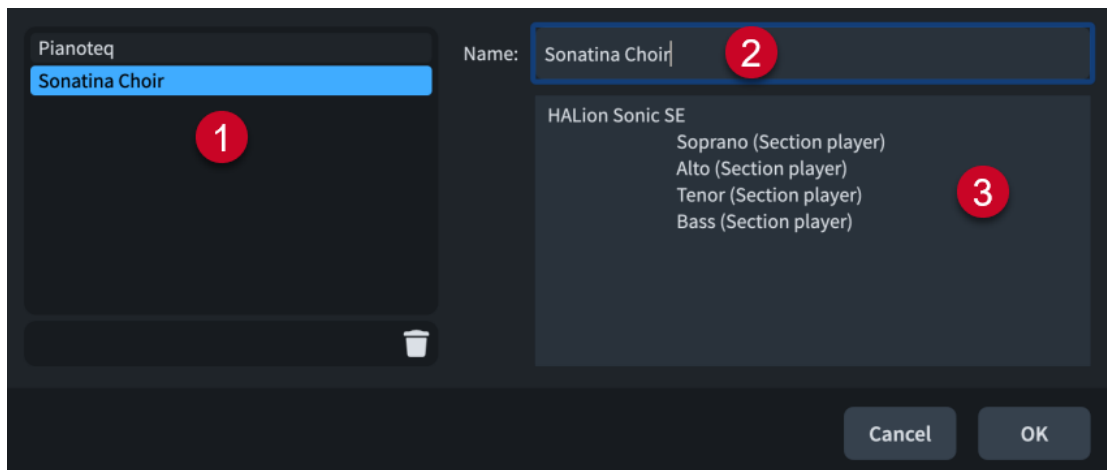
Der Dialog **Endpunktconfiguration speichern** enthält ein **Name**-Feld, in dem Sie einen Namen für die Endpunktconfiguration eingeben können, die Sie speichern. Anhand des Pfeils am Ende des Feldes können Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktconfiguration auswählen, um das Feld auszufüllen.

Wenn Sie einen Namen eingeben, der bereits existiert, können Sie die vorhandene benutzerdefinierte Endpunktconfiguration überschreiben. Wenn Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktconfiguration überschreiben, verschiebt Dorico SE die alte Version in Ihren Papierkorb.

## Endpunktconfigurationen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Endpunktconfigurationen bearbeiten** können Sie benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen umbenennen und löschen und die darin enthaltenen PlugIns und Spieler anzeigen.


- Sie können den Dialog **Endpunktconfigurationen bearbeiten** öffnen, indem Sie im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf **Endpunktconfigurationen** klicken.



Der Dialog **Endpunktconfigurationen bearbeiten** umfasst Folgendes:

### 1 Endpunktconfigurationen-Liste

Enthält alle Endpunktconfigurationen auf Ihrem Computer.

Mit **Endpunktconfigurationen löschen**  in der Aktionsleiste am unteren Rand der Liste können Sie die ausgewählte Endpunktconfiguration von Ihrem Computer löschen.

### 2 Name

Hiermit können Sie den Namen der ausgewählten Endpunktconfiguration festlegen, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten**.

### 3 PlugIns- und Spieler-Liste



Enthält alle PlugIns und Spieler, die in der ausgewählten Endpunktkonfiguration enthalten sind. Wenn die Endpunktkonfiguration mehrere Instanzen desselben PlugIns enthält, wird jede PlugIn-Instanz separat aufgelistet.

## Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen

Sie können jedem Endpunkt Instrumente zuweisen, zum Beispiel wenn Sie ein PlugIn mit mehreren Schnittstellen geladen haben und den Endpunkt eines bestehenden Instruments auf einen Endpunkt an einer Ihrer neuen Schnittstellen verschieben möchten. Bei Instrumenten mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe können Sie jede Stimme einem anderen Endpunkt zuweisen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie unterschiedliche Stimmen, die zu demselben Instrument gehören, verschiedenen Endpunkten zuweisen möchten, haben Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert.
- Wenn Sie Endpunkten in bestimmten PlugIn-Instanzen Instrumente zuweisen möchten, haben Sie diese PlugIn-Instanzen geladen. Sie können dies tun, indem Sie eine geeignete Wiedergabevorlage anwenden oder VST-/MIDI-Instrumente manuell laden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumenten-/Stimmspur aus, deren zugewiesenen Endpunkt Sie ändern möchten.
2. Optional: Wenn Sie eine Stimmspur ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Bearbeitungen gelten für** im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors:
  - Um den zugewiesenen Endpunkt nur für die ausgewählte Stimme in der aktuellen Partie zu ändern, wählen Sie **Diese Partie**.
  - Um den zugewiesenen Endpunkt für die ausgewählte Stimme in allen Partien zu ändern, wählen Sie **Alle Partien**.
3. Optional: Um das Instrument/die Stimme einem Endpunkt in einer anderen PlugIn-Instanz zuzuweisen, wählen Sie die jeweilige PlugIn-Instanz aus dem Audio-PlugIn-Menü im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors aus.
4. Ändern Sie den Endpunkt mit Hilfe der folgenden Wertefelder:
  - Um das Instrument/die Stimme einem anderen Port in der ausgewählten PlugIn-Instanz zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Port in das **Port**-Feld ein.

#### HINWEIS

Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

- Um das Instrument/die Stimme einem anderen Kanal im ausgewählten Port zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Kanal in das **Ch.**-Feld ein.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 474
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 476
- [Endpunkte](#) auf Seite 515
- [Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678
- [Instrumentenspuren](#) auf Seite 483
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 512
- [VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 481
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

## Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen


Sie können den Endpunkten in Ihrem Projekt Expression-/Percussion-Maps zuweisen, zum Beispiel, wenn Sie eine benutzerdefinierte Percussion-Map erstellt haben und diese mit dem Endpunkt für den entsprechenden VST-Patch verbinden müssen.

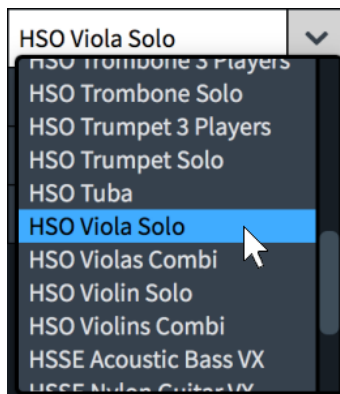
### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben alle Expression-/Percussion-Maps erstellt oder importiert, die Sie benötigen, die aber nicht auf Ihrem Computer vorhanden sind.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Wiedergabe-Modus im Bereich für VST und MIDI auf **Endpunkteinrichtung**  in der PlugIn-Instanz, in der Sie den Endpunkten zugewiesene Expression-/Percussion-Maps ändern möchten. Dadurch öffnet sich der **Endpunkteinrichtung**-Dialog.
2. Doppelklicken Sie auf die Expression-/Percussion-Map, die Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil rechts vom Feld.  
Ein Menü mit allen Maps derselben Art, die aktuell in Ihrem Projekt geladen sind, wird angezeigt.



4. Wählen Sie die gewünschte Expression-/Percussion-Map aus dem Menü.
5. Drücken Sie **Eingabetaste**.
6. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 für alle anderen Endpunkte, für die Sie die zugewiesenen Expression-/Percussion-Maps ändern möchten.
7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 479

[Expression-Maps](#) auf Seite 677

[Percussion-Maps](#) auf Seite 697

# Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren, zum Beispiel als PDF oder SVG.

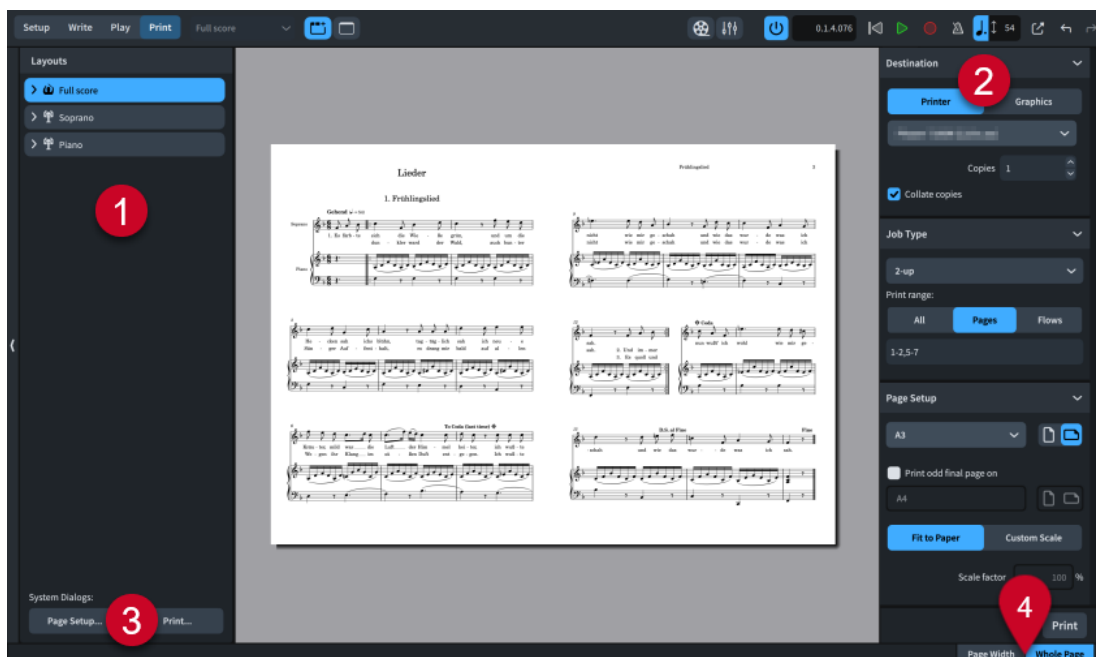
- Wenn Sie Layouts drucken, können Sie das Papierformat und andere Optionen wie doppelseitigen Druck oder Booklet-Druck einstellen.
- Wenn Sie Layouts exportieren, können Sie verschiedene Grafikdateitypen wie PDF oder PNG auswählen und die Informationen festlegen, die in den Namen der exportierten Dateien enthalten sein sollen.

## Projekt-Fenster im Drucken-Modus

Das Projekt-Fenster im Drucken-Modus enthält den Druckvorschaubereich und andere Bereiche, die alle nötigen Werkzeuge und Funktionen zum Drucken und Exportieren von Layouts bieten.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Drucken-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-5**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Drucken**.
- Wählen Sie **Fenster > Drucken**.



Die folgenden Bereiche und Optionen sind im Drucken-Modus verfügbar:

### 1 Layouts-Bereich

Zeigt eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, die Layouts zum Drucken oder Exportieren auszuwählen.

#### HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

---

#### 2 Druckoptionen-Bereich

Enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts.

#### 3 System-Dialoge (nur macOS)

Enthält macOS-spezifische Druckoptionen.

#### 4 Ansichtsoptionen

Ermöglichen es Ihnen, den Druckvorschau-Bereich so zu ändern, dass Seiten in einer der folgenden Ansichten angezeigt werden:

- **Seitenbreite:** Die Seite füllt die Breite des Druckvorschaubereichs aus, der je nach Ausrichtung und Format der Seite möglicherweise nicht die gesamte Seite anzeigt.
- **Ganze Seite:** Zeigt die gesamte Seite im Druckvorschau-Bereich an.

#### TIPP

Sie können direkt zur ersten Seite im Layout springen, indem Sie die **Pos1-Taste** drücken, und zur letzten Seite, indem Sie die **Ende-Taste** drücken. Sie können diese Tastaturbefehle auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 29

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 526

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30

[Druckvorschaubereich](#) auf Seite 35

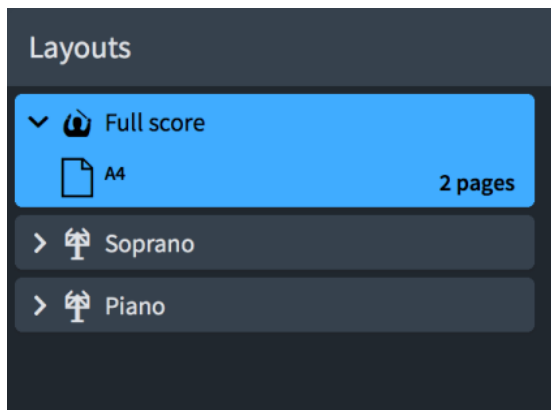
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Layouts-Bereich (Drucken-Modus)

Im Drucken-Modus zeigt der **Layouts**-Bereich eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, Layouts zur Vorschau, zum Drucken oder zum Exportieren auszuwählen. Diese Liste finden Sie links im Fenster.

Sie können den **Layouts**-Bereich im Drucken-Modus auf jede der folgenden Arten ein-/ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Linke Zone anzeigen**.



Der **Layouts**-Bereich enthält alle Layouts Ihres Projekts, diese werden als Karten angezeigt. Auf jeder Layout-Karte wird Folgendes angezeigt:






**1 Ein-/Ausblenden-Pfeil**

Erweitert/Minimiert die Layout-Karte.

**2 Layout-Typ**

Zeigt den Layout-Typ aus den folgenden Optionen:

- Gesamtpartitur-Layout 
- Einzelstimmen-Layout 
- Benutzerdefiniertes Partitur-Layout 

**3 Name des Layouts**

Zeigt den Namen des Layouts an. Dorico 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** in den **Layout-Optionen** an.

**5 Länge des Layouts**

Die im Layout enthaltene Seitenanzahl. Sie können dies in Kombination mit der Seitengröße und -ausrichtung verwenden, um die beste Auftragsart für den Druck/Export zu ermitteln.

**TIPP**

Für ein Layout mit zwei Seiten könnte es sich anbieten, zwei Seiten auf ein Blatt zu drucken. Für ein Layout mit fünf Seiten hingegen könnte die optimale Lösung sein, Doppelseiten zu drucken und zum Drucken der letzten Seite eine andere Papiergröße zu verwenden. Ein Layout mit 12 Seiten ließe sich eventuell am besten als Booklet drucken.

Die ausgewählten Layouts werden gedruckt oder exportiert, wenn Sie im Druckoptionen-Bereich auf **Drucken** oder **Exportieren** klicken. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die zum Drucken eingestellt sind, und andere, die zum Exportieren eingestellt sind, heißt der Schalter **Drucken und exportieren**.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 523

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 538

[Booklets drucken](#) auf Seite 539

## Druckoptionen-Bereich

Der Druckoptionen-Bereich enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts. Sie befindet sich rechts im Fenster im Drucken-Modus.

Sie können den Druckoptionen-Bereich auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

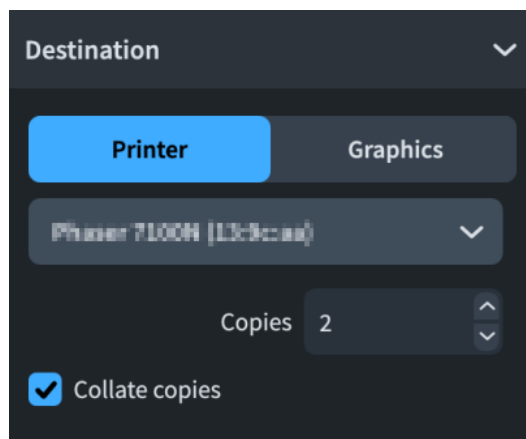
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Rechte Zone anzeigen**.

Alle Optionen, die Sie im Druckoptionen-Bereich einstellen, werden in Ihrem Projekt gespeichert. Die Optionen sind in die folgenden Abschnitte unterteilt:

### Ziel

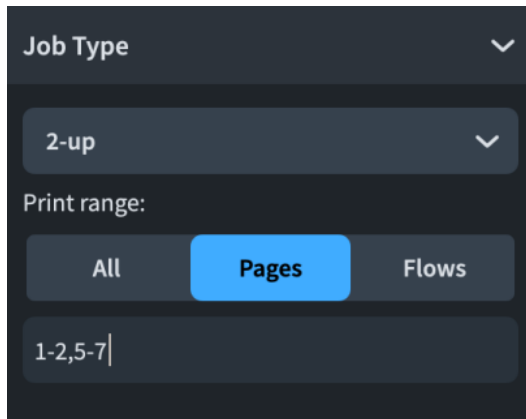
Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines physischen Druckers für den Druck bzw. eines Speicherorts zum Exportieren einer Grafikdatei.

- Für Layouts, die zum Drucken eingerichtet sind, können Sie die Anzahl von Kopien ändern.
- Für Layouts, die zum Exportieren als Grafikdateien eingerichtet sind, können Sie Format, Farbmodus, Bildauflösung, Dateinamen und Speicherort der Datei festlegen.



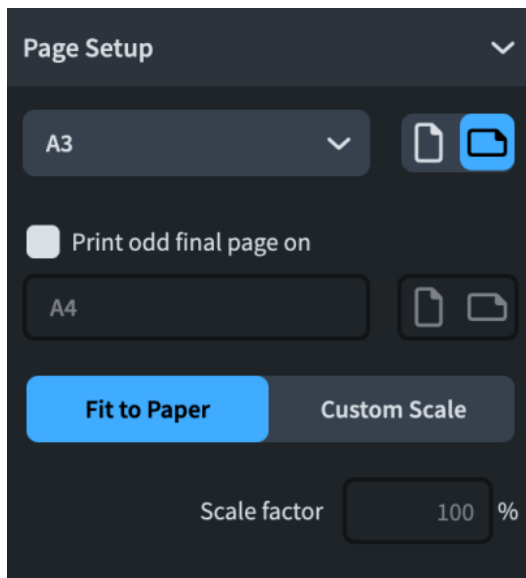
### Auftragstyp

Ermöglicht Ihnen die Auswahl der zu druckenden/exportierenden Seiten sowie deren Anordnung. Sie können alle Seiten, einen Seitenbereich oder einen Partienbereich auswählen.



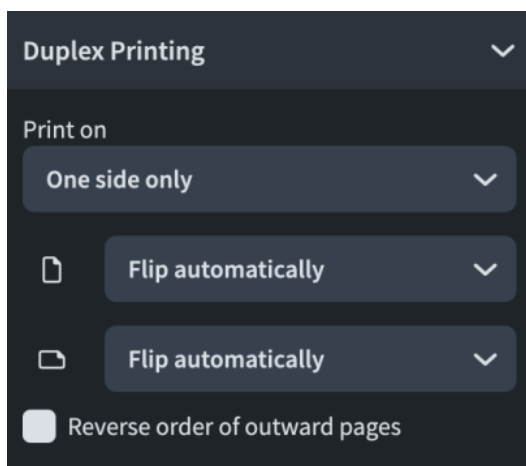
### Seite einrichten

Ermöglicht Ihnen die Einstellung der Papiergröße und der Ausrichtung. Sie können außerdem den Skalierungsfaktor des Bildes wählen, das gedruckt/exportiert werden soll.



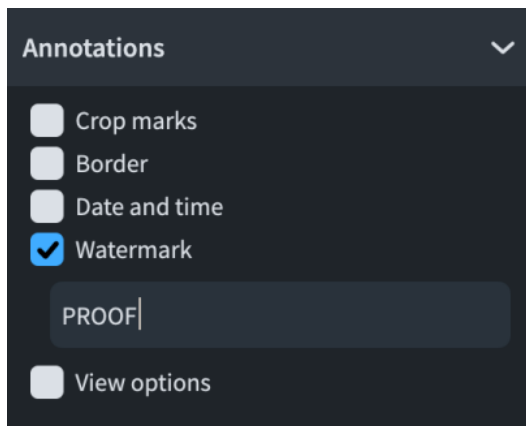
### Doppelseitiger Druck

Ermöglicht es Ihnen, einzustellen, ob eine oder beide Seiten jedes Papierbogens bedruckt werden sollen. Nur verfügbar, wenn **Drucker** im **Ziel**-Abschnitt ausgewählt ist.



### Anmerkungen

Hier können Sie Optionen aktivieren, die häufig von Verlagen oder Druckereien benötigt werden, zum Beispiel Schnittmarken oder einen Rahmen um den Druckbereich.



### Drucken-Schalter

Ermöglicht das Drucken/Exportieren ausgewählter Layouts gemäß den Einstellungen, die Sie im Druckoptionen-Bereich festgelegt haben.

Abhängig von Ihrer Auswahl kann der Drucken-Schalter auf eine der folgenden Arten angezeigt werden:

- **Drucken**
- **Exportieren**
- **Drucken und exportieren**

Wenn Sie zum Beispiel Layouts ausgewählt haben, die alle auf Druck eingestellt sind, wird **Drucken** angezeigt. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die für den Export von Grafiken verwendet werden sollen, und einige Layouts, die für den Druck bestimmt sind, wird **Drucken und exportieren** angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 523

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

[Drucker](#) auf Seite 537

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 540

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 538

[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 541

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 543

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Layouts drucken

Sie können Papierkopien von einzelnen Layouts oder mehreren Layouts zusammen drucken. Sie können die Druckeinstellungen für jedes Layout unabhängig festlegen; zum Beispiel können Sie eine unterschiedliche Anzahl von Kopien einstellen oder verschiedene Drucker für Layouts im selben Projekt auswählen.

Dorico SE verwendet Layouteinstellungen, um automatische Druckeinstellungen zu erstellen; Sie werden also feststellen, dass viele Druckoptionen bereits für die Layouts geeignet sind, die Sie drucken möchten. Wenn Sie zum Beispiel an einen Drucker angeschlossen sind, der A3-Papier drucken kann, und die Seitengröße im Layout Ihrer Gesamtpartitur durch die **Layout-Optionen**



auf A3 eingestellt ist, wird Dorico SE automatisch unter **Seite einrichten** im Druckoptionen-Bereich A3 auswählen.

#### TIPP

- Wenn Sie Layouts in Grafikdateiformaten wie PDF oder PNG speichern möchten, empfehlen wir Ihnen, sie zu exportieren.
- Sie können einzelne Layouts auswählen und Druckoptionen dafür einrichten, ohne sofort zu drucken. Nachdem Sie die gewünschten Druckoptionen für unterschiedliche Layouts eingerichtet haben, können Sie alle Layouts auswählen, die Sie drucken möchten, und auf **Drucken** klicken. Ihre vorhandenen Druckeinstellungen werden übernommen, auch wenn Ihre Auswahl Layouts mit unterschiedlichen Druckeinstellungen enthält.

Zum Beispiel können Sie einstellen, dass von Ihrem Gesamtpartitur-Layout **3** Ausfertigungen als Booklet und von den Einzelstimmen-Layouts jeweils **1** Ausfertigung mit zwei Seiten auf einem Blatt gedruckt werden. Wenn Sie die Layouts danach auswählen, um alle gemeinsam zu drucken, werden die eingegebenen Werte beibehalten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, das Sie drucken möchten.

#### HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2. Geben Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die Anzahl von Exemplaren in das **Exemplare**-Feld ein.

#### HINWEIS

Das **Exemplare**-Feld erscheint leer, wenn Sie Layouts mit unterschiedlichen Werten ausgewählt haben.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Exemplare sortieren**.
4. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt die **Drucker**-Option und wählen Sie einen Drucker aus dem Menü aus.
5. Wählen Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt die gewünschte Seitenanordnung aus dem Menü aus.
6. Optional: Geben Sie einen Bereich von Seiten/Partien an.
7. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** ein Papierformat aus dem Menü aus.
8. Wählen Sie die gewünschte Papierausrichtung.
9. Optional: Wenn Sie als Auftragstyp **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Ungerade letzte Seite drucken auf**, um die Papiergröße zu wählen, auf der Sie ungerade letzte Seiten drucken möchten, falls Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat.
10. Wählen Sie ein Papierformat und eine Papierausrichtung für die ungerade letzte Seite.
11. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für Seitengrößen aus:
  - **An Papier anpassen**
  - **Benutzerdefinierte Skalierung**
12. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor in das **Skalierungsfaktor**-Feld ein.

13. Wählen Sie im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** eine der verfügbaren Druckoptionen aus dem Menü **Drucken auf**.
  14. Optional: Wenn Sie doppelseitigen Druck gewählt haben, können Sie die beiden unteren Menüs verwenden, um festzulegen, wie das gedruckte Bild beim Bedrucken der Papierrückseite umgekehrt werden soll.
  15. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.
  16. Klicken Sie auf **Drucken**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gemäß den vorgenommenen Druckeinstellungen gedruckt. Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, die transponierende Instrumente enthalten, zeigt Dorico 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

- Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien** können Sie festlegen, dass eine Warnung angezeigt wird, wenn Sie Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts in klingender oder transponierter Notation drucken/exportieren.
  - Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57  
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59  
[Drucker](#) auf Seite 537  
[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 542  
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 536  
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 538  
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 526  
[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 540  
[Anmerkungen](#) auf Seite 546  
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 549  
[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

## Bereiche von Seiten/Partien festlegen

Standardmäßig druckt/exportiert Dorico SE alle Seiten in den ausgewählten Layouts. Sie können aber für jedes einzelne Layout Bereiche von Seiten oder Parteien festlegen.

#### HINWEIS

Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine Seiten- oder Partiebereiche angeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, für die Sie Bereiche von Seiten/Partien festlegen möchten.

2. Wählen Sie im Druckoptionen-Bereich im **Auftragstyp**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Zu druckender Bereich**:
  - Um Bereiche von Seiten festzulegen, wählen Sie **Seiten**.
  - Um Bereiche von Partien festzulegen, wählen Sie **Partien**.
3. Wenn Sie **Seiten** gewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
  - Um einen Bereich von Seiten anzugeben, geben Sie die erste und die letzte Seite durch ein Minuszeichen getrennt ein, zum Beispiel **1-4**.
  - Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

#### HINWEIS

Separate Bereiche werden als separate Dateien exportiert.

---

4. Wenn Sie **Partien** ausgewählt haben, klicken Sie auf **Auswählen**, um den Dialog **Partien drucken** zu öffnen. Wählen Sie die Partien aus, die Sie drucken/exportieren möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.
- 

#### ERGEBNIS

Die zu druckenden/exportierenden Seiten werden für die ausgewählten Layouts geändert. Partien-Bereiche enthalten alle Seiten, auf denen diese Partien teilweise oder vollständig angezeigt werden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 526

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 536

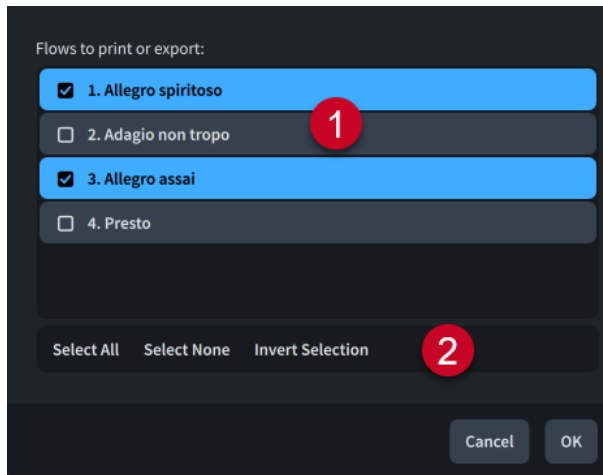
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 538

[Partien exportieren](#) auf Seite 81

## Partien drucken (Dialog)

Im Dialog **Partien drucken** können Sie die Partien aus den ausgewählten Layouts auswählen, die Sie drucken/exportieren möchten. Partien-Bereiche enthalten alle Seiten, auf denen diese Partien teilweise oder vollständig angezeigt werden.

- Sie können den Dialog **Partien drucken** im Drucken-Modus öffnen, indem Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs auf **Auswählen** klicken. **Auswählen** ist verfügbar, wenn die ausgewählten Layouts für das Drucken/Exportieren eines Bereichs von Partien eingestellt sind.



### 1 Zu druckende bzw. exportierende Partien

Enthält eine Liste aller Partien in den ausgewählten Layouts. Partien werden in den zu druckenden/exportierenden Seitenbereich eingeschlossen, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.

### 2 Auswahl-Optionen

Hiermit können Sie Partien auswählen/ihre Auswahl aufheben. Die folgenden Auswahl-Optionen sind verfügbar:

- **Alle auswählen:** Wählt alle Partien aus.
- **Keine auswählen:** Hebt die Auswahl für alle Partien auf.
- **Auswahl umkehren:** Kehrt Ihre Auswahl um, so dass alle zuvor nicht ausgewählten Partien eingeschlossen werden.

## Druckoptionen einstellen (nur macOS)

Dorico SE gibt Ihnen Zugriff auf die Standard-Druckoptionen Ihres Betriebssystems.

### HINWEIS

Wenn Sie die Standard-Druckoptionen Ihres Betriebssystems verwenden, werden die programminternen Einstellungen im Druckoptionen-Bereich ignoriert. macOS-spezifische Druckeinstellungen werden nicht in Ihrem Projekt gespeichert. Sie müssen sie daher für jeden Druckvorgang neu einstellen; die Dorico SE-Druckoptionen hingegen werden immer in Ihrem Projekt gespeichert.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Layouts**-Bereich unter der Option **OS X-Dialoge** auf **Seite einrichten**, um den macOS-Dialog **Seite einrichten** zu öffnen.
  2. Stellen Sie im Dialog **Seite einrichten** die Papiergröße ein.
  3. Klicken Sie auf **OK**.
  4. Klicken Sie im Abschnitt **OS X-Dialoge** auf **Drucken**, um den **Drucken**-Dialog von macOS zu öffnen.
  5. Im **Drucken**-Dialog können Sie die gewünschten Druckoptionen einstellen.
-

## Layouts als Grafikdateien exportieren

Sie können Layouts in vielen verschiedenen Dateiformaten exportieren, zum Beispiel als PDF oder PNG.

### TIPP

Sie können Layouts mit unterschiedlichen Bildeinstellungen und Exportpfaden gleichzeitig exportieren.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie exportieren möchten.

### HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

---

2. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die **Grafik**-Option aus.
3. Optional: Ändern Sie die Bildeinstellungen für die ausgewählten Layouts.
4. Optional: Ändern Sie den Exportpfad für die ausgewählten Layouts.
5. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
6. Optional: Ändern Sie im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.

### TIPP

Wir empfehlen Ihnen, das **Seitenzahl**-Token für PNG-, SVG- und TIFF-Dateien einzuschließen, da jede Seite in Layouts, die diese Formate nutzen, als separate Datei exportiert wird.

---

7. Optional: Geben Sie einen Bereich von Seiten/Partien an.
8. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** die gewünschte Seitenausrichtung aus.
9. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.

### HINWEIS

Wasserzeichen sind nur in Layouts enthalten, die als Grafiken in **Farbe** exportiert wurden.

---

10. Klicken Sie auf **Exportieren**.
- 

### ERGEBNIS

Exportierte Dateien werden gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Namenskonvention benannt. Sie werden in dem im **Zielordner**-Feld eingestellten Ordner oder im gleichen Ordner wie die Projektdatei gespeichert, wenn der eingestellte Exportpfad nicht mehr zugänglich ist.

Exportierte Layouts nutzen die Seitengröße, die auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** eingestellt ist.

Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, die transponierende Instrumente enthält, zeigt Dorico 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

- Unter **Programmeinstellungen** > **Allgemein** > **Dateien** können Sie festlegen, dass eine Warnung angezeigt wird, wenn Sie Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts in klingender oder transponierter Notation drucken/exportieren.
- Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche von Seiten/Partien festlegen](#) auf Seite 530  
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 549  
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 536  
[Anmerkungen](#) auf Seite 546  
[Grafikdateiformate](#) auf Seite 543  
[Bildauflösung](#) auf Seite 544  
[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 544  
[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 545  
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57  
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59  
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674  
[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 541  
[Partien exportieren](#) auf Seite 81

## Bildeinstellungen für Layouts ändern

Sie können das Grafikdateiformat, den Farbmodus und die Bildauflösung einzelner Layouts ändern, wenn Sie zum Beispiel einige Layouts als PDF-Dateien, andere aber als PNG-Dateien exportieren möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die **Grafik**-Option aus.
3. Wählen Sie ein Grafikdateiformat aus dem Menü aus.
4. Optional: Wenn Sie **PNG** oder **TIFF** ausgewählt haben, wählen Sie eine Auflösung aus dem **Auflösung**-Menü.

#### TIPP

Die **Auflösung**-Einstellung hat keine Auswirkung auf **PDF**- und **SVG**-Dateien, da es sich bei ihnen um Vektorformate handelt.

5. Wählen Sie einen Farbmodus.
  - **Einfarb.** exportiert die Grafik in Schwarzweiß.
  - **Farbe** exportiert die Grafik in Vollfarbe.

#### HINWEIS

- Für Layouts, die Elemente mit festgelegter Farbe oder Deckkraft haben oder die Sie mit Wasserzeichen exportieren möchten, müssen Sie **Farbe** wählen. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, werden solche Elemente in der exportierten Datei schwarz angezeigt.

- Wenn Sie Grafikdateien mit einer Auflösung von 72 dpi exportieren, empfiehlt es sich, die **Farbe**-Option zu wählen. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, sind Notenzeilenlinien eventuell nicht sichtbar.
- 

#### ERGEBNIS

Die Bildeinstellungen für die ausgewählten Layouts werden geändert. Dadurch ändert sich auch die Dateinamen-Zusammensetzung beim Exportieren der jeweiligen Layouts.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 543

[Bildauflösung](#) auf Seite 544

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 544

[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 545


## Exportpfad für Layouts ändern

Sie können einen Exportpfad zu einem beliebigen Ordner festlegen, in den Sie Layouts als Grafikdateien exportieren möchten. Sie können für jedes Layout einen anderen Exportpfad angeben und trotzdem alle gleichzeitig exportieren.

Dorico SE exportiert Grafikdateien standardmäßig in denselben Ordner wie Ihre Projektdateien. Wenn Sie Ihr Projekt noch nicht gespeichert haben, werden Grafikdateien in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** gespeichert.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs neben dem **Zielordner** -Feld auf **Ordner wählen**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
4. Klicken Sie auf **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), um im **Zielordner**-Feld den neuen Exportpfad anzugeben.
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 bis 4 für andere Layouts, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
6. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
7. Optional: Ändern Sie im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.

#### TIPP

Wir empfehlen Ihnen, das **Seitenzahl**-Token für PNG-, SVG- und TIFF-Dateien einzuschließen, da jede Seite in Layouts, die diese Formate nutzen, als separate Datei exportiert wird.

---

#### ERGEBNIS

Der Exportpfad wird für alle ausgewählten Layouts geändert. Beim Exportieren werden Dateien gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Benennungskonvention benannt.

#### HINWEIS

Wenn der angegebene Exportpfad nicht mehr zugänglich ist, z. B. wenn Sie ein Projekt von jemandem erhalten, der ein anderes Betriebssystem verwendet, aktualisiert Dorico SE automatisch den Exportpfad und exportiert an denselben Ort, an dem die Projektdatei abgelegt ist.

## Dateinamen exportieren (Dialog)

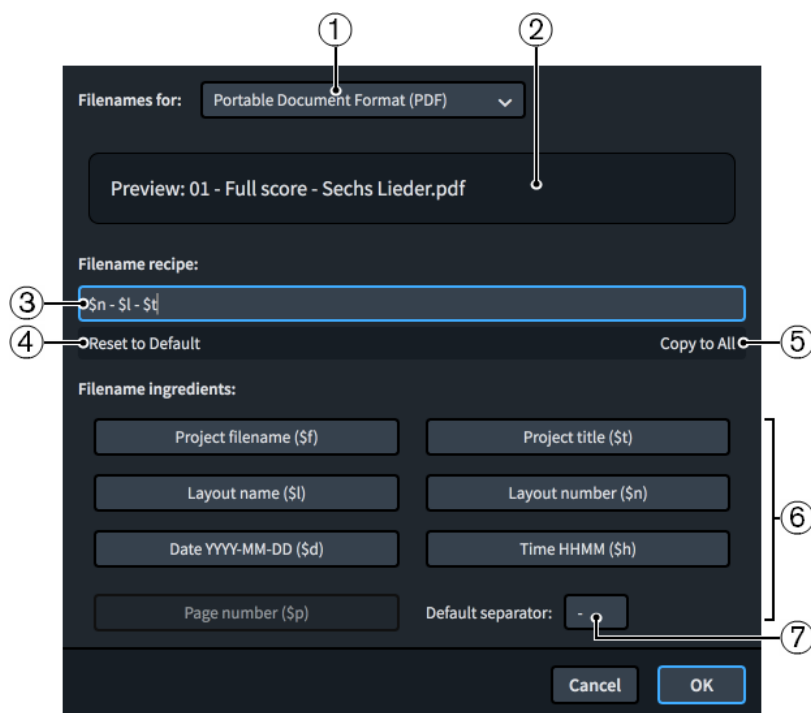
Im Dialog **Dateinamen exportieren** können Sie die Variablen in Dateinamen für jedes Grafikdateiformat unabhängig voneinander festlegen. Sie können universelle Variablen verwenden, die aktualisiert werden, um die richtigen Informationen für jedes Layout automatisch anzuzeigen, und Sie können Text eingeben, der für alle Layouts gleich ist.

Sie können den Dialog **Dateinamen exportieren** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Drucken-Modus auf **Optionen für Dateinamen** im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs, wenn das derzeit ausgewählte Layout auf **Grafik** eingestellt ist.
- Klicken Sie unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien exportieren** auf **Bearbeiten**.

#### HINWEIS

Ihre Einstellungen sind zwischen beiden Zugriffsarten auf den Dialog verknüpft und werden in den Standardeinstellungen für alle künftigen Projekte gespeichert.



Der Dialog **Dateinamen exportieren** enthält die folgenden Optionen:

### 1 Dateinamen für

Dies ermöglicht es Ihnen, verschiedene Grafikdateiformate zu wählen. Sie können für jedes Grafikdateiformat unterschiedliche Benennungskonventionen festlegen.

### 2 Vorschau



Zeigt einen Beispielsdateinamen auf Grundlage der derzeit gültigen Konvention an. Das für die Vorschau verwendete Layout ist dasjenige, das in der Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile angezeigt wird.

Beispielsweise könnte die Vorschau für den PDF-Dateinamen einer Gesamtpartitur mit der Standardkonvention 01 - Gesamtpartitur - Lieder .pdf sein.

### 3 Benennungskonvention

Zeigt die Benennungskonvention für das ausgewählte Grafikdateiformat an. Sie können Text direkt in dieses Feld eingeben und auf verschiedene Variablen klicken, um sie automatisch hinzuzufügen.

Beispielsweise lautet die Standardkonvention für den Namen einer PDF-Datei **\$n - \$l - \$t**.

### 4 Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Setzt die Benennungskonvention für das ausgewählte Grafikdateiformat auf die Standardeinstellung zurück.

### 5 Zu allen kopieren

Übernimmt die Benennungskonvention für alle Layouts in einem Projekt.

### 6 Variablen für Dateinamen

Ermöglicht es Ihnen, gemäß der Konvention schnell Variablen zum Dateinamen hinzuzufügen, die automatisch je nach Layout ausgefüllt werden. Zum Beispiel wird die Variable **\$l** zu Klavier, wenn ein Layout für die Klavierstimme exportiert wird.

Die Schaltflächen für jede einzelne Variable zeigen sowohl die Informationen, auf die sich der Bestandteil bezieht, als auch die Zeichen dafür an.

Wenn Sie auf einzelne Variablen für Dateinamen klicken, werden diese am Ende der Benennungskonvention eingefügt. Sie werden automatisch durch das Standard-Trennzeichen von der vorherigen Variable getrennt.

#### HINWEIS

Seitenzahl ist keine für PDF-Benennungskonventionen gültige Variable, da es sich hier um ein mehrseitiges Format handelt.

---

### 7 Standard-Trennzeichen

Ermöglicht es Ihnen, die Zeichen, die zur Trennung einzelner Variablen in der Benennungskonvention standardmäßig verwendet werden, einzustellen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

## 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 526

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

## 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 Seiten- oder Partiebereiche angeben.

---

#### HINWEIS

- Je nach gewähltem Auftragsstyp dreht Dorico SE die Seitenausrichtung automatisch. Die geänderte Ausrichtung wird im Notenbereich sofort sichtbar. Wenn dies nicht gewünscht ist, können Sie die Ausrichtung im Dialog **Seite einrichten** manuell einstellen.
- Bei allen Auftragsstypen können entweder eine Seite oder beide Seiten eines Papierbogens bedruckt werden.
- Booklets, Doppelseiten und 2 Seiten auf einem Blatt werden normalerweise im Querformat gedruckt. Wird je eine Seite auf einen Bogen Papier gedruckt, wählt man für gewöhnlich das Hochformat, es sei denn, das Layout selbst ist im Querformat angelegt.

Im **Auftragsstyp**-Abschnitt können Sie zudem auswählen, welche Seiten Sie drucken/exportieren möchten.

#### Alle

Hiermit können Sie alle Seiten in den ausgewählten Layouts drucken/exportieren.

#### Seiten

Hier können Sie den für den Druck/Export bestimmten Seitenbereich festlegen. Wenn Sie **Seiten** auswählen, erhalten Sie Zugriff auf das Wertefeld.

- Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel **1-4**.
- Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

#### Partien

Hier können Sie den für den Druck/Export bestimmten Partiebereich festlegen. Wenn Sie **Partien** ausgewählt haben, können Sie auf **Auswählen** klicken, um den Dialog **Partien drucken** zu öffnen, in dem Sie die zu druckenden/exportierenden Partien auswählen können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 542

[Bereiche von Seiten/Partien festlegen](#) auf Seite 530

[Ränder](#) auf Seite 563

## 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 Seiten- oder Partiebereiche angeben.
- Wenn die Reihenfolge der Rückseiten beim doppelseitigen Drucken von Booklets nicht stimmt, können Sie unter »Druckoptionen« im Bereich **Doppelseitiger Druck** die Option **Reihenfolge von äußeren Seiten umkehren** aktivieren, um Dorico SE anzuweisen, den ersten Drucksatz an Seiten in umgekehrter Reihenfolge auszugeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 540

## 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 528

## Seiten- und Papiergröße

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** in den **Layout-Optionen**, um die Abmessungen des Layouts festzulegen.

Wenn Sie Layouts als Grafikdateien exportieren, wird immer die Seitengröße des Layouts verwendet. Wenn Sie Layouts drucken, müssen Sie eine Papiergröße wählen, die vom verwendeten Drucker unterstützt wird.

Für gewöhnlich sind die Seitengröße des Layouts und die Papiergröße für den Druck identisch. Wenn Sie jedoch ein Layout mit einer ungewöhnlichen Seitengröße erstellen, die von Ihrem Drucker nicht unterstützt wird (z. B. 10" x 13", eine der Standard-Seitengrößen für Instrumentalstimmen), müssen Sie das Layout eventuell auf eine andere Papiergröße drucken. Im Dialog **Seite einrichten**, den Sie im Druckoptionen-Bereich finden, können Sie die Papiergröße entsprechend Ihren Anforderungen einstellen. Solange Ihr Drucker ausreichend großes Papier für die Seitenformateinstellungen unterstützt und diese einem Standardpapierformat entsprechen, werden Ihre Abmessungen in das Menü aufgenommen. Dies hat keine Auswirkung auf das Papierformat Ihres Layouts und daher auch nicht auf die Darstellung der Noten.

Wenn Sie keine eigene Papiergröße auswählen, wählt Dorico 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.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 549

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

[Ränder](#) auf Seite 563

## Papierausrichtung

Mit der Ausrichtung wird die Richtung angegeben, in der rechteckiges Papier angezeigt und gedruckt wird. Das Papier kann entweder im Quer- oder Hochformat sein.

Instrumentalteile werden meist im Hochformat gedruckt, da so zwei bis drei Seiten gleichzeitig auf normalen Notenständern verteilt werden können.

Gesamtpartituren für Dirigenten werden ebenfalls häufig im Hochformat gedruckt, da so mehr Notenzeilen auf die Seite passen als im Querformat. Gesamtpartituren für kleine Ensembles können jedoch auch im Querformat gedruckt werden, da hier weniger Notenzeilen auf eine Seite passen müssen. Wenn Sie in der Horizontalen mehr Platz auf der Seite haben, können mehr Takte auf jede Seite passen, was die Anzahl der erforderlichen Seitenumschläge reduziert.

In Dorico SE können Sie die Ausrichtung der Seiten unabhängig von der Papierausrichtung einstellen, z. B. können Sie Hochformatseiten auf Querformatpapier drucken. Zudem können Sie die Papierausrichtung der ungeraden letzten Seite in Layouts auch separat einstellen, wenn das Layout **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf einem Blatt** enthält.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 549

## Papierformat und Ausrichtung einstellen

Layouts können unterschiedliche Papiergrößen und Ausrichtungseinstellungen haben.

#### HINWEIS

Wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt der Druckoptionen **Grafik** ausgewählt haben, können Sie nur die Papierausrichtung ändern. Es sind keine weiteren Optionen verfügbar.

---



Der Abschnitt **Seite einrichten** im Druckoptionen-Bereich enthält die folgenden Optionen, wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt **Drucker** ausgewählt haben:

### Papierformat

Ermöglicht es Ihnen, eines der verfügbaren Papierformate aus dem Menü zu wählen. Es hängt von den jeweiligen Funktionen des gewählten Druckers ab, welche Papierformate verfügbar sind.

### Papierausrichtung

Hiermit können Sie eine der folgenden Papierausrichtungsoptionen wählen:

- **Hochformat** 
- **Querformat** 

### Ungerade letzte Seite drucken auf

Nur für Druckaufträge vom Typ **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt**: Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie für die ungerade letzte Seite eine andere Papiergröße oder -ausrichtung wählen.

Diese Einstellung ist nützlich, wenn Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat und Sie im Querformat auf A3-Papierbögen drucken. Wenn Ihr Layout zum Beispiel fünf Seiten hat, passen die ersten vier Seiten auf zwei A3-Bögen, während die fünfte nur die linke Hälfte eines dritten Bogens einnehmen würde. Mit dieser Einstellung können Sie die ungerade letzte Seite stattdessen im Hochformat auf einen A4-Bogen drucken.

### An Papier anpassen

Die gesamte Seite wird so skaliert, dass sie dem gewählten Papierformat entspricht. Wenn Sie beispielsweise ein Layout mit einer Seitengröße von A4 und eine Papiergröße von A3 auswählen, werden die Seiten im Layout vergrößert, um dem größeren Papierformat gerecht zu werden.

### Benutzerdefinierte Skalierung

Die Seite wird auf den eingestellten Prozentsatz ihrer Originalgröße skaliert. Wenn Sie beispielsweise ein Layout mit einem Seitenformat von A3 drucken, ein Papierformat von A4 wählen und die **Benutzerdefinierte Skalierung** auf **100** einstellen, bleibt die Originalseite in ihrer Originalgröße erhalten und überschreitet die Grenzen des A4-Papiers.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 538

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 549

[Ränder](#) auf Seite 563

## 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 533

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 544

[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 545

## 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 533

## 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 Elemente mit eingestellter Farbe oder Deckkraft 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 Objekte in Ihrem Layout als fettes Schwarz exportiert, das durch die Kombination mehrerer Farbtinten entsteht. Dies kann in der Produktion zu Problemen führen, wenn in der Druckvorstufe Farbtrennungen vorgenommen werden.

Dorico SE legt Farben anhand des RGB-Farbmodells fest, nicht anhand des CMYK-Modells, das von Plattenbelichtern und anderen professionellen Druckmaschinen verwendet wird. Wenn Ihre Layouts farbige Objekte enthalten und professionell gedruckt werden sollen, müssen Sie die aus Dorico SE exportierten Grafikdateien in einer Grafikanwendung nachbearbeiten, um die Farben von RGB in CMYK zu konvertieren.

## Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten

Der Umgang mit Schriften in PDF- und SVG-Dateien hängt vor allem davon ab, welche Schriften Sie in Ihrem Projekt verwenden.

### PDF-Dateien

Die Noten- und Textschriften im Lieferumfang von Dorico SE sowie ihre Untergruppen werden beim Exportieren in PDF-Dateien eingebettet. Wenn Sie die PDF-Dateien an einem anderen Computer öffnen, werden sie identisch angezeigt, selbst wenn die im jeweiligen Dokument verwendeten Schriften nicht auf diesem Computer installiert sind. Wenn Sie andere Schriften verwenden, sollten Sie sicherstellen, dass sie sich einbetten lassen.

### SVG-Dateien

SVG-Dateien (Scalable Vector Graphics) betten Schriften nicht direkt ein. Einige Schriftzeichen wie Notenköpfe, Artikulationen und Vorzeichen werden in Umrisslinien konvertiert, damit sie nicht von der Schrift abhängig sind, aus der sie stammen. Andere Schriftzeichen wie Taktarten und Ziffern an Triolen und X-tolen werden anhand von Verweisen auf die Schriftart codiert, aus der sie stammen. Letzteres gilt auch für normalen Text wie Notenzeilenbeschriftungen, Tempo- und Dynamikanweisungen. Das bedeutet, dass SVG-Dateien nach dem Rendern in einem Webbrowser auf einem Computer, auf dem die Schriften nicht installiert sind, nicht korrekt angezeigt werden. Die Darstellung der SVG-Datei hängt vom Browser bzw. der Rendering-Software sowie von den Schriften ab, die auf dem Computer installiert sind.

Um sicherzustellen, dass die SVG-Datei nach dem Einbetten in eine Webseite einwandfrei angezeigt wird, können Sie sie in einem Illustrationsprogramm öffnen und alle Schriftzeichen in Vektoren umwandeln. Danach können Sie die SVG-Datei erneut exportieren und einbetten. Alternativ können Sie auch Web-Schriften verwenden, um sicherzustellen, dass alle benötigten Schriften auf dem Webserver bereitgestellt werden.

SVG-Grafiken, die aus Dorico SE exportiert werden, entsprechen der Spezifikation SVG Tiny 1.1, die eine Untermenge der Funktionen der vollständigen SVG-Spezifikation darstellt.

Umfassende Informationen über die Verwendung von Web-Schriften mit SVG finden Sie im Hilfe Center auf der Steinberg-Webseite.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 543

[Bildauflösung](#) auf Seite 544

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 544

## 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 438

[Kommentare](#) auf Seite 466

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 433

# 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 Seitenvorlagen. Wir haben in dieser Dokumentation dennoch grundlegende Informationen zu diesen Themen für Sie zusammengestellt.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 570

## Seitenformatierung

In Dorico SE wird die Formatierung von Seiten durch eine Reihe von Faktoren bestimmt, darunter die Notenzeilengröße des Layouts, die Seitenränder, die angewandte Seitenvorlage, angewandte Verteilungswerte, System- und Rahmenumbrüche sowie Rahmenabstände.

Folgende Faktoren haben die größten Auswirkungen auf die Formatierung von Seiten in Dorico 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

»Verteilen« ist ein Begriff, der das Festlegen des Layouts von Notenseiten beschreibt, zum Beispiel die Einstellung der Anzahl von Takten pro System.

### System- und Rahmenumbrüche

Mit System- und Rahmenumbrüchen können Sie Layouts detaillierter anpassen, indem Sie festlegen, welche Takte in jedem System angezeigt werden und ab welcher Position Noten in den nächsten Rahmen verschoben werden.

### Seitenränder

Seitenränder bestimmen die Abmessungen von Seiten in Layouts. Rahmen können nicht über die durch die Layout-Ränder festgelegte Begrenzung hinausgehen, die Sie auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** ändern können. Sie können die Größe von Rändern für jeden Rand auf jeder Seite ändern.

## Seitenvorlagen

Alle Seiten in Ihren Layouts beziehen ihr Format von Seitenvorlagen. Obwohl Sie in Dorico SE keine Seitenvorlagen erstellen oder bearbeiten können, empfehlen wir Ihnen, sich mit dem Konzept von Seitenvorlagen vertraut zu machen, damit Sie verstehen, wie Seiten formatiert werden. Wenn Sie zum Beispiel eine Seitenvorlage übergehen, indem Sie den Titel direkt im Notenbereich ändern, werden leere, nicht mehr benötigte Seiten eventuell nicht mehr automatisch gelöscht.

### TIPP

Die Standard-Seitenvorlagen in Dorico 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 Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet, wobei es sich um eine Änderung des Seitenformats handelt.

## Notenrahmen-Ränder

Notenrahmen haben oben und unten Ränder. Notenrahmen-Ränder schaffen Abstände, um sicherzustellen, dass das Notenmaterial innerhalb des verbleibenden Rahmens auf der Seite einwandfrei angezeigt wird. Wenn Notenrahmen keine Abstände haben, wird zum Beispiel die oberste Linie der obersten Notenzeile im Rahmen an der Oberkante des Rahmens positioniert. Noten, die Hilfslinien oberhalb der Notenzeile benötigen, würden dann außerhalb des oberen Seitenrands positioniert. Sie können die Ränder von Notenrahmen für jedes Layout ändern.

Wir empfehlen Ihnen, sich mit diesen Konzepten vertraut zu machen und sich damit zu beschäftigen, wie Sie sie gemeinsam und in unterschiedlichen Kontexten nutzen können, um gut formatierte Layouts zu erstellen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 567

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 570

[Verteilen](#) auf Seite 575

[Systemumbrüche](#) auf Seite 578

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 560

[Tacets](#) auf Seite 582

[Ränder](#) auf Seite 563

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 790  
[Layouts](#) auf Seite 164  
[Partien](#) auf Seite 160  
[Spieler](#) auf Seite 116  
[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76  
[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

## Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern

Sie können die Seitengröße und/oder Ausrichtung jedes Layouts unabhängig ändern. Sie können zum Beispiel eine große Seite im Querformat für Gesamtpartitur-Layouts und eine kleine Seite im Hochformat für Einzelstimmen-Layouts verwenden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Seitengröße und/oder -ausrichtung ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Seitengröße**-Abschnitt eine Seitengröße aus dem **Größe**-Menü aus.  
Sie können z. B. eine feste Seitengröße wie **A3** oder **Letter** auswählen oder durch Auswahl von **Benutzerdefiniert** eine eigene Seitengröße definieren.
5. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefiniert** ausgewählt haben, ändern Sie **Breite** und **Höhe** der Seite, indem Sie die Werte in den Wertefeldern ändern.
6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Ausrichtung** aus:
  - **Hochformat**
  - **Querformat**
7. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 6 für andere Layouts, deren Seitengröße/-ausrichtung Sie ändern möchten.
8. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Die Seitengröße und/oder Ausrichtung wird für alle ausgewählten Layouts geändert.

### HINWEIS

Durch Ändern der Seitengröße in Layouts wird nicht unbedingt auch das Papierformat geändert, das für diese Layouts im Druckoptionen-Bereich im Druckmodus automatisch ausgewählt wurde. Wenn z. B. Ihr Standarddrucker das für Layouts gewählte Seitenformat nicht drucken kann, wird das größte Papierformat ausgewählt, das der Drucker verarbeiten kann. Wenn Sie bereits vor Änderung der Seitengröße in den **Layout-Optionen** Druckoptionen für Layouts festgelegt hatten, versucht Dorico SE, Ihre ursprünglichen Druckoptionen beizubehalten.

Ebenso ist die Seitenausrichtung unabhängig von der Papierausrichtung. Wir empfehlen Ihnen, vor dem Drucken/Exportieren im Druckoptionen-Bereich im Druckmodus zu überprüfen, ob

für die Layouts die richtige Papierausrichtung eingestellt wurde, da es möglich ist, Querformat-Layouts auf Hochformatpapier zu drucken und umgekehrt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 542

[Layouts drucken](#) auf Seite 528

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 533

## Seitenränder ändern

Sie können die Seitenränder jedes Layouts unabhängig voneinander ändern, zum Beispiel wenn Sie breitere Ränder für Layouts in Projekten brauchen, für die eine Spiralbindung vorgesehen ist.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Seitenränder ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
  4. Wählen Sie im **Seitenränder**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Seitenränder**:
    - **Gleich**: Alle Seiten in den ausgewählten Layouts haben die gleichen Ränder.
    - **Abweichend**: Linke und rechte Seiten in den ausgewählten Layouts können unterschiedliche Ränder haben.
    - **Gespiegelt**: Auf linken und rechten Seiten in den ausgewählten Layouts werden dieselben Werte für Seitenränder verwendet, aber sie entsprechen den Innen-/Außenkanten von Seiten.
  5. Optional: Ändern Sie die Ränder, indem Sie die Werte in den Wertefeldern ändern.
  6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Seitenränder in den ausgewählten Layouts werden geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ränder](#) auf Seite 563

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1125

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1107

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 790

## Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden

Sie können das Seitenvorlage-Set ändern, das von jedem einzelnen Layout in Ihrem Projekt verwendet wird. Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn Sie möchten, dass ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout das Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme** verwendet, da in diesem Set der Layout-Name auf der ersten Seite angezeigt wird.

Standardmäßig nutzen Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts das Seitenvorlage-Set **Standardpartitur**, während Einzelstimmen-Layouts das Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme** nutzen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Seitenvorlage-Set Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
  4. Wählen Sie im **Seitenvorlage**-Abschnitt im Menü **Seitenvorlage-Set** das gewünschte Seitenvorlage-Set aus.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Das ausgewählte Seitenvorlage-Set wird auf die ausgewählten Layouts übertragen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 590

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 560

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 559

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 560

## Standard-Notenzeilengröße ändern

Sie können für jedes einzelne Layout die Standard-Notenzeilengröße ändern. Z. B. können Sie eine geringe Notenzeilengröße in Gesamtpartitur-Layouts, aber eine höhere Notenzeilengröße in Einzelstimmen-Layouts nutzen.

#### HINWEIS

Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Notenzeilengröße Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Spatiumsgröße** aus dem Menü **Rastralgröße** die gewünschte Notenzeilengröße aus.

#### HINWEIS

Wenn Sie **Benutzerdefiniert** auswählen, können Sie einen benutzerdefinierten, in Ihrer bevorzugten Maßeinheit ausgedrückten Wert im Feld **Spatiumsgröße** festlegen.

Sie können einen **benutzerdefinierten** Wert auch festlegen, indem Sie den Wert ändern, wenn eine voreingestellte **Rastralgröße** ausgewählt ist.

5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 4 für andere Layouts.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Notenzeilengröße wird in allen ausgewählten Layouts geändert.

#### TIPP

Sie können auch die Größe einzelner Notenzeilen ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 567

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

## 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 Objekten wie Systemobjekten und Dynamikanweisungen zuordnet, um Kollisionen zwischen den Noten und den darunter und darüber liegenden Notenzeilen zu vermeiden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern wollen.



Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
4. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Ideale Abstände** die Werte je nach Kontext.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Mindestabstände zwischen Notenzeilen und Systemen werden im entsprechenden Kontext geändert. Dies wirkt sich darauf aus, wie viel Platz Dorico 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

- [Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 570
- [Notenabstand](#) auf Seite 573
- [Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1125
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1107
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554
- [Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

## 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 die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
4. Wählen Sie im Bereich **Ideale Abstände** eine der folgenden Optionen für **Abstand zwischen Divisi-Systemen**:
  - **Notenzeile zu Notenzeile**
  - **Akkolade zu Akkolade**
5. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Vertikale Ausrichtung** die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
  - **Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt**

- **Abstand nur zwischen Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt**
6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Notenzeilen ausrichten, wenn Rahmen mit 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



The image displays two side-by-side musical score pages. Each page contains staves for Violin (Vn), Viola (Vc), Soprano (S), and Organ (Org). The left page shows the staves in their default, non-aligned positions. The right page shows the same staves after being vertically aligned, with the systems of staves aligned to the right.

Eine Seite mit Notenzeilen und Systemen, jeweils ausgerichtet

Die gleiche Seite, nur mit ausgerichteten Systemen

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

## Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen

Sie können leere Notenzeilen für jedes Layout unabhängig von anderen Layouts ausblenden/ anzeigen. So können Sie zum Beispiel alle Notenzeilen, einschließlich leerer Zeilen, in einem Partitur-Layout für den Dirigenten anzeigen, aber leere Notenzeilen in einem nur für Referenzzwecke erstellten Partitur-Layout ausblenden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie leere Notenzeilen aus- bzw. einblenden wollen.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
4. Wählen Sie im Bereich **Notenzeilen-Sichtbarkeit** eine der folgenden Optionen für **Leere Notenzeilen ausblenden**:
  - **Nach erstem System**
  - **Alle Systeme**
  - **Nie**
5. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben**.
6. Optional: Aktivieren Sie für **Von »Leere Notensysteme ausblenden« ausgenommene Spieler** das Kontrollkästchen für jedes Instrument, das unabhängig von der Einstellung in **Leere Notenzeilen ausblenden** angezeigt werden soll.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Leere Notenzeilen in den ausgewählten Layouts werden entsprechend Ihrer Wahl ausgeblendet bzw. angezeigt. Wenn Sie **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben** aktiviert haben, können alle leeren Notenzeilen von mehrzeiligen Instrumenten wie Klavier oder Harfe in den ausgewählten Layouts ausgeblendet werden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1119

[Divisi](#) auf Seite 1126

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 557

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 119

## Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden

Sie können die Sichtbarkeit von Notenzeilen ab den rhythmischen Positionen von System-/Rahmenumbrüchen manuell ändern, indem Sie einzelne Notenzeilen ausblenden, anzeigen und zurücksetzen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie leere Notenzeilen im Layout ausgeblendet haben, aber möchten, dass bestimmte leere Notenzeilen in einigen Bereichen sichtbar sind, oder wenn Sie Notenzeilen mit Noten in einigen Layouts ausblenden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit manuell ab einer rhythmischen Position ändern möchten, an der noch kein System-/Rahmenumbruch vorhanden ist, wählen Sie ein Objekt an der Position aus, ab der Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit ändern möchten.
2. Öffnen Sie den Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** auf eine der folgenden Arten:
  - Wenn ein System-/Rahmenumbruch an der Position vorhanden ist, ab der Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit ändern möchten, wählen Sie ihn aus und drücken Sie die **Eingabetaste** oder doppelklicken Sie darauf.

- Wenn kein System-/Rahmenumbruch vorhanden ist, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenzeile** > **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Ändern Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit nach Bedarf.  
Sie können zum Beispiel die Einstellung für einzelne Notenzeilen aktivieren und ändern oder die Optionen in der Aktionsleiste verwenden, um die Einstellung für alle Notenzeilen gleichzeitig zu ändern.
  4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

#### ERGEBNIS

Die Notenzeilen-Sichtbarkeit wird ab der ausgewählten rhythmischen Position oder dem ausgewählten Hinweisschild für System-/Rahmenumbrüche geändert. Diese Änderung bleibt bis zur nächsten Änderung der Notenzeilen-Sichtbarkeit oder bis zum Ende der Partie wirksam, je nachdem, was zuerst eintritt, und ob die Notenzeilen leer sind oder nicht.

Wenn noch kein Hinweis eines System-/Rahmenumbruchs an der ausgewählten rhythmischen Position vorhanden war, wird dort ein Systemumbruch mit Ihren Einstellungen für Notenzeilen-Sichtbarkeit eingefügt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Systemumbrüche](#) auf Seite 578

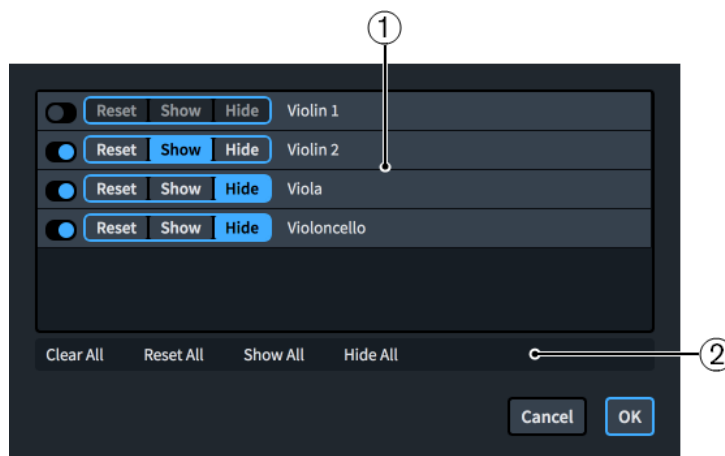
[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 570

## Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit (Dialog)

Im Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** können Sie einzelne Notenzeilen manuell an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden, anzeigen und zurücksetzen.

Sie können den Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenzeile** > **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit**, wenn ein Objekt im Notenbereich ausgewählt ist. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- Wählen Sie einen System-/Rahmenumbruch-Hinweis aus und drücken Sie die **Eingabetaste** oder doppelklicken Sie auf einen System-/Rahmenumbruch-Hinweis.



Der Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** beinhaltet Folgendes:

### 1 Notenzeilen-Liste

Enthält alle Notenzeilen, die an der ausgewählten rhythmischen Position vorhanden sind, einschließlich ausgeblendeter leerer Notenzeilen. Durch Aktivieren von Notenzeilen werden sie in die manuelle Änderung der Notenzeilen-Sichtbarkeit übernommen.

Für jede Notenzeile stehen die folgenden Optionen für Notenzeilen-Sichtbarkeit zur Verfügung:

- **Zurücksetzen:** Setzt die Notenzeilen-Sichtbarkeit auf die Standardeinstellung im Layout zurück, die auf der Seite **Vertikale Abstände** in den **Layout-Optionen** festgelegt ist.
- **Anzeigen:** Zeigt die Notenzeile ab der ausgewählten rhythmischen Position an, unabhängig davon, ob sie leer ist oder nicht.
- **Ausblenden:** Blendet die Notenzeile ab der ausgewählten rhythmischen Position aus, unabhängig davon, ob sie leer ist oder nicht.

## 2 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Einstellung für die Notenzeilensichtbarkeit für alle Notenzeilen gleichzeitig ändern können.

- **Alle löschen:** Deaktiviert alle Notenzeilen.
- **Alle zurücksetzen:** Aktiviert alle Notenzeilen und stellt sie auf **Zurücksetzen**.
- **Alle anzeigen:** Aktiviert alle Notenzeilen und stellt sie auf **Anzeigen**.
- **Alle ausblenden:** Aktiviert alle Notenzeilen und stellt sie auf **Ausblenden**.

## Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen

Sie können nach der letzten Partie in jedem einzelnen Layout zusätzliche leere Notenzeilen anzeigen, die die Seite ausfüllen. Auf diese Weise können Sie beim Formatieren von Einzelstimmen-Layouts für Aufnahme-Sessions der Konvention entsprechen, zusätzliche leere Notenzeilen zwischen dem letzten System und dem unteren Seitenrand anzuzeigen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie leere Notenzeilen nach den Enden von Partien aus- bzw. einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Partien**-Abschnitt **Rahmen mit leeren Notenzeilen füllen**.
5. Wenn Sie **Rahmen mit leeren Notenzeilen füllen** aktiviert haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen**.
6. Passen Sie die Darstellung von leeren Notenzeilen auf eine der folgenden Arten an:
  - Wenn Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** aktiviert haben und in leeren Notenzeilen Schlüssel anzeigen möchten, die der letzten Partie folgen, wählen Sie **Schlüssel einschließen**.
  - Wenn Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** aktiviert haben und in leeren Notenzeilen Schlüssel ausblenden möchten, wählen Sie **Schlüssel ausschließen**.

- Wenn Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** deaktiviert haben, ändern Sie die Anzahl von Notenzeilenlinien in leeren Notenzeilen, indem Sie den Wert für **Anzahl von Notenzeilenlinien für leere Notenzeilen** ändern.

---

#### ERGEBNIS

Leere Notenzeilen werden nach der letzten Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn **Rahmen mit leeren Notenzeilen füllen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist. Wenn sie angezeigt werden, befinden sich leere Notenzeilen unter dem letzten System in der letzten Partie und füllen die Breite des letzten Systems, sofern es nicht vollständig horizontal ausgerichtet ist.

Wenn **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** aktiviert ist, folgen leere Notenzeilen der Notenzeilengruppierung der letzten Partie, zum Beispiel zwei durch Klammern verbundene Notenzeilen in einem Einzelstimmen-Layout, dem zwei Spieler zugewiesen sind. Wenn die Option deaktiviert ist, werden einzelne leere Notenzeilen ohne Schlüssel angezeigt.

#### HINWEIS

Sie können in leere Notenzeilen keine Noten eingeben oder Klammern/Akkoladen ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 562

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764

## Layouts auf linken Seiten beginnen

Standardmäßig beginnen alle Layouts auf einer rechten Seite, da sich gemäß der Konvention ungerade Seiten immer auf der rechten Seite befinden. Sie können jedoch einzelne Layouts so einstellen, dass sie auf einer linken Seite beginnen, zum Beispiel um Seitenwechsel in diesem Layout zu erleichtern.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, die auf einer linken Seite beginnen sollen. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
  4. Ändern Sie im **Seitenzahlen**-Abschnitt den Wert für **Anfängliche Seitenzahl** in eine gerade Zahl.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

#### ERGEBNIS

Die erste Seite in den ausgewählten Layouts wird auf einer linken Seite angezeigt, wenn die anfängliche Seitenzahl gerade ist.

## Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass neue Partien auf derselben Seite wie vorhergehende Partien angezeigt werden, sofern dafür ausreichend Platz vorhanden ist. So können Sie z. B. die Anzahl der für Einzelstimmen in Werken mit mehreren Sätzen benötigten Seiten reduzieren. Standardmäßig sind neue Partien auf derselben Seite in Einzelstimmen-Layouts erlaubt, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch nicht.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Anzeige mehrerer Partien auf einer Seite erlauben möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Partien**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Neue Partien**:
  - **Immer auf neuer Seite beginnen**
  - **Auf vorhandener Seite zulassen**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

**Immer auf neuer Seite beginnen** sorgt dafür, dass Partien in den ausgewählten Layouts immer am Anfang der nächsten Seite nach dem Ende der vorigen Partie beginnen.

**Auf vorhandener Seite zulassen** erlaubt, dass Partien in den ausgewählten Layouts unmittelbar aufeinander folgen, auch innerhalb desselben Notenrahmens, sofern ausreichend Platz vorhanden ist. Partie-Überschriften werden automatisch über dem Beginn von Partien angezeigt, wenn Sie ausgewählt haben, dass Partie-Überschriften in den ausgewählten Layouts angezeigt werden sollen.

#### HINWEIS

Partien werden nicht automatisch in separate Notenrahmen unterteilt. Sie müssen Rahmenumbrüche manuell einfügen, um Partien bei Bedarf in separate Notenrahmen zu unterteilen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 595

[Verteilen](#) auf Seite 575

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 167

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 162

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 561

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 557

## Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird

Sie können für jedes einzelne Layout die Bedingungen ändern, unter denen die **Erste-Seitenvorlage** verwendet wird, wenn Sie zum Beispiel diese in der Gesamtpartitur am Beginn jeder Partie, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur für die erste Partie verwenden wollen, selbst wenn nachfolgende Partien oben auf der Seite beginnen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie ändern möchten, wann die **Erste-Seitenvorlage** verwendet wird.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Partien**-Bereich eine der folgenden Optionen für '**Erste-Seitenvorlage verwenden**' aus:
  - **Nie**
  - **Nur erste Partie**
  - **Jede Partie, die am oberen Seitenrand beginnt**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

- Die Auswahl von **Nie** bedeutet, dass die **Erste-Seitenvorlage** für keine Seite in den ausgewählten Layouts verwendet wird.
- Wenn Sie **Nur erste Partie** wählen, wird die **Erste-Seitenvorlage** auf der ersten Seite im Layout verwendet, jedoch nicht auf anderen Seiten, auch wenn nachfolgende Partien am oberen Seitenrand beginnen.
- Bei Auswahl von **Jede Partie, die am oberen Seitenrand beginnt** wird die **Erste-Seitenvorlage** für alle Seiten im Layout verwendet, an deren Anfang auch eine Partie beginnt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591

## Partie-Überschriften ein-/ausblenden

Sie können Partie-Überschriften in jedem Layout unabhängig ein- bzw. ausblenden, wenn Ihr Projekt nur aus einer Partie besteht und Sie nur den Projekttitel anzeigen wollen. Sie können auch die Überschrift der ersten Partie ausblenden, für nachfolgende Partien jedoch Partie-Überschriften einblenden.



#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Partie-Überschriften aus- bzw. einblenden wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Partien**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Partie-Überschriften anzeigen**:
  - **Nie**
  - **Nicht für erste Partie**
  - **Für alle Partien**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Partie-Überschriften werden bei jeder Partie in den ausgewählten Layouts über dem ersten System angezeigt, wenn Sie **Für alle Partien** auswählen, werden ausgeblendet, wenn Sie **Nie** auswählen und werden in der ersten Partie ausgeblendet, jedoch in den folgenden Partien über dem ersten System angezeigt, wenn Sie **Nicht für erste Partie** auswählen.

Sie werden automatisch unter Beachtung der für ein Layout festgelegten Ränder über jeder Partie und unter der vorhergehenden Partie positioniert.

#### HINWEIS

Durch das Ausblenden von Partie-Überschriften wird nicht der Partietitel ausgeblendet, der standardmäßig ab der zweiten Seite am oberen Seitenrand angezeigt wird.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 559

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 561

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 560

## Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden

Sie können Partie-Überschriften, Seitenzahlen und Partie-Seitenzahlen separat ein- und ausblenden, wenn sie oberhalb laufender Kopfzeilen oben auf einer neuen Seite in jedem Layout unabhängig voneinander angezeigt werden. Das Ausblenden solcher Informationen in laufenden Kopfzeilen ist bei Verlagen üblich.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Informationen in laufenden Kopfzeilen aus- bzw. einblenden wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Partien**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Partietitel in Kopfzeile**:
  - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
  - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Seitenzahl in Kopfzeile** aus:
  - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
  - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Partie-Seitenzahl in Kopfzeile** aus:
  - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
  - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die entsprechenden Informationen werden ausgeblendet/angezeigt, wenn sie oberhalb der Partie-Überschriften oben auf der Seite angezeigt werden.

#### HINWEIS

Um Informationen der laufenden Kopfzeile auszublenden, muss die Oberkante des Notenrahmens, der den Rahmen der Partie-Überschrift enthält, unterhalb des oberen Endes von Textrahmen liegen, die die entsprechenden Informationen enthalten. Wenn die Oberkante des Notenrahmens auf gleicher Höhe wie der Textrahmen einer Kopfzeile liegt, werden die entsprechenden Informationen im Textrahmen angezeigt, unabhängig von der vorgenommenen Einstellung.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rahmen](#) auf Seite 594

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Seitenzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 985

## 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 die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand**.
  4. Ändern Sie die Ausrichtung letzter Systeme in Partien auf eine der folgenden Arten:
    - Wenn Sie letzte Systeme in Partien immer vollständig ausrichten möchten, deaktivieren Sie **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
    - Wenn Sie den Mindestwert für die Ausfüllung letzter Systeme ändern möchten, ändern Sie den Wert für **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die automatische Ausrichtung letzter Systeme in Partien wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### TIPP

Sie können die Breite einzelner Systeme auch unabhängig von Ihren Standardeinstellungen ändern, indem Sie ihre Anfangs-/Endpositionen ändern.

---

#### BEISPIEL



Letztes System unter Füllungs-Schwellenwert, nicht ausgerichtet



Letztes System, ausgerichtet

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1125

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 576

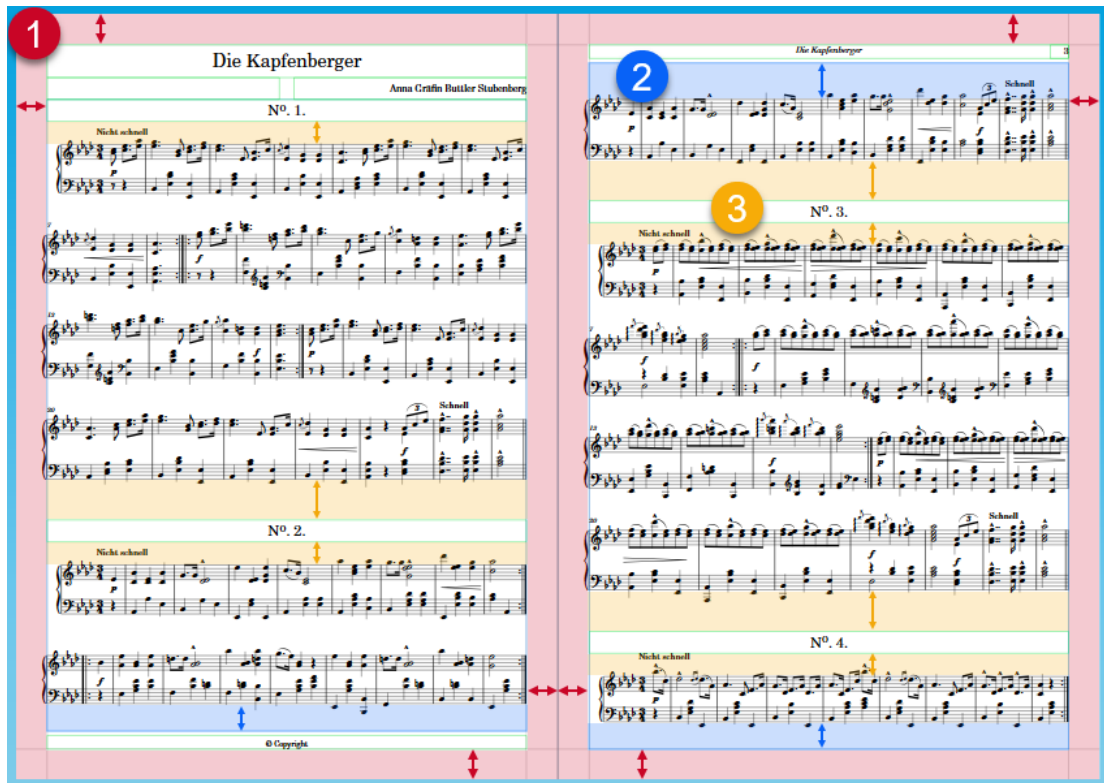
[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 557

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1088

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

## Ränder

Ränder bestimmen die Abstände um die Noten herum auf Seiten, zum Beispiel an allen vier Kanten jeder Seite und über/unter Partie-Überschriften.



In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Rändern:

### 1 Seitenränder

Die Abstände zwischen den vier Kanten von Seiten und den Inhalten auf ihnen. Beispielsweise füllen horizontal ausgerichtete Systeme die gesamte Breite von Seiten zwischen den linken und rechten Seitenrändern aus. Sie können Rahmen nicht über Seitenränder hinaus ausdehnen.

### 2 Notenrahmen-Ränder

Die Abstände am oberen und unteren Ende von Notenrahmen.

- Obere Notenrahmen-Ränder legen den Abstand zwischen den oberen Enden von Notenrahmen und der obersten Notenzeilenlinie der obersten Notenzeile im Rahmen fest.
- Untere Notenrahmen-Ränder legen den Abstand zwischen den unteren Enden von Notenrahmen und der untersten Notenzeilenlinie der untersten Notenzeile im Rahmen fest.

### 3 Partie-Überschriften-Ränder

Die Abstände über und unter Partie-Überschriften. Wenn Partie-Überschriften am oberen Ende von Notenrahmen positioniert werden, legt der untere Rand der Partie-Überschrift den Abstand am oberen Ende des Notenrahmens statt dem Notenrahmenrand fest.

- Obere Ränder von Partie-Überschriften legen den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und der untersten Notenzeilenlinie der vorherigen Partie fest.
- Untere Ränder von Partie-Überschriften legen den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und der obersten Notenzeilenlinie der nachfolgenden Partie fest.

## HINWEIS

Noten und Notationselemente über der obersten Notenzeile und unter der untersten Notenzeile dehnen sich über Ränder hinaus aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 550

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 584

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 549

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 552

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 553

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 562

## Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern

Sie können die Ränder über und unter den Partie-Überschriften ändern, die den Abstand zwischen der vorhergehenden Partie und der Partie-Überschrift bzw. den Abstand zwischen der Partie-Überschrift und der nachfolgenden Partie festlegen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Partie-Überschriften werden in den Layouts angezeigt, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Überschriften ändern möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Ändern Sie im **Partien**-Abschnitt die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
  - **Partie-Überschrift oberer Rand**
  - **Partie-Überschrift unterer Rand**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Ränder über/unter Partie-Überschriften in den ausgewählten Layouts werden geändert.

- **Partie-Überschrift oberer Rand** legt den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und dem Ende der vorherigen Partie fest.
- **Partie-Überschrift unterer Rand** legt den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und dem Anfang der nachfolgenden Partie fest.

Wenn beispielsweise der untere Rand auf **0** gesetzt ist, richtet sich der untere Rand des untersten Rahmens der Partie-Überschrift an der obersten Notenzeile des ersten Systems in der unter der Partie-Überschrift liegenden Partie aus.

## BEISPIEL

A musical score snippet in 2/4 time, key of D major. The first staff shows a treble clef with a forte (ff) dynamic. The second staff is labeled '2. Andante maestoso' and shows a melody with a piano (p) dynamic. The margins between the staves are wide.

Partie-Überschriften mit Standardeinstellung für oberen und unteren Rand

The same musical score snippet as above, but with significantly reduced margins between the staves, making the score appear more compact.

Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern

---

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 790

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 584

## Standardränder von Notenrahmen ändern

Sie können für jedes einzelne Layout die Standardränder in allen Notenrahmen ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie in Einzelstimmen-Layouts mit vielen Hinweisen über der Notenzeile den Abstand über Notenrahmen vergrößern möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Notenrahmen-Ränder Sie ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Ändern Sie im Abschnitt **Notenrahmen-Ränder** die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
  - **Oben**
  - **Unten**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Die Ränder aller Notenrahmen in den ausgewählten Layouts werden geändert.

- **Oben** legt den Abstand zwischen den oberen Enden von Notenrahmen und der obersten Notenzeilenlinie der obersten Notenzeile im Rahmen fest.
- **Unten** legt den Abstand zwischen den unteren Enden von Notenrahmen und der untersten Notenzeilenlinie der untersten Notenzeile im Rahmen fest.

Wenn der untere Rand des Notenrahmens zum Beispiel auf **0** eingestellt ist, wird die unterste Notenzeilenlinie der untersten Notenzeile im Rahmen am unteren Rand der Notenrahmens ausgerichtet.

#### HINWEIS

Noten und Notationselemente über der obersten Notenzeile und unter der untersten Notenzeile dehnen sich über Notenrahmen-Ränder hinaus aus.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 550

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 552

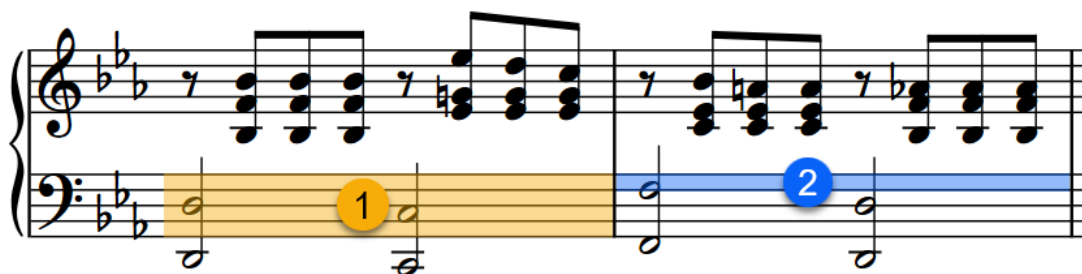
[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 790

## 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.



- 1 Die Rastralgröße ist die Höhe der gesamten Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie.
- 2 Die Spatiumsgröße ist der Abstand zwischen zwei Notenzeilenlinien.

Wenn Sie die Notenzeilengröße für Layouts in den **Layout-Optionen** ändern, empfehlen wir Ihnen, eine der voreingestellten Rastralgrößen zu verwenden, da diese auf traditionellen und allgemein anerkannten Notenzeilengrößen basieren, die im Notensatz häufig zum Einsatz kommen.

#### HINWEIS

Die Größe von Notenzeilen kann sich auf die Größe von Systemobjekten auswirken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 551

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 570

## Größe von Notenzeilen für einzelne Spieler ändern

Sie können die Größe aller Notenzeilen, die zu einzelnen Spielern gehören, in jeder Partie unabhängig von den Notenzeilen anderer Spieler und Ihren Layout-Einstellungen ändern. In Einzelstimmen für Klavierbegleitung wird z. B. die Solopassage des Instruments, das vom Klavier begleitet wird, häufig in einer kleineren Notenzeile angegeben.

Sie können die Größe von Notenzeilen um einen festgelegten Skalierungsfaktor ändern, der als Prozentsatz der normalen Notenzeilengröße im Layout oder anhand einer benutzerdefinierten Skala ausgedrückt wird.

### TIPP

Wenn Sie für eine alternative Version einer Passage die Notenzeilengröße ändern möchten, können Sie stattdessen eine Ossia-Notenzeile hinzufügen und diese in bestimmten Regionen anzeigen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile aus, dessen Größe Sie ändern möchten.

### HINWEIS

Sie können nur die Größe einer Notenzeile auf einmal ändern.

---

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeilengröße > [Notenzeilengröße]**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
  3. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ausgewählt haben, stellen Sie die Notenzeilengröße im folgenden Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ein.
- 

### ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Notenzeile wird in der aktuellen Partie geändert. Diese Methoden funktionieren auch mit anderen Möglichkeiten zum Ändern der Notenzeilengröße, etwa mit der Größenänderung aller Notenzeilen im Layout oder der Änderung der Größe von Notenzeilen ab bestimmten System-/Rahmenumbrüchen.

### HINWEIS

- Änderungen der Größe einzelner Notenzeilen wirken sich für die gesamte Partie auf alle Notenzeilen aus, die zum selben Spieler gehören.
  - Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.
-



BEISPIEL



Eine Klavier-Einzelstimme mit kleinerer Notenzeile darüber

WEITERFÜHRENDE LINKS

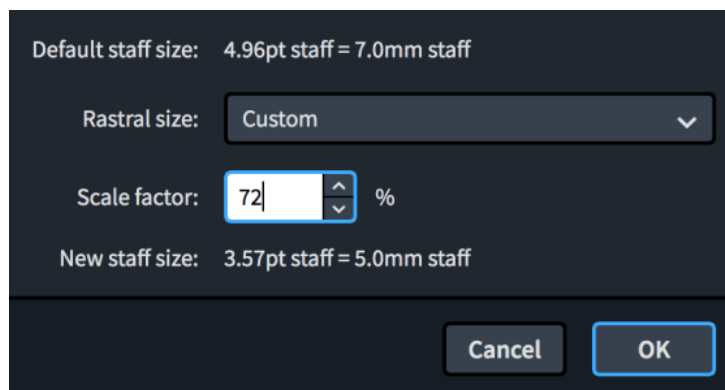
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

## Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog)

Im Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** können Sie die Größe von einzelnen Notenzeilen um einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor ändern.

- Sie öffnen den Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße**, indem Sie ein Objekt in einer Notenzeile auswählen und **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeilengröße > Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** wählen.



Der Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** enthält die folgenden Optionen:

### Standard-Notenzeilengröße

Zeigt die Standardgröße von Notenzeilen im aktuellen Layout an. Diese Größe wird auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** festgelegt.

Die Standard-Notenzeilengröße wird sowohl als Punktgröße als auch in der Maßeinheit Ihrer Wahl ausgedrückt.

### Rastralgröße

Hier können Sie die Rastralgröße auswählen, die als Basis für Ihre benutzerdefinierte Notenzeilengröße dienen soll.

### Skalierungsfaktor

Legt die benutzerdefinierte Notenzeilengröße als Prozentsatz der ausgewählten Rastralgröße fest.

### Neue Notenzeilengröße

Zeigt die neue benutzerdefinierte Notenzeilengröße für die ausgewählte Notenzeile als Ergebnis der Änderungen an, die Sie im Dialog vorgenommen haben.

Die neue Notenzeilengröße wird sowohl als Punktgröße als auch in der Maßeinheit Ihrer Wahl ausgedrückt.

## Notenzeilenspationierung

Die vertikale Positionierung von Notenzeilen und Systemen innerhalb von Rahmen wird als Notenzeilenspationierung bezeichnet. Bei der Berechnung der Notenzeilenspationierung werden die Höhe der Notenzeilen und die notwendigen Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen berücksichtigt.

- Die standardmäßigen Einstellungen für vertikale Abstände und Notenzeilenspationierung können Sie für jedes Layout unabhängig auf der Seite **Vertikale Abstände** in den **Layout-Optionen** ändern.

Mit den verfügbaren Optionen können Sie den Abstand nach Ihrer Idealvorstellung einstellen, den Dorico SE dann bestmöglich reproduziert. Es empfiehlt sich, sich mit den verfügbaren Optionen für vertikale Abstände vertraut zu machen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 567

[Notenzeilen](#) auf Seite 1118

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 552

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 573

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 551

[Ränder](#) auf Seite 563

[Verteilen](#) auf Seite 575

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen](#) auf Seite 577

[Notenabstand](#) auf Seite 573

## 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 können auf Layout-spezifische vertikale Abstände zugreifen, indem Sie den Dialog **Layout-Optionen** öffnen und in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände** klicken.

Die Seite **Vertikale Abstände** enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

### Ideale Abstände

Hier finden Sie mehrere Szenarien, mit denen Sie den Abstand einrichten können, den Dorico 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 Objekten in der fortlaufenden Ansicht nicht automatisch verhindert. Die Optionen werden zur Veranschaulichung des Kontexts der jeweiligen Option mit Schaubildern untermalt.

Es empfiehlt sich, als idealen Abstand den für Sie akzeptablen Mindestwert festzulegen, da Dorico 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 Objekten einzurichten, da Sie dann bei der Einrichtung dieser Optionen das gesamte Projekt berücksichtigen können.

Je nach Kontext werden die Optionen auf unterschiedliche Weise von der automatischen vertikalen Ausrichtung beeinflusst:

- **Notenzeile zu Notenzeile, Notenzeilengruppe zu Notenzeile, Notenzeile zu Notenzeilengruppe, Notenzeilengruppe zu Notenzeilengruppe, Abstand zwischen Systemen und Timecode-Notenzeile zu Notenzeile**

Diese Abstände werden nicht auf Rahmen übertragen, die automatisch ausgerichtet werden.

- **Akkolade zu Akkolade und Ossia-Notenzeile zu Notenzeile**

Diese Abstände werden immer übernommen, auch bei Rahmen, die automatisch ausgerichtet werden, da Akkoladen und Ossia-Notenzeilen niemals ausgerichtet werden. Dies gilt auch für zusätzliche Notenzeilen.

#### HINWEIS

- Divisi-Notenzeilen werden vertikal ausgerichtet, wenn der **Notenzeile zu Notenzeile**-Abstand für sie festgelegt ist. Wenn hingegen der **Akkolade zu Akkolade**-Abstand für sie festgelegt ist, gilt für die Notenzeilen in den Divisi-Abschnitten nicht die vertikale Ausrichtung, sondern ausschließlich der für Akkoladen festgelegte Abstand.
- Wenn der Abstand zwischen den Notenzeilen in einem Layout sehr klein ist, kann es schon genügen, die Größe der Notenzeilen zu verkleinern, um gute Ergebnisse zu erzielen.
- Bei der Berechnung der Anzahl der Systeme, die jeweils in einen Rahmen in einem Layout passen, berücksichtigt Dorico SE die Höhe der Notenzeilen, den Mindestabstand zwischen den Notenzeilen, den maximalen Abstand zwischen sehr hohen/tiefen Noten und Notenzeilen sowie andere Objekte, die vertikale Abstände erfordern, wie Pedallinien und Tempomarkierungen. Diese Berechnung erfolgt jedoch, bevor der horizontale Abstand endgültig festgelegt wird, was dazu führen kann, dass dem Rahmen mehr oder weniger Systeme zugeordnet werden, als idealerweise darin Platz finden. In solchen Fällen können Sie feste Einstellungen für die Verteilung und System-/Rahmenumbrüche verwenden, um festzulegen, welche Systeme in Rahmen angezeigt werden.

---

## Mindestabstände

Hier finden Sie Optionen für die Mindestabstände, die Dorico SE zusätzlich zu den Abständen zwischen Notenzeilen zwischen Objekten einhalten soll.

- **Zusammenstöße zwischen angrenzenden Notenzeilen und Systemen automatisch beheben:** Wenn diese Option aktiviert ist, hält Dorico SE automatisch zusätzlichen Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ein, um Zusammenstöße zu vermeiden. Wenn dies deaktiviert ist, übernimmt Dorico SE nur die festgelegten vertikalen Abstände. So entstehen Notenzeilen und Systeme mit gleichmäßigem Abstand, doch es kann zu Zusammenstößen zwischen verschiedenen Objekten kommen.
- **Mindestabstand zwischen Notenzeilen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Notenzeilen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Objekte enthält.

- **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Systemen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Objekte enthält.

#### HINWEIS

Mindestabstände wirken sich nicht auf die Verteilung aus. Wenn Sie zum Beispiel den **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt** ändern, ändert sich der Abstand über/unter Systemen auf einer Seite, aber Systeme werden nicht auf spätere Seiten verschoben. Stattdessen können Sie die idealen Abstände ändern.

---

## Vertikale Ausrichtung

Hier finden Sie Optionen, mit denen Sie die Schwellwerte für den Füllwert von Rahmen festlegen können, ab denen Notenzeilen und/oder Systeme automatisch vertikal ausgerichtet werden sollen.

- **Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt:** Wenn der Füllwert des Rahmens diesen Schwellwert überschreitet, werden die darin enthaltenen Notenzeilen und Systeme automatisch vertikal ausgerichtet. Dadurch werden sie gleichmäßig auf die Höhe des Rahmens aufgeteilt. Rahmen mit Füllwerten unterhalb dieses Schwellwerts werden nicht automatisch ausgerichtet. Stattdessen befolgen die Notenzeilen die Einstellungen für ideale Abstände. Damit lassen sich Abstände zwischen der untersten Notenzeile bzw. dem untersten System und dem unteren Rand des Bodens einrichten.
- **Abstand nur zwischen Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt:** Wenn der Füllwert des Rahmens oberhalb dieses Schwellwerts liegt, wird nur der Abstand zwischen Systemen im Rahmen ausgerichtet. Notenzeilen befolgen hingegen Ihre Einstellungen für ideale Abstände für das jeweilige Layout. Dadurch lässt sich auf sehr vollen Seiten ein deutlicher Abstand zwischen den Systemen einhalten.
- **Notenzeilen ausrichten, wenn Rahmen mit einzeltem System über diesem Schwellenwert liegt:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Notenzeilen in einem einzelnen System, deren Höhe den festgelegten Schwellwert überschreiten, vertikal ausgerichtet. Dadurch werden sie gleichmäßig auf die Höhe des Rahmens aufgeteilt.

## Notenzeilen-Sichtbarkeit

Hier finden Sie Optionen, mit denen Sie steuern können, welche leeren Notenzeilen im Layout ausgeblendet werden und wann dies der Fall ist.

- **Leere Notenzeilen ausblenden:** Hiermit können Sie steuern, wann leere Notenzeilen ausgeblendet werden sollen. Beispielsweise ist es üblich, alle Notenzeilen im ersten System einzublenden, auch wenn einige davon leer sind. Dies ist jedoch nicht immer erforderlich.
- **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben:** Hiermit können Sie steuern, ob einzelne leere Notenzeilen, die zu mehrzeiligen Instrumenten gehören, unabhängig voneinander ausgeblendet werden können oder ob stets alle Notenzeilen von mehrzeiligen Instrumenten angezeigt werden müssen.
- **Von »Leere Notensysteme ausblenden« ausgenommene Spieler:** Hiermit können Sie festlegen, dass die Notenzeilen bestimmter Spieler immer angezeigt werden sollen. Dies gilt selbst dann, wenn ihre Notenzeilen leer sind und sich in Systemen befinden, in denen Sie leere Notenzeilen ausgeblendet haben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 552  
[Seitenformatierung](#) auf Seite 547  
[Verteilen](#) auf Seite 575  
[Ränder](#) auf Seite 563  
[Notenzeilenlänge](#) auf Seite 567  
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764  
[Notenzeilen](#) auf Seite 1118  
[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 1120  
[Tabulatur](#) auf Seite 1127  
[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 555  
[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1038  
[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1043

## 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 die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
4. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Ideale Abstände** den Wert für **Ideale Notenzeilenabstände in der fortlaufenden Ansicht erweitern auf**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50  
[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

## Notenabstand

Die relativen Positionen von Noten und Pausen und die automatisch zwischen ihnen erstellten Abstände werden als Notenabstände bezeichnet.

- Den Standard-Notenabstand können Sie für jedes Layout unabhängig auf der **Notenabstand**-Seite in den **Layout-Optionen** ändern.

Zu den verfügbaren Optionen gehören die Änderung des Standardabstands für Viertelnoten und des Abstands für Vorschläge und Stichnoten. Sie können auch den Mindestwert für die prozentuale Ausfüllung finaler Systeme ändern, bevor deren Abstände ausgerichtet werden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674
- [Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 570
- [Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 551

## Standard-Notenabstand ändern

Sie können für jedes einzelne Layout den Standard-Notenabstand ändern. Sie können z. B. in Gesamtpartitur-Layouts engere Notenabstände als in Einzelstimmen-Layouts verwenden. Zu den verfügbaren Optionen gehören die Änderung des Standardabstands für Viertelnoten und des Abstands für Vorschläge und Stichnoten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Notenabstand ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand**.
  4. Ändern Sie die Werte der entsprechenden Optionen.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Standard-Notenabstand wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 562
- [Positionen von Liedtext](#) auf Seite 891
- [Verteilen](#) auf Seite 575

## Layout-spezifische Notenabstands-Optionen

Dorico SE bietet mehrere Optionen, mit denen Sie die standardmäßigen Notenabstände in jedem Layout steuern können. Sie können hier auch angeben, wie voll das letzte System in Partien sein muss, bevor es automatisch ausgerichtet wird.

- Sie können auf Layout-spezifische Notenabstands-Optionen zugreifen, indem Sie den Dialog **Layout-Optionen** öffnen und in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand** klicken.

Die **Notenabstand**-Seite der **Layout-Optionen** enthält die folgenden Optionen:

#### Standardabstand für Viertelnoten

Legt den standardmäßigen Notenabstand für Viertelnoten fest. Der Abstand für andere Notenwerte wird proportional skaliert. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand ab. Dies wird in der Vorschau angezeigt, wenn Sie den Wert ändern.

### **Mindestabstand für kurze Noten**

Legt den minimalen Notenabstand für Noten mit kurzen Notenwerten fest. Dies kann unabhängig vom Standardwert für den Notenabstand erfolgen.

### **Benutzerdefiniertes Abstandsverhältnis**

Setzt den Abstand der Noten im Verhältnis zu anderen Noten entsprechend ihren rhythmischen Werten. Wenn man zum Beispiel **Benutzerdefiniertes Abstandsverhältnis** auf den Wert **2** einstellt, nehmen halbe Noten doppelt soviel Platz ein wie Viertelnoten, und Achtelnoten halb soviel Platz wie Viertelnoten.

### **Abstand für Vorschläge skalieren um**

Legt den Notenabstand für Vorschläge als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit entsprechendem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100 % sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Vorschläge zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Vorschläge ab.

### **Abstand für Stichnoten skalieren um**

Legt den Notenabstand für Stichnoten als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit entsprechendem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100 % sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Stichnoten zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Stichnoten ab.

### **Platz für Liedtext schaffen**

Steuert, ob Liedtext bei Berechnungen des Notenabstands einbezogen wird oder nicht. Wenn die Option deaktiviert ist, wird Liedtext aus Berechnungen des Notenabstands ausgeschlossen. Dies hat zum Ergebnis, dass die Abstände so gesetzt werden, als gäbe es keinen Liedtext.

Wir empfehlen Ihnen, diese Option vorsichtig einzusetzen und nur zu verwenden, wenn Sie Liedtext manuell setzen möchten, etwa bei eng gedruckten Gesangsbüchern.

### **Finale System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**

Sie können damit den Füllwert ändern, den das finale System in den Partien erreichen muss, bevor eine automatische Ausrichtung über die gesamte Rahmenbreite erfolgt. Standardmäßig werden finale Systeme, die zu 50% oder weniger ausgefüllt sind, nicht ausgerichtet.

### **Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden**

Wenn aktiviert, werden Notenhälse mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, wodurch es dazu kommen kann, dass die Notenköpfe ungleichmäßig verteilt sind. Wenn deaktiviert, werden Notenköpfe mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, was dazu führen kann, dass die Notenhälse ungleichmäßig verteilt werden.

#### **WEITERFÜHRENDE LINKS**

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln](#) auf Seite 755

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 898

## **Verteilen**

»Verteilen« ist ein Begriff, der das Festlegen des Layouts von Notenseiten beschreibt, zum Beispiel die Einstellung der Anzahl von Takten pro System.

Bei der Berechnung, wie viele Noten in jedes System und auf jede Seite passen können, berücksichtigt Dorico SE mehrere Aspekte des Layouts, darunter Einstellungen für

Notenabstände und vertikale Abstände. Sie können diese Einstellungen ändern, um die Standard-Verteilung in jedem Layout zu ändern.

In Dorico SE können Sie eine feste Anzahl von Takten pro System und von Systemen pro Notenrahmen für jedes einzelne Layout einstellen.

Sie können die Verteilung detaillierter steuern, indem Sie System-/Rahmenumbrüche einfügen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 574

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Ränder](#) auf Seite 563

[Systemumbrüche](#) auf Seite 578

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 577

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 557

## Anzahl der Takte pro System festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Takten definieren, die in jedem einzelnen Layout in jedem System enthalten sein sollen, wenn Sie zum Beispiel vier Takte pro System in einem Leadsheet möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Taktanzahl pro System ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im Abschnitt **Verteilen Feste Anzahl von Takten pro System**.
5. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jedes System eingestellten Takte wird in den ausgewählten Layouts geändert. Wenn eines der Layouts Regionen mit Zwei-Takt- oder Vier-Takt-Wiederholungen enthält, wird die Verteilung durch Dorico SE automatisch angepasst, damit Phrasen nicht über die Systeme verteilt werden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 578

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 580

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 562



## Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Systemen festlegen, die in jedem einzelnen Layout in jedem Notenrahmen enthalten sein sollen. Da die Standard-Seitenvorlagen nur einen Notenrahmen pro Seite besitzen, legen Sie mit der Anzahl der Systeme pro Rahmen üblicherweise die Anzahl der Systeme pro Seite fest.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Anzahl der Systeme pro Rahmen ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im Bereich **Verteilen** die Option **Feste Anzahl von Systemen pro Rahmen**.
5. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
6. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jeden Notenrahmen eingestellten Systeme wird in den ausgewählten Layouts geändert.

Wenn Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren** aktiviert haben, wird die Anzahl der in jedem Notenrahmen enthaltenen Systeme an die Größe des Notenrahmens angepasst. Zum Beispiel enthalten Seiten mit kleineren Rahmen, etwa auf der ersten Seite, weniger Systeme als durch Ihre Verteilungseinstellung vorgegeben.

## Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben

Sie können auswählen, ob Dorico SE System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten setzen kann oder nicht. So können Sie zum Beispiel beim Formatieren von Leadsheets, bei denen nur Umbrüche an Taktstrichen erforderlich sind, Umbrüche innerhalb von Takten verhindern.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Abschnitt die Option **System- und Rahmenumbrüche beim Erstellen an Taktstrichen einrasten** im **Umbrüche**-Unterabschnitt.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten werden erlaubt, wenn die Option aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn sie deaktiviert ist.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlaubt sind, rasten eingefügte System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Wenn Sie Systeme/Rahmen aus einer Auswahl erstellen, rastet der erste Umbruch am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt und der zweite Umbruch am Taktstrich nach dem letzten ausgewählten Objekt ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Verteilen](#) auf Seite 575

## 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, die Sie manuell eingefügt haben, werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können. Sie sind außerdem Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Systemumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.



Systemumbruch-Hinweis, ausgewählt

### HINWEIS

- Standardmäßig rasten System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Sie können festlegen, ob Umbrüche an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten erlaubt sind.
- Sie können außerdem den Inhalt von Systemen steuern, indem Sie die Anzahl der Takte pro System in jedem Layout fixieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 577

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 433

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 574

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 570

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 555

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Systemumbrüche einfügen

Sie können Systembrüche an jeder rhythmischen Position einfügen, zum Beispiel, um musikalische Phrasen zwecks besserer Lesbarkeit in Systeme einzupassen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Wenn Sie Systemumbrüche innerhalb von Mehrtaktpausen einfügen möchten, haben Sie entweder Mehrtaktpausen im Layout ausgeblendet oder Mehrtaktpausen an den jeweiligen Positionen geteilt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Note oder ein anderes Objekt an der rhythmischen Position aus, die am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden soll.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Systemumbruch**.

---

#### ERGEBNIS

Ein Systemumbruch wird an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts eingefügt. Wenn keine Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, rastet er am vorigen Taktstrich ein. Alle Notationselemente hinter dem Systemumbruch werden in das nachfolgende System verschoben.

#### HINWEIS

Wenn Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Systemumbruch einfügen, wird dieser von Dorico SE nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Systemumbruch verteilt wird.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 577  
[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 574  
[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570  
[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

## Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen

Sie können Hinweise auf Systemumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Systemumbrüche**.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 438  
[Systemumbrüche](#) auf Seite 578  
[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 433  
[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

## Systemumbrüche löschen

Sie können eingefügte Systemumbrüche wieder löschen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Systemumbruch werden angezeigt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Hinweise der Systembrüche aus, die Sie löschen möchten.
  2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
- 

## Rahmenumbrüche

Rahmenumbrüche treten auf, wenn Notenmaterial den rechten Seitenrand am unteren Rand eines Rahmens erreicht und in einem neuen System im nächsten Rahmen in der Notenrahmenkette fortgesetzt werden muss, normalerweise also auf der nächsten Seite. Dorico SE ordnet Noten automatisch in Rahmen an, damit Systeme einwandfrei ausgerichtet und lesbar sind. Sie können Rahmenumbrüche jedoch auch manuell steuern, um zum Beispiel Seitenwechsel an bestimmten Positionen in Einzelstimmen-Layouts einzufügen.

Rahmenumbrüche, die Sie manuell eingefügt haben, werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können. Sie sind Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Rahmenumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.



Rahmenumbruch-Hinweis, ausgewählt

#### HINWEIS

- Standardmäßig rasten System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Sie können festlegen, ob Umbrüche an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten erlaubt sind.
  - Sie können außerdem den Inhalt von Notenrahmen steuern, indem Sie die Anzahl der Systeme pro Notenrahmen in jedem Layout fixieren.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 577

[Rahmen](#) auf Seite 594

[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 602

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 433

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 574

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 555

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Rahmenumbrüche einfügen

Sie können Rahmenumbrüche an jeder beliebigen rhythmischen Position einfügen, um zum Beispiel Seitenwechsel an geeigneten Stellen im aktuellen Layout zu erzeugen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Wenn Sie Rahmenumbrüche innerhalb von Mehrtaktpausen einfügen möchten, haben Sie entweder Mehrtaktpausen im Layout ausgeblendet oder Mehrtaktpausen an den jeweiligen Positionen geteilt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Note oder ein anderes Objekt an der rhythmischen Position aus, die am Anfang des nächsten Rahmens angezeigt werden soll.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Rahmenumbruch**.

---

#### ERGEBNIS

Ein Rahmenumbruch wird an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Objekts eingefügt. Wenn keine Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, rastet er am vorigen Taktstrich ein. Alle Notationselemente hinter dem Rahmenumbruch werden in den nächsten Notenrahmen verschoben.

#### HINWEIS

Falls Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Rahmenumbruch einfügen, wird der Rahmenumbruch von Dorico SE nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Rahmenumbruch verteilt wird.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 577  
[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 574  
[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570  
[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

## Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden

Sie können Hinweise auf Rahmenumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Rahmenumbrüche**.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 438  
[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580  
[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 433  
[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

## Rahmenumbrüche löschen

Sie können eingefügte Rahmenumbrüche wieder löschen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Rahmenumbruch werden angezeigt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Hinweise der Rahmenumbrüche aus, die Sie löschen möchten.
  2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
- 

## 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 Seitenvorlage-Rahmenverkettung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Sie haben sich dafür entschieden, Tacets im Einzelstimmen-Layout anzuzeigen.



### 2. Andante


Tacet

### 3. Menuetto



Auszug aus einem Einzelstimmen-Layout, bei dem für den Spieler in der zweiten Partie ein Tacet gilt

#### HINWEIS

Wir raten davon ab, **Notenzeilenspationierung kopieren** und **Rahmen sperren**  auf Seiten zu verwenden, bei denen Tacets das erste oder letzte System des Rahmens bilden. Da Tacets keine Takte enthalten, kann Dorico SE an den Enden von Tacets keine System- oder Rahmenbrüche einfügen, um den Rahmeninhalt zu sperren.

Sie können jedoch System- und Rahmenumbrüche am Anfang von Tacets einfügen.

---

Sie können den in Tacets angezeigten Text und die obere und untere Begrenzung der Tacets in jedem Layout unabhängig voneinander ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 162

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 559

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 570

[Systemumbrüche](#) auf Seite 578

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

## Tacets ein-/ausblenden

Sie können Tacets in jedem Layout unabhängig voneinander ein- und ausblenden, z. B. wenn Sie in einigen Layouts leere Takte oder mehrtaktige Pausen anzeigen möchten, damit die entsprechenden Spieler später Noten in diese Notenzeilen eintragen können.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben den Spieler aus den Partien entfernt, in denen er nicht spielt.
- Die Partien sind dem Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Die Partien sind der Seitenvorlage-Rahmenverkettung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Tacets aus- bzw. einblenden wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Tacets**-Abschnitt die Option **Tacet für Partien anzeigen, denen keine Spieler zugewiesen sind**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Tacets werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn **Tacet für Partien anzeigen, denen keine Spieler zugewiesen sind** aktiviert ist und die Voraussetzungen erfüllt sind.

Bei deaktivierter Option werden alle Partien, denen der Spieler nicht zugewiesen ist, nicht im Layout angezeigt. Wenn der Spieler diesen Partien zugewiesen ist, werden alle Takte der Partie angezeigt und je nach Beschaffenheit der Partie in leere Takte und Mehrtaktpausen unterteilt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 1089

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 162

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

## Tacet-Text bearbeiten

Sie können den in Tacets angezeigten Text in jedem Layout unabhängig ändern.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Tacet-Text Sie bearbeiten möchten. Standardmäßig wird das im Notebereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Geben Sie im **Tacets**-Abschnitt den gewünschten Text im Feld **Tacet-Text** ein.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Der in allen Tacets der ausgewählten Layouts angezeigte Text wurde geändert.

## Ränder über bzw. unter Tacets ändern

Sie können in jedem Layout die Ränder oberhalb als auch unterhalb der Tacets unabhängig voneinander ändern, z. B. wenn Sie in einigen Layouts kleinere Lücken zwischen Partie-Überschriften und Tacets wünschen, um Seitenwechsel zu erleichtern.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern wollen. Standardmäßig wird das im Notebereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Ändern Sie im Abschnitt **Tacets** die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
  - **Rand über Tacet**
  - **Rand unter Tacet**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Änderung des Wertes für **Rand über Tacet** erhöht/verringert den Mindestabstand zwischen den Tacets und vorausgehenden Objekten.

Die Änderung des Wertes für **Rand unter Tacet** erhöht/verringert den Mindestabstand zwischen den Tacets und nachfolgenden Objekten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593



[Ränder](#) auf Seite 563

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

## Zusammenführen

Beim Zusammenführen werden die Noten mehrerer Spieler in weniger Notenzeilen als üblich angezeigt. Normalerweise geschieht dies dadurch, dass die gemeinsame Nutzung einer Notenzeile durch mehrere Instrumente derselben Art erlaubt wird, zum Beispiel Flöten 1-2 oder Hörner 1-4.

In Dorico SE können Sie die automatische Zusammenführung nicht aktivieren, da sie nur in Dorico Pro verfügbar ist. Wenn Sie jedoch ein Projekt importieren oder öffnen, das Layouts mit aktivierter Zusammenführung enthält, bleiben die entsprechenden Notenzeilen zusammengeführt.

### HINWEIS

- Sie können in zusammengeführten Notenzeilen nichts auswählen.
- Die Zusammenführung ist in der fortlaufenden Ansicht nie aktiviert; Sie können zur fortlaufenden Ansicht wechseln, um alle Notenzeilen separat anzuzeigen. Dadurch wird die Zusammenführung im aktuellen Layout nicht deaktiviert.
- Die Aktivierung der Zusammenführung in einem beliebigen Layout in einem Projekt kann den Betrieb von Dorico SE verlangsamen, da der Prozess eine große Anzahl von Berechnungen erfordert.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1116

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

[Divisi](#) auf Seite 1126

## 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 den **Layout-Optionen** abhängt, wahrscheinlich, dass das Kopieren ihrer Layout-Optionen ausreicht, um die gewünschte Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.

Sie können die Layout-spezifischen Eigenschaftseinstellungen auch aus dem aktuell im Notenbereich geöffneten Layout in alle anderen Layouts kopieren, in denen diese Objekte angezeigt werden.

#### HINWEIS

- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.
  - Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.
- 


## Einzelstimmenformatierung in andere Layouts kopieren

Sie können alle Formatierungen von einem Einzelstimmen-Layout in andere Einzelstimmen-Layouts kopieren, zum Beispiel um Zeit zu sparen, wenn mehrere Einzelstimmen-Layouts in Ihrem Projekt ähnlich formatiert werden sollen. Sie können Layout-Optionen wie Seitengröße und -ränder sowie andere Seitenformatierungen wie System- und Rahmenumbrüche in den Kopiervorgang einbeziehen.

#### HINWEIS

- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.
  - Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich das Einzelstimmen-Layout aus, dessen Einzelstimmenformatierung Sie kopieren möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layout-Einstellungen**  und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen**, um den Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** zu öffnen.

#### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.

---

3. Wählen Sie in der Liste **Formatierung kopieren von** das Einzelstimmen-Layout aus, dessen Einzelstimmenformatierung Sie kopieren möchten.  
Standardmäßig ist das Layout ausgewählt, dessen Karte Sie zum Öffnen des Dialogs verwendet haben.
  4. Wählen Sie in der Liste **Formatierung übertragen auf** die Einzelstimmen-Layouts aus, in die Sie die Einzelstimmenformatierung einfügen möchten.  
Sie können die Auswahloptionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  5. **Layout-Optionen einschließen** aktivieren/deaktivieren.
  6. **Systemformatierung einschließen** aktivieren/deaktivieren.
  7. Klicken Sie auf **OK**, um die Einzelstimmenformatierung in die ausgewählten Layouts zu kopieren und den Dialog zu schließen.
-

#### ERGEBNIS

Die Einzelstimmenformatierung aus dem ausgewählten Quell-Layout wird in die ausgewählten Ziel-Layouts kopiert.

- Wenn Sie **Layout-Optionen einschließen** aktiviert haben, werden Layout-Optionen aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts kopiert.
- Wenn Sie **Systemformatierung einschließen** aktiviert haben, wird von Dorico 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 den **Layout-Optionen** abhängt, ist es wahrscheinlich, dass das Aktivieren von **Layout-Optionen einschließen** ausreicht, um eine sehr ähnliche Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.

---

## Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog)

Mit Hilfe des Dialogs **Einzelstimmenformatierung übertragen** können Sie Seitenformatierungen und Layout-Optionen von Quell-Layouts in Ziel-Layouts übertragen.

Sie können den Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

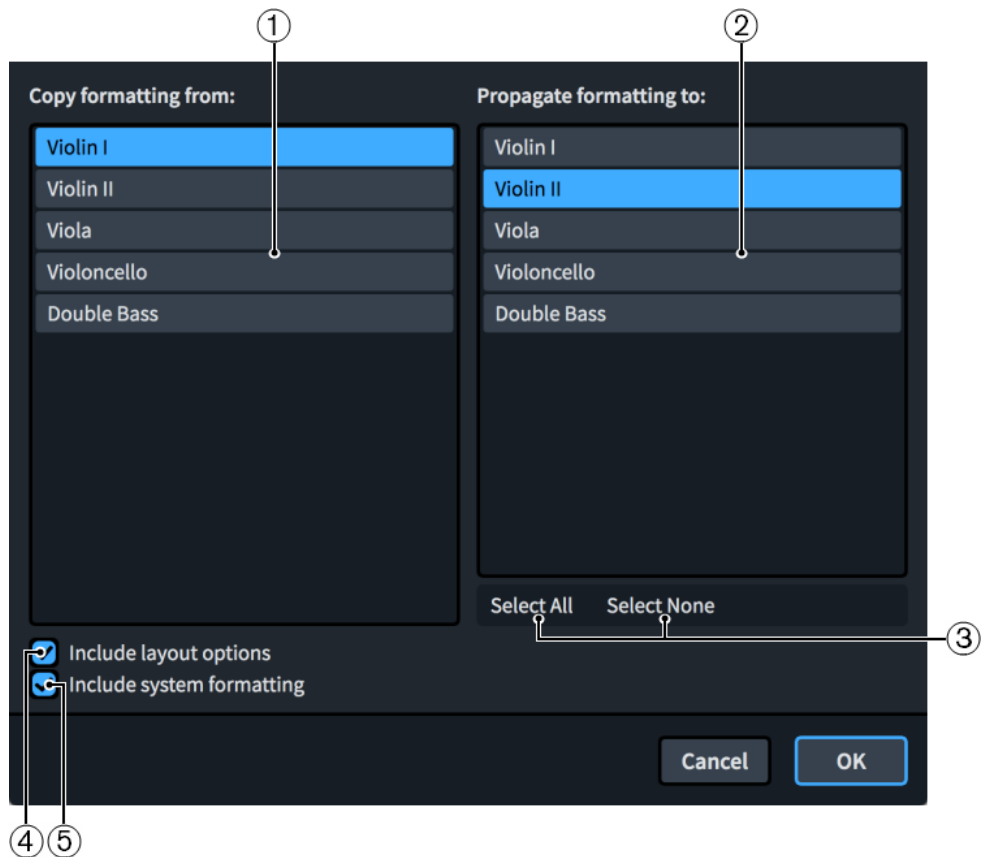
- Wählen Sie im **Layouts**-Bereich ein Einzelstimmen-Layout aus, klicken Sie dann auf **Layout-Einstellungen**  in der Aktionsleiste und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen**. Dadurch wird dieses Layout automatisch als Quell-Layout in der Liste **Formatierung kopieren von** ausgewählt.

#### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.

---

- Wählen Sie **Einrichten > Einzelstimmenformatierung übertragen**.



Der Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

**1 Formatierung kopieren von (Liste)**

Enthält eine Liste aller Einzelstimmen-Layouts im Projekt. Sie können nur ein einzelnes Einzelstimmen-Layout als Quell-Layout auswählen.

**2 Formatierung übertragen auf (Liste)**

Enthält eine Liste aller Einzelstimmen-Layouts im Projekt. Sie können mehrere Einzelstimmen-Layouts als Ziel-Layouts auswählen.

**3 Auswahl-Optionen**

Hiermit können Sie alle Einzelstimmen-Layouts in der Liste **Formatierung übertragen auf** auswählen bzw. die Auswahl aufheben.

**4 Layout-Optionen einschließen**

Ermöglicht es Ihnen, Layout-Optionen für die Einzelstimmenformatierung aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts zu kopieren. Zu diesen Optionen gehören Seitengröße, Seitenränder, das Standard-Seitenvorlage-Set, Spatiumsgröße, vertikale Abstände, Notenabstand, Verteilen, Mehrtaktpausen-Einstellungen und Notenzeilenbeschriftungen.

**5 Systemformatierung einschließen**

Ermöglicht es Ihnen, die Verteilung der Takte in Systemen, der Systeme auf Seiten und Änderungen des Notenabstands vom Quell-Layout in die Ziel-Layouts zu kopieren. Dies geschieht in Dorico 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.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 110

## Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren

Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Das bedeutet, dass das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem Layout standardmäßig keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen hat. Sie können die für Noten und Objekte festgelegten Eigenschaften in alle anderen Layouts und Rahmenverkettungen kopieren, in denen sie verwendet werden; zum Beispiel, um allmähliche Dynamikwechsel in Einzelstimmen-Layouts mit ein und demselben Stil anzuzeigen, nachdem Sie ihren Stil im Gesamtpartitur-Layout geändert haben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten oder Objekte aus, deren Eigenschaften Sie in andere Layouts kopieren möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Eigenschaften übertragen**.

---

#### ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die bei den ausgewählten Noten/Objekten eingestellt sind, werden in alle Layouts und Rahmenverkettungen kopiert, in denen diese Noten/Objekte vorhanden sind.

#### TIPP

Wenn Sie bereits im Voraus wissen, dass Ihre Änderungen für alle Layouts und Rahmenverkettungen gelten sollen, können Sie den Gültigkeitsbereich der Eigenschaft ändern, bevor Sie die Einstellungen für die Eigenschaft ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 605

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 431

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 432

## Notensatz-Modus

Der Notensatz-Modus ist in Dorico SE nicht verfügbar. Der Notensatz-Modus bietet Ihnen präzisere Kontrolle über die Darstellung Ihrer Noten, indem er Ihnen zum Beispiel die grafische Positionierung von Objekten an beliebigen Stellen und das Erstellen/Bearbeiten von Seitenvorlagen ermöglicht, die die Darstellung und das Layout von Seiten vorgeben.

## Seitenvorlagen

Mit Seitenvorlagen in Dorico SE können Sie eine einheitliche Seitenformatierung erzielen, indem Sie dieselben Anordnungen von Rahmen auf mehrere Seiten und in verschiedenen Layouts anwenden.

#### HINWEIS

Sie können die Seitengröße, die Ränder, die Seitenausrichtung und die Notenzeilengröße für jedes Layout in den **Layout-Optionen** einstellen.

Alle Seiten in Ihren Partituren und Ihren Einzelstimmen beziehen ihre Standardformatierung von Seitenvorlagen.

Dorico SE bietet verschiedene Arten von Seitenvorlagen. Dadurch wird sichergestellt, dass es eine angemessene Seitenformatierung für erste Seiten unabhängig von Folgeseiten gibt, da die erste Seite normalerweise zusätzliche Informationen wie den Titel, den Komponisten und einen Copyright-Hinweis enthält.

Seitenvorlagen sind in Seitenvorlage-Sets enthalten. Standardmäßig bietet Dorico SE separate Seitenvorlage-Sets für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts. Seitenvorlage-Sets werden automatisch auf jedes Layout übertragen, das Sie erstellen.

#### HINWEIS

- In Dorico SE können Sie keine Seitenvorlagen bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.
- Das Ändern einzelner Seiten in Layouts wird in Dorico SE als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dazu zählt zum Beispiel das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile im Schreiben-Modus. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Wenn Sie die am oberen Seitenrand angezeigten Informationen ändern möchten, also den Titel und die laufende Kopfzeile, die Sie nicht auswählen können, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Seitenvorlagen-Abweichungen zu vermeiden. Der Titel am oberen Rand der ersten Seite ist der Projekt-Titel. Die laufende Kopfzeile auf den nachfolgenden Seiten nutzt den Partie-Titel für die oberste Partie auf dieser Seite in Partituren und den Layout-Namen in Einzelstimmen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 550

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

## Seitenvorlage-Sets

In Dorico SE werden Seitenvorlagen als Teil von Seitenvorlage-Sets zur Verfügung gestellt. Seitenvorlage-Sets verbinden Seitenvorlagen und Partie-Überschriften, um eine geeignete Seitenformatierung für alle möglichen Situationen in Ihrem Projekt zur Verfügung zu stellen.

Neue Projekte enthalten standardmäßig die folgenden Seitenvorlage-Sets:

- **Standardpartitur:** Wird standardmäßig für Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts verwendet.
- **Standard-Einzelstimme:** Wird standardmäßig für Einzelstimmen-Layouts verwendet.

Die standardmäßigen Seitenvorlage-Sets enthalten Seitenvorlagen für erste (**Erste**) und folgende (**Standard**) Seiten.

Seitenvorlage-Sets enthalten außerdem Partie-Überschriften, mit denen Sie automatisch Partietitel über dem Anfang jeder Partie anzeigen können, wenn sie auf derselben Seite wie eine vorherige Partie beginnen. Die Standard-Seitenvorlage-Sets enthalten jeweils eine einzelne Partie-Überschrift.

Die Standard-Seitenvorlage-Sets werden automatisch auf die jeweiligen Layouts in jedem neuen Projekt angewandt. Sie können unterschiedliche Seitenvorlage-Sets auf jedes Layout anwenden.

#### HINWEIS

In Dorico SE können Sie keine Seitenvorlage-Sets bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 550

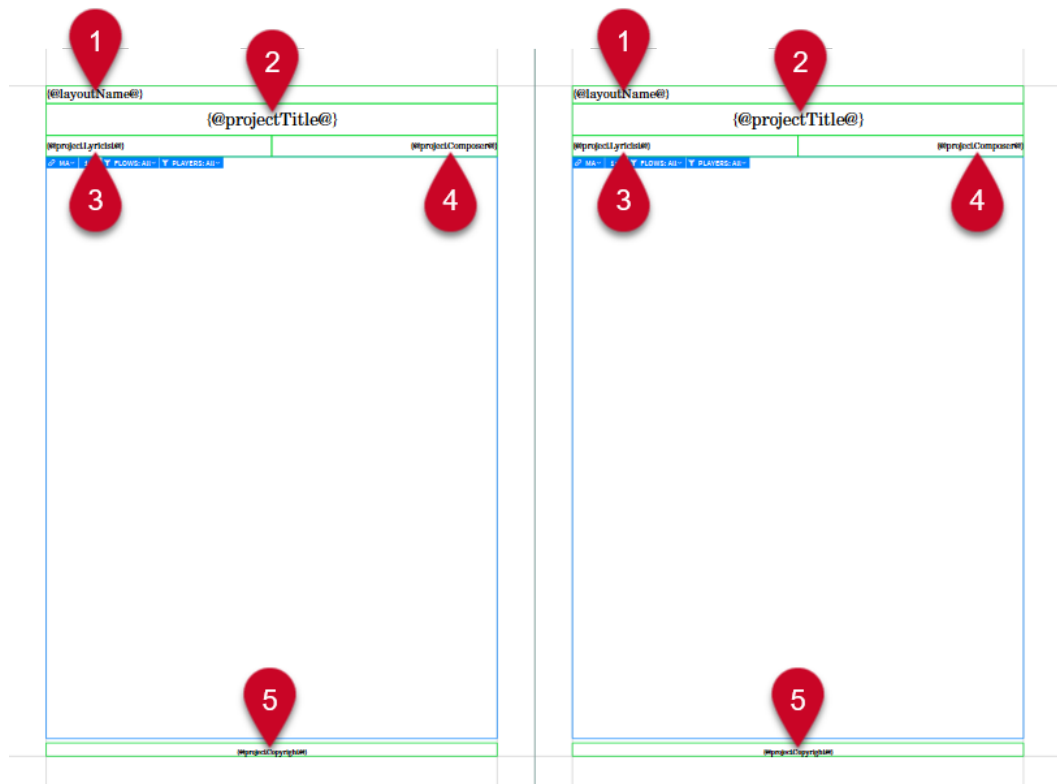
## Arten von Seitenvorlagen

Seitenvorlage-Sets enthalten unterschiedliche Arten von Seitenvorlagen, die unter verschiedenen Umständen verwendet werden. **Erste**-Seitenvorlagen werden zum Beispiel normalerweise für die erste Seite mit Noten in einem Layout verwendet.

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Seitenvorlagen:

### Erste

Eine Seitenvorlage, die üblicherweise für die erste Notenseite eines Layouts verwendet wird. Sie enthält einen einzelnen großen Notenrahmen und mehrere Textrahmen, in denen Informationen wie der Projekt-Titel und der Komponist angezeigt werden.



**Erste**-Seitenvorlage im Seitenvorlagen-Editor geöffnet

Die **Erste**-Seitenvorlage enthält die folgenden Token in Textrahmen:

- 1 **Name des Layouts** (nur Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme**)
- 2 **Projekttitel**
- 3 **Projekt Textdichter**
- 4 **Projekt-Komponist**
- 5 **Projekt-Copyright**

## Standard

Eine Seitenvorlage, die üblicherweise ab der zweiten Notenseite eines Layouts verwendet wird. Sie enthält einen einzelnen großen Notenrahmen und Textrahmen, um die laufende Kopfzeile und die Seitenzahl anzuzeigen.



**Standard**-Seitenvorlage im Seitenvorlagen-Editor geöffnet

Die **Standard**-Seitenvorlage enthält die folgenden Token in Textrahmen:

- 1 **Seitenzahl**
- 2 Seitenvorlage-Set **Standardpartitur: Partietitel** (optional **Projekttitel** bei Projekten, die bei deaktivierter Option **Projekt wird mehrere Partien umfassen** aus dem Hub heraus erstellt werden)  
Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme: Name des Layouts**

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Token](#) auf Seite 595

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 590

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 560

[Partietitel ändern](#) auf Seite 179

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593



[Hub](#) auf Seite 69

## Partie-Überschriften

Mit den Partie-Überschriften können Sie die Titel der Parteien direkt über ihrem ersten System automatisch anzeigen. Sie funktionieren ähnlich wie Seitenvorlagen und ermöglichen es Ihnen, dieselbe Formatierung für Partie-Überschriften auf mehrere Parteien in unterschiedlichen Layouts anzuwenden.

Partie-Überschriften sind Bestandteil von Seitenvorlage-Sets. Standardmäßig bietet Dorico SE in jedem Partievorlagen-Set eine Partie-Überschrift, die Token zur Anzeige von Partienummer und Partietitel enthält: In einem neuen Projekt wird sie als »1. Partie 1« angezeigt. Dies wird automatisch für alle Partie-Überschriften verwendet.

### HINWEIS

In Dorico SE können Sie keine Partie-Überschriften bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.

---

**3. Menuetto**

*Allegretto*

F. Hn in G 2



Eine Partie-Überschrift über der dritten Partie in einem Einzelstimmen-Layout

Partie-Überschriften werden automatisch in Notenrahmen über dem ersten System der entsprechenden Partie eingefügt, d. h. sie haben im Gegensatz zu anderen Rahmen keine feste vertikale Position auf der Seite und folgen den Noten, wenn sie verschoben werden. Sie belegen auch vertikalen Raum innerhalb von Notenrahmen. Sie können die Ränder für den Raum über und unter Partie-Überschriften ändern.

### HINWEIS

Das Ändern einzelner Partie-Überschriften in Layouts wird in Dorico SE als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dies umfasst zum Beispiel das Löschen eines Tokens aus einer Partie-Überschrift. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tacets](#) auf Seite 582

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 560

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 565

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 561

[Ränder](#) auf Seite 563

[Rahmen](#) auf Seite 594

[Token](#) auf Seite 595

## 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 Seitenvorlagen bestimmt.

Dorico SE bietet die folgenden Arten von Rahmen:

### Notenrahmen

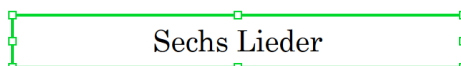
Notenrahmen zeigen die Noten ausgewählter Spieler und Partien oder leere Notenzeilen an.



Ein Notenrahmen mit dem Anfang eines Klavierstücks

### Textrahmen

Textrahmen zeigen Text an, den Sie direkt oder durch Nutzung von Token eingeben können.



Ein Textrahmen, der einen Projekttitel anzeigt

### Grafikrahmen

Grafikrahmen zeigen geladene Bilddateien in einer Vielzahl von Formaten an.



Ein Grafikrahmen mit geladenem Bild

## BEISPIEL

A Mme. Aline van Bürentzen  
**ESQUISSES**  
Julie Reisserová

MA 1 FLOWS: All PLAYERS: All I

Allegro deciso (♩ = 138)

PIANO

*f sfz* *sfz* *mf*

Die erste Seite eines Klavierstücks. Sie enthält einen Notenrahmen, Textrahmen für den Titel, eine Widmung und den Komponisten sowie einen Partie-Überschriftrahmen innerhalb des oberen Bereichs des Notenrahmens und Grafikrahmen in den oberen Ecken.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien in Dorico](#) auf Seite 21
- [Layouts in Dorico](#) auf Seite 26
- [Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580
- [Token](#) auf Seite 595
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 589
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 593
- [Seitenränder ändern](#) auf Seite 550

## Token

Token sind Codes, die Sie als Ersatz für die in Ihrem Projekt gespeicherten Angaben wie Titel, Komponisten sowie Uhrzeit und Datum verwenden können. Dadurch können Sie das Risiko von Fehlern oder veralteten Informationen in Ihrem Projekt mindern.

Wenn Sie zum Beispiel ein Token für den Titel Ihres Projekts verwenden, können Sie den Projekttitel im Dialog **Projekt-Info** beliebig oft ändern, wobei der Projekttitel in jedem Layout Ihres Projekts automatisch aktualisiert wird.

Token können sich auf Informationen im Dialog **Projekt-Info** beziehen, sowohl für das gesamte Projekt als auch für jede einzelne Partie. Token können auch die aktuelle Uhrzeit und das aktuelle Datum oder auch das Datum referenzieren, an dem das Projekt zuletzt gespeichert wurde.

## HINWEIS

- Sie können Token nur in Textrahmen verwenden. Sie können keine Token in Textobjekten verwenden. Die vollständigen Textrahmen-Funktionen sind nur in Dorico Pro verfügbar, aber wir haben die verfügbaren Token aus Referenzgründen aufgeführt.
- Partie-Token beziehen sich auf die nächste Partie unter dem oberen Rand des Textrahmens und auf derselben Seite. Wenn der obere Rand eines Textrahmens mit Partie-Token auf der Höhe der obersten Notenzeilenlinie eines Systems oder darüber liegt, bezieht er sich auf diese Partie.

Sie können die Nummer der Partie angeben, auf die sich Partie-Token beziehen sollen, zum Beispiel **{@flow2title@}**. Dadurch wird, unabhängig von der Position des Tokens, immer die angegebene Partie angezeigt.

Sie sehen die Partienummer von jeder Partie im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus.

- Sie können aus dem Kontextmenü heraus auf alle verfügbaren Token zugreifen, wenn sich der Positionszeiger in einem Textrahmen befindet. Im Kontextmenü sind Token in Untermenüs angeordnet.

---

Folgende Token sind in Dorico SE verfügbar:

## Allgemeine Token

---

Beschreibung	Token
Projektdateiname	<b>{@projectfilename@}</b>
Pfad zum Speicherort des Projekts einschließlich des Projektdateinames	<b>{@projectfilepath@}</b>

---

## Spieler-Token

---

Beschreibung	Token
Spielerliste	<b>{@playerlist@}</b>
Namen der Spieler	<b>{@playernames@}</b>

---

## Layout-Token

---

Beschreibung	Token
Name des Layouts	<b>{@layoutname@}</b>
Nummer des Layouts entsprechend der Einstellung für den <b>Layouts</b> -Bereich im Einrichten-Modus	<b>{@layoutnumber@}</b>
Layout-Transposition	<b>{@layouttransposition@}</b>

### HINWEIS

Nutzt Ihre Einstellung für die Sprache zur Anzeige von Instrumenten.

---

## Notenzeilenbeschriftungs-Token

---

Musiksymbol	Token
Vollständige Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	<code>{@staffLabelsFull@}</code>
Abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	<code>{@staffLabelsShort@}</code>

---

### HINWEIS

- Sie können Notenzeilenbeschriftungs-Token als alternative Methode zum Benennen von Einzelstimmen-Layouts nutzen, anstatt das Standard-Token `{@layoutName@}` zu verwenden, das am oberen linken Rand der ersten Seite in Einzelstimmen-Layouts verwendet wird.
  - Notenzeilenbeschriftungs-Token entsprechen möglicherweise nicht genau der Darstellung von Notenzeilenbeschriftungen, die vor ersten Taktstrichen angezeigt werden. Jedoch berücksichtigen Notenzeilenbeschriftungs-Token Ihre Layout-abhängigen Optionen für die Anzeige von Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen.
- 

## Musiksymbol-Token

---

Musiksymbol	Token
Be-Vorzeichen: $\flat$	<code>{@flat@}</code>
Kreuz-Vorzeichen: $\sharp$	<code>{@sharp@}</code>
Auflösungszeichen: $\natural$	<code>{@natural@}</code>
Violinschlüssel (G-Schlüssel)	<code>{@gClef@}</code>
Bassschlüssel (F-Schlüssel)	<code>{@fClef@}</code>
Altschlüssel (C-Schlüssel)	<code>{@cClef@}</code>
Fermate oberhalb	<code>{@U+E4C0@}</code>

---

### TIPP

- Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie innerhalb eines Tokens den Codepoint für jedes beliebige SMuFL-Symbol eingeben können. Sie finden die einzelnen Codepoints in der SMuFL-Spezifikation online.
- Musiksymbol-Token in Textrahmen nutzen automatisch den **Noten**-Zeichenstil, der standardmäßig auf Bravura Text eingestellt ist.
- Sie können Musiksymbol-Token in den Feldern im Dialog **Projekt-Info** verwenden. Wenn Sie zum Beispiel **Sinfonie in D{@flat@}-Dur** im **Titel**-Feld eingeben, wird der im Textrahmen angezeigte Titel bei Nutzung des entsprechenden Tokens als Sinfonie in D $\flat$ -Dur angezeigt.

- Sie können Musiksymbbole auch mit Hilfe des Dialogs **Notentext einfügen** in Textobjekte und Textrahmen eingeben.
- 

## Projekt- bzw. Partieinformation-Token

---

Feld im Dialog Projekt-Info	Token für die Projekt-Seite	Token für Partie-Seiten
Titel	{@projecttitle@}	{@flowtitle@}
Untertitel	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
Widmung	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
Komponist	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
Arrangeur	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
Textdichter	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
Interpret	{@projectartist@}	{@flowartist@}
Kopist	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
Verleger	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
Editor	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
Copyright	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
Werknummer	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
Datumsangaben Komponist	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
Jahr der Komposition	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
Weitere Informationen	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

---

## Partie-Token

---

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im Projekt	{@flownumber@}
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im aktuellen Layout	{@flowInLayoutNumber@}

<b>Funktion Partie-bezogener Token</b>	<b>Token</b>
Nummer der ausgewählten Partie in klein geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel iii oder xvi	<b>{@flowNumberRomanLower@}</b>
Nummer der ausgewählten Partie in groß geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel III oder XVI	<b>{@flowNumberRomanUpper@}</b>
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von typographischen Anführungszeichen	<b>{@flowDuration@}</b>
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von geraden Anführungszeichen	<b>{@flowDurationStraightQuotes@}</b>
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von Primen	<b>{@flowDurationPrimes@}</b>
Dauer der angegebenen Partie »n« in Minuten und Sekunden, z. B. <b>{@flow3Duration@}</b>	<b>{@flownDuration@}, {@flownDurationStraightQuotes@} oder {@flownDurationPrimes@}</b>

---

## Seitenzahl-Token

---

<b>Seitenzahl-Token Funktion</b>	<b>Token</b>
Seitenzahl	<b>{@page@}</b>
Gesamtanzahl der Seiten im Layout	<b>{@pageCount@}</b>
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	<b>{@flowPage@}</b>
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	<b>{@flowPageCount@}</b>
Die angezeigte Seitenzahl jener Seite, auf der die Partie »n« beginnt, z. B. <b>{@flow3FirstPage@}</b>	<b>{@flownFirstPage@}</b>

---

### HINWEIS

**{@flowPage@}**- und **{@flowPageCount@}**-Token berücksichtigen nur die Partie, die am Anfang des ersten Systems im linken, oberen Notenrahmen der Seite beginnt, auf der die Token verwendet werden.

---

## Zeit-/Datums-Token: Projekt zuletzt gespeichert

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	<b>{@projectdate@}</b>
Vierstellige Jahreszahlen	2017	<b>{@projectdateyear@}</b>
Zweistellige Jahreszahlen	17	<b>{@projectdateyearshort@}</b>
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	<b>{@projectdatemonth@}</b>
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	<b>{@projectdatemonthshort@}</b>
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	<b>{@projectdatemonthnum@}</b>
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	<b>{@projectdateday@}</b>
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	<b>{@projectdatedayshort@}</b>
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	<b>{@projectdatedaynum@}</b>
ISO 8601-Datum	2017-12-31	<b>{@projectdateymd@}</b>
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	<b>{@projectdatemdy@}</b>
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	<b>{@projectdatedmy@}</b>
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	<b>{@projectdatetime@}</b>
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	<b>{@projectdatetimeHHMM@}</b>
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	<b>{@projectdatetimeHHMMSS@}</b>
Stunden im 24-Stunden-Format	23	<b>{@projectdatetimehour24@}</b>



Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Stunden im 12-Stunden-Format	11	<code>{@projectdatetimehour12@}</code>
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	<code>{@projectdatetimeminute@}</code>
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	<code>{@projectdatetimesecond@}</code>

### Zeit-/Datums-Token: aktuelle Uhrzeit und Datum

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	<code>{@date@}</code>
Vierstellige Jahreszahlen	2017	<code>{@dateyear@}</code>
Zweistellige Jahreszahlen	17	<code>{@dateyearshort@}</code>
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	<code>{@datemonth@}</code>
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	<code>{@datemonthshort@}</code>
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	<code>{@datemonthnum@}</code>
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	<code>{@dateday@}</code>
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	<code>{@datedayshort@}</code>
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	<code>{@datedaynum@}</code>
ISO 8601-Datum	2017-12-31	<code>{@dateymd@}</code>
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	<code>{@datemy@}</code>
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	<code>{@datedmy@}</code>

<b>Beschreibung von Uhrzeit und Datum</b>	<b>Beispiel für Uhrzeit und Datum</b>	<b>Token</b>
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	<b>{@datetime@}</b>
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	<b>{@datetimeHHMM@}</b>
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	<b>{@datetimeHHMMSS@}</b>
Stunden im 24-Stunden-Format	23	<b>{@datetimehour24@}</b>
Stunden im 12-Stunden-Format	11	<b>{@datetimehour12@}</b>
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	<b>{@datetimeminute@}</b>
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	<b>{@datetimesecond@}</b>

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 177

[Notentext einfügen \(Dialog\)](#) auf Seite 386

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 169

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 163

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1110

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 863

## Notenrahmenverkettungen

Eine Notenrahmenverkettung besteht aus einer Reihe von Notenrahmen, die eine bestimmte Notenauswahl in einer festgelegten Reihenfolge anzeigen, häufig als Sequenz. Notenrahmenverkettungen können eine beliebige Anzahl von Rahmen enthalten, oder auch nur einen einzelnen Notenrahmen.

Die Standard-Seitenvorlagen enthalten eine einzelne Rahmenverkettung, die so konfiguriert ist, dass alle Partien und Spieler im Layout angezeigt werden. Daher erstellt Dorico SE automatisch eine ausreichende Anzahl von Seiten und Rahmen, um alle Partien in allen Layouts, die diese Seitenvorlagen verwenden, anzeigen zu können.

#### HINWEIS

In Dorico SE können Sie keine neuen Rahmenverkettungen erstellen oder ändern, welche Partien und Spieler Rahmenverkettungen zugewiesen sind; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS  
[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589  
[Layouts in Dorico](#) auf Seite 26


# Eigenschaften

Eigenschaften sind Einstellungen, die auf einzelne Noten und Objekte angewandt werden und Ihnen deren Bearbeitung ermöglichen, zum Beispiel durch Ändern ihrer Darstellung oder Position. Sie können im Eigenschaften-Bereich auf Eigenschaften zugreifen.

Eigenschaften können sich nur auf Objekte im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung (»lokale Eigenschaften«) oder auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverkettungen (»globale Eigenschaften«) auswirken.

## Eigenschaften-Bereich

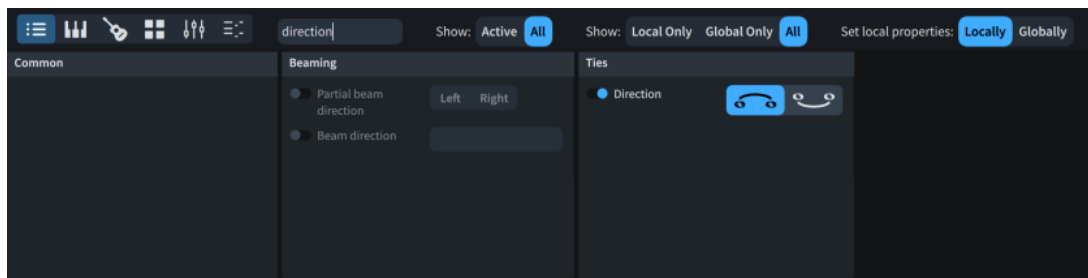
Im Eigenschaften-Bereich des Schreiben-Modus stehen Optionen zur Bearbeitung einzelner Noten und Notationselemente zur Verfügung, zum Beispiel durch Ändern ihrer Darstellung oder Position. Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus und Notensatz-Modus.

- Sie können den Eigenschaften-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile in der unteren Zone auf **Eigenschaften**  klicken.

Der Eigenschaften-Bereich enthält eine Gruppe von Eigenschaften für jedes Notationselement. Wenn Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich auswählen, werden im Eigenschaften-Bereich die Gruppen und Optionen angezeigt, die Sie zur Bearbeitung der ausgewählten Note oder des ausgewählten Objekts benötigen. Wenn mehr Gruppen verfügbar sind als gleichzeitig im Bereich angezeigt werden können, können Sie nach rechts/links scrollen, um alle Gruppen anzuzeigen.

### HINWEIS

- Wenn Sie verschiedene Arten von Notationselementen auswählen, werden nur die Gruppen angezeigt, die sie gemeinsam haben. Wenn Sie zum Beispiel einen Bindebogen auswählen, werden die Gruppen **Allgemein** und **Bindebögen** im Eigenschaften-Bereich angezeigt. Wenn Sie hingegen einen Bindebogen und eine Note auswählen, wird nur die **Allgemein**-Gruppe angezeigt.
- Wenn der Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Lokal** eingestellt ist, wirken sich Änderungen an den lokalen Eigenschaften nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. Sie können den Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Global** einstellen, wenn Sie möchten, dass folgende Änderungen an lokalen Eigenschaften sich auf alle Layouts und Rahmenverkettungen auswirken. Sie können Änderungen an Eigenschaften auch später in andere Layouts und Rahmenverkettungen kopieren.
- Sie können nur die Eigenschaften ganzer Noten und Objekte ändern. Zum Beispiel können Sie nur den Linienstil von gesamten Pedallinien ändern, selbst wenn sie sich über mehrere Systeme erstrecken.
- Sie können Eigenschaften aktivieren, indem Sie auf ihren Aktivierungsschalter oder ihren Namen klicken.



Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus, nach einem Suchbegriff gefiltert

Die Werkzeugzeile im Eigenschaften-Bereich enthält die folgenden Optionen:

### Suchen

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

### Anzeigen (Aktivierungsstatus)

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend ihres Aktivierungsstatus zu filtern.

- **Aktiv:** Zeigt nur aktivierte Eigenschaften an.
- **Alle:** Zeigt alle Eigenschaften an.

### Anzeigen (Gültigkeitsbereich der Eigenschaft)

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend ihres Gültigkeitsbereichs zu filtern.

- **Nur lokal:** Zeigt nur lokale Eigenschaften an.
- **Nur global:** Zeigt nur globale Eigenschaften an.
- **Alle:** Zeigt alle Eigenschaften an.

### Lokale Eigenschaften einstellen

Hiermit können Sie den Gültigkeitsbereich von folgenden Änderungen an lokalen Eigenschaften ändern.

- **Lokal:** Lokale Eigenschaften wirken sich nur lokal aus.
- **Global:** Lokale Eigenschaften wirken sich global aus.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 186

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 431

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 432

## Lokale und globale Eigenschaften

Eigenschaften können sich entweder nur auf Objekte im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung oder auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverkettungen auswirken. So können Sie festlegen, dass dieselben Objekte in verschiedenen Layouts unterschiedlich dargestellt werden, etwa wenn Sie allmähliche Dynamikwechsel in Einzelstimmen-Layouts als Gabeln, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch als »cresc.«-Text anzeigen möchten.

### Lokale Eigenschaften

Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Standardmäßig hat das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem

Layout keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen.

Sie können erzwingen, dass lokale Eigenschaften global angewandt werden, indem Sie den Gültigkeitsbereich der Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich auf **Global** setzen, bevor Sie ihre Einstellung ändern. Lokale Eigenschaften, die auf global gesetzt wurden, werden im Eigenschaften-Bereich mit einer fetteren Schrift angezeigt als lokale Eigenschaften, die auf lokal gesetzt wurden. Mit Hilfe des Filters für den Gültigkeitsbereich von Eigenschaften können Sie auch nur lokale Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich anzeigen.

#### HINWEIS

Indem Sie lokale Eigenschaften ändern, deren Gültigkeitsbereich auf **Global** eingestellt ist, überschreiben Sie für die ausgewählten Noten oder Objekte alle lokalen Einstellungen, die in anderen Layouts für die betreffenden Eigenschaften festgelegt sind.

---

#### Globale Eigenschaften

Globale Eigenschaften wirken sich auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverkettungen aus, auch auf zukünftige Layouts, die Sie noch erstellen. Sie werden im Eigenschaften-Bereich mit einer fetteren Schrift angezeigt als lokale Eigenschaften. Mit Hilfe des Filters für den Gültigkeitsbereich von Eigenschaften können Sie auch nur globale Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 164


[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 602

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern

Sie können den Gültigkeitsbereich von lokalen Eigenschaften ändern, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass sich zukünftige Änderungen an Eigenschaften auf alle Layouts und Rahmenverkettungen auswirken.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Lokale Eigenschaften einstellen** aus:
  - **Lokal**
  - **Global**

---

#### ERGEBNIS

Der Eigenschaften-Gültigkeitsbereich wird geändert. Alle zukünftigen Änderungen an lokalen Eigenschaften werden nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung angewandt, wenn Sie **Lokal** auswählen, oder auf alle Layouts und Rahmenverkettungen, wenn Sie **Global** auswählen.

#### HINWEIS

- Dies gilt nur für zukünftige Änderungen an Eigenschaften. Wenn Sie den Gültigkeitsbereich für vorhandene Eigenschaften ändern möchten, können Sie Einstellungen für Eigenschaften in andere Layouts und Rahmenverkettungen kopieren.
- Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welcher Eigenschaften-Gültigkeitsbereich bei allen künftigen Projekten verwendet werden soll.

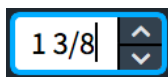
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589  
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Werte in numerischen Wertefeldern ändern

Sie können die Werte in numerischen Wertefeldern auf mehrere verschiedene Arten ändern, zum Beispiel durch Verdoppeln oder Halbieren der vorhandenen Werte. In Dorico SE werden Wertfelder am häufigsten im Eigenschaften-Bereich und in Optionen-Dialogen verwendet.

Numerische Wertfelder haben Aufwärts/Abwärts-Schalter.



Ein numerisches Wertefeld im Eigenschaften-Bereich

#### VORAUSSETZUNGEN

Für Wertfelder, die nur verfügbar sind, wenn ihre jeweilige Eigenschaft/Option aktiviert ist, haben Sie diese aktiviert.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie den Wert in numerischen Wertefeldern auf eine der folgenden Arten:
  - Geben Sie eine Zahl direkt ein.
  - Um den Wert um 1/8 Spatium zu erhöhen/verringern, klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
  - Um den Wert um 1/32 Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste - Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
  - Um den Wert um 1/2 Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
  - Um den Wert um 1 Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie die **Strg-Taste/ Befehlstaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
  - Um den aktuellen Wert um einen bestimmten Wert zu erhöhen, geben Sie += und danach den Wert für die Erhöhung in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel +=2 ein, um den aktuellen Wert um 2 zu erhöhen.
  - Um den aktuellen Wert um einen bestimmten Wert zu verringern, geben Sie -= und danach den Wert für die Verringerung in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel -=3.5 ein, um den aktuellen Wert um 3,5 zu verringern.
  - Um den aktuellen Wert mit einem bestimmten Wert zu multiplizieren, geben Sie \* und danach den Wert für die Multiplikation in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel \*3 ein, um den aktuellen Wert zu verdreifachen.

- Um den aktuellen Wert durch einen bestimmten Wert zu dividieren, geben Sie **/** und danach den Wert für die Division in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel **/2** ein, um den aktuellen Wert zu halbieren.

**HINWEIS**

Sie müssen den vorhandenen Wert durch Ihre Rechenoperation ersetzen.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52



# Key-Editor

Der Key-Editor ist ein MIDI-Editor, der aus mehreren Komponenten besteht. Mit ihm können Sie Noten und andere Wiedergabeobjekte bearbeiten, darunter Noten-Anschlagstärke, MIDI CC und Tempo. Sie können im Key-Editor-Bereich in der unteren Zone auf den Key-Editor zugreifen.

Der Key-Editor enthält die folgenden Editoren, die Sie in unterschiedlichen Kombinationen anzeigen können:

- Pianorollen-Editor
- Percussion-Editor
- Spielanweisungen-Editor
- Anschlagstärke-Editor
- Dynamik-Editor
- MIDI-Pitch-Bend-Editor
- MIDI-CC-Editor
- Tempo-Editor

Außerdem bietet der Key-Editor verschiedene Werkzeuge und Steuerelemente, je nach den Anforderungen des jeweiligen Editors.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621

[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 634

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638

[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 644


[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

[Tempo-Editor](#) auf Seite 651

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 655

## Key-Editor-Bereich

Im Key-Editor-Bereich können Sie Noten anzeigen und bearbeiten, entweder in einer fortlaufenden Pianorolle (für gestimmte Instrumente) oder im Percussion-Editor (für ungestimmte Instrumente). Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Fensterrand im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus.

- Sie können den Key-Editor-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile auf **Key-Editor**  klicken.

Standardmäßig wird im Key-Editor das Instrument angezeigt, in dessen Notenzeile Sie ein Objekt ausgewählt haben. Sie können die Instrumente, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten, aber auch manuell auswählen.



**1 Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich**

Enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten und Objekte im Key-Editor auswählen und bearbeiten können.

**2 Lineal im Key-Editor**

Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an, die der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.

**3 Abspielmarke**

Zeigt die aktuelle rhythmische Position in der Wiedergabe an.

**4 Kopfzeile**

Zeigt den Namen jedes Editors an und kann weitere, Editor-spezifische Optionen enthalten.

**5 Primärer Editor**

Enthält abhängig von Ihrer letzten Auswahl und dem Gesperrt-Status des Key-Editors entweder den Pianorollen-Editor, den Percussion-Editor oder den Tempo-Editor.

**6 Spielanweisungen-Editor**

Zeigt an, wo Spielanweisungen für das jeweilige Instrument oder die jeweilige Stimme eingesetzt werden. Nur verfügbar, wenn ein einzelnes Instrument/eine einzelne Stimme im Key-Editor angezeigt wird.

**7 Weitere Editoren**

Sie können unter dem Pianorollen-Editor/Percussion-Editor mehrere weitere Editoren hinzufügen/schließen, unter anderem den Anschlagstärke-Editor und MIDI-CC-Editoren. Sie können Konfigurationen von Editoren speichern, um sie in anderen Projekten zu verwenden.

**8 Editor hinzufügen**

Hiermit können Sie zusätzliche Editoren zum Key-Editor hinzufügen.

**9 Presets**

Hiermit können Sie Key-Editor-Konfigurationen speichern, anwenden und löschen.

**10 Zoom-Steuerelemente**

Hiermit können Sie die Zoomstufe manuell ändern, um Noten zum Beispiel breiter und/oder schmaler zu machen.

**11 Scrollbalken**

Hiermit können Sie vertikal und horizontal im Key-Editor scrollen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44  
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474  
[Stimmen](#) auf Seite 1220  
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205  
[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 617  
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618  
[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 419  
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613  
[Key-Editor-Konfigurationen](#) auf Seite 661  
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621  
[Percussion-Editor](#) auf Seite 623  
[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 631  
[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 634  
[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635  
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638  
[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 644  
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645  
[Tempo-Editor](#) auf Seite 651  
[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 655  
[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 659

## Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich

Die Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten und Objekte im Key-Editor auswählen und bearbeiten können. Sie befindet sich oben im Key-Editor-Bereich in der unteren Zone.

### Auswählen



Hiermit können Sie Objekte im Key-Editor auswählen, zum Beispiel Noten im Pianorollen-Editor oder Anschlagstärkebalken im Anschlagstärke-Editor, unter anderem durch Klicken und Aufziehen eines Auswahlrechtecks.

Sie können **Auswählen** auch aufrufen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** drücken.

### Zeichnen



Hiermit können Sie Noten im Pianorollen-Editor und im Percussion-Editor eingeben. Die Endpositionen und Mindest-Notenwerte von Noten folgen der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

Alternativ können Sie **Zeichnen** auch auswählen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken.

### Schlagzeugstock



Hiermit können einen unterschiedlichen rhythmischen Notenwert für jedes einzelne nicht gestimmte Perkussionsinstrument einstellen und durch Klicken und Ziehen im Percussion-Editor Notenfolgen von entsprechender Dauer eingeben.

Außerdem können Sie damit Noten durch Anklicken löschen.

Nur im Percussion-Editor verfügbar.

Sie können den **Schlagzeugstock** auch auswählen, indem Sie bei angezeigtem Percussion-Editor **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-3 (Windows) oder Strg-Taste-3 (macOS)** drücken.

### Linie



Hiermit können Sie gerade Linien zwischen zwei Punkten zeichnen. Nicht im Pianorollen-Editor oder im Percussion-Editor verfügbar.

### Transformieren



Hiermit können Sie eine Auswahl zum Transformieren vornehmen und Transformations-Steuerelemente auf den ausgewählten Bereich anwenden. Nur im Anschlagstärke-Editor und im MIDI-CC-Editor verfügbar.

### Region synchronisieren



Kopiert Daten aus der primären Spur in sekundäre Spuren. Nur im Dynamik-Editor und im MIDI-CC-Editor verfügbar, und wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden.

### Löschen



Löscht die ausgewählten Objekte.

Sie können ausgewählte Objekte auch löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

### Gespielte Notenwerte



Hiermit können Sie ändern, wann Noten bei der Wiedergabe beginnen/enden, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Werte hat. Zeigt die gespielten Notenwerte von Noten als Rechteck über einer dünneren Linie an, die für den notierten Notenwert steht.

### Notierte Notenwerte



Ermöglicht es Ihnen, die rhythmische, relative Dauer von Noten zu ändern, was sich auf die Position und Notation dieser Noten auswirkt. Zeigt die vollständigen, notierten Notenwerte von Noten als Rechtecke an.

### Rhythmisches Raster



Hiermit können Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters für den Key-Editor ändern. Die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor wirkt sich auf die minimale Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten, die Anzahl von Rasterlinien und bestimmte Aspekte beim Eingeben und Bearbeiten aus, zum Beispiel darauf, wie weit Sie Noten nach rechts/links ziehen können. Der Schalter wird aktualisiert und zeigt die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters an.

### Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Editor ein/aus.

### Stimmenauswahl



Hier können Sie die Stimme auswählen, deren Noten in der Piano-Rolle hervorgehoben angezeigt werden sollen und in die Sie Noten eingeben möchten. Wird automatisch entsprechend Ihrer aktuellen Auswahl aktualisiert.

Wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden, sind nur Stimmen verfügbar, die zum primären Instrument gehören.

### Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

#### TIPP

- Sie können mit der rechten Maustaste in den Key-Editor klicken und sie gedrückt halten, um auf Werkzeuge in der Werkzeug-Schnellauswahl zuzugreifen.
- Sie können Werkzeuge auch aufrufen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** bis **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-6 (Windows) oder Strg-Taste-6 (macOS)** drücken. Welches Werkzeug durch den jeweiligen Tastaturbefehl aufgerufen wird, hängt davon ab, welche Werkzeuge aktuell auf den Positionen 1 bis 6 (von links nach rechts) in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich verfügbar sind.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Key-Editor](#) auf Seite 621

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613


## Instrumente im Key-Editor anzeigen

Sie können bestimmte Instrumente im Key-Editor anzeigen, das Hauptinstrument ändern und den Key-Editor sperren, damit diese Instrumente sichtbar bleiben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie MIDI-Punkte für alle Streichinstrumente in Ihrem Projekt gleichzeitig zeichnen möchten.

Standardmäßig wird der Key-Editor entsperrt und folgt der aktuellen Auswahl im Notenbereich oder in der Spur-Übersicht.

Wenn zum Beispiel Ihre letzte Auswahl eine Flötennote oder die Flötenspur war, wird diese Flöte im Pianorollen-Editor angezeigt. Wenn Ihre letzte Auswahl eine Tempomarkierung oder die Tempospur war, wird im Key-Editor der Tempo-Editor angezeigt (sofern Sie den Tempo-Editor nicht bereits manuell hinzugefügt hatten).

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Ihr zuletzt ausgewähltes Objekt gehört zu einem Instrument, so dass entweder die Pianorolle oder der Percussion-Editor im Key-Editor angezeigt wird.

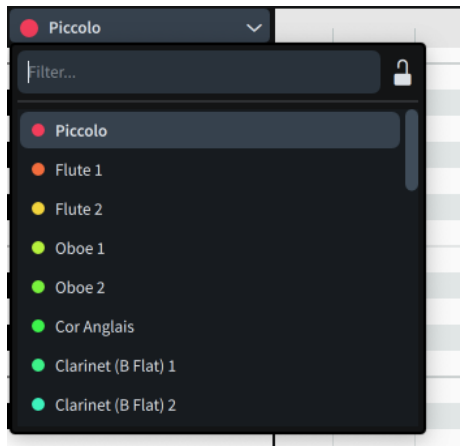
#### HINWEIS


Wenn der Tempo-Editor der primäre Editor ist, können Sie keine Editoren zum Key-Editor hinzufügen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor auf das Instrumentenmenü und wählen Sie das Instrument aus, das Sie als primäres Instrument anzeigen möchten.



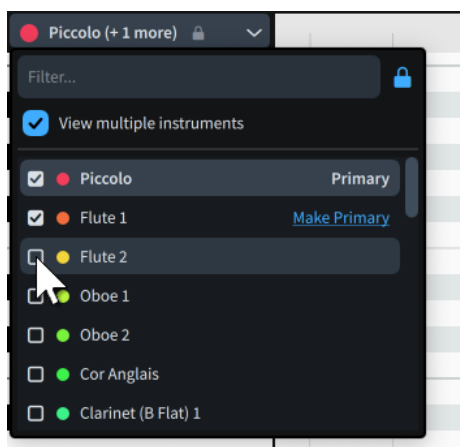
2. Um den Key-Editor zu sperren und das ausgewählte Instrument in der Ansicht zu behalten, klicken Sie auf **Key-Editor sperren** .
3. Um mehrere Instrumente gleichzeitig im Key-Editor anzuzeigen, aktivieren Sie **Mehrere Instrumente anzeigen**.

#### HINWEIS

Sie können im Key-Editor nur mehrere gestimmte Instrumente anzeigen. Sie können nicht mehrere ungestimmte Perkussionsinstrumente oder ungestimmte Perkussionsinstrumente neben gestimmten Instrumenten anzeigen.

---

4. Aktivieren Sie jedes Instrument, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.



5. Optional: Klicken Sie neben dem Instrument, das Sie als neues primäres Instrument festlegen möchten, auf **Primär machen**.
-

#### ERGEBNIS

Im Key-Editor werden die ausgewählten Instrumente angezeigt. Wenn Sie den Key-Editor gesperrt haben, auch bei optionaler Auswahl mehrerer Instrumente, folgt er nicht mehr Ihrer letzten Auswahl.

#### TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie den folgenden Befehlen Tastaturbefehle zuweisen:

- **Key-Editor zur Auswahl sperren** zeigt im Key-Editor automatisch die Instrumente an, in deren Notenzeilen Sie im Notenbereich Noten/Objekte ausgewählt haben, und sperrt den Key-Editor mit dieser Auswahl.
- **Gesperrte Ansicht im Key-Editor umschalten** sperrt/entsperrt den Key-Editor.

---

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können Noten, Dynamikpunkte und MIDI-Punkte für alle im Key-Editor sichtbaren Instrumente anzeigen, eingeben und bearbeiten.
- Sie können Dynamik- und MIDI-Punkte aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopieren.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44  
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618  
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621  
[Percussion-Editor](#) auf Seite 623  
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638  
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645  
[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 644  
[Tempo-Editor](#) auf Seite 651  
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474  
[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 643  
[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 650

## Höhe des Key-Editors ändern



Sie können die Höhe des gesamten Key-Editors und jedes darin enthaltenen Editors ändern. Sie können zum Beispiel den Pianorollen-Editor beim Eingeben von Noten und den Anschlagstärke-Editor beim Ändern der Notenanschlagstärke höher machen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um die Höhe des gesamten Key-Editors zu ändern, klicken und ziehen Sie die Markierung zum **Ändern der Höhe der unteren Zone**  oder den oberen Rand der unteren Zone nach oben/unten.
  - Um die Höhe von einzelnen Editoren zu ändern, klicken und ziehen Sie ihre Trennmarkierungen  nach oben/unten. Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.

#### TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie der Option **Zwischen Größe der unteren Zone umschalten** einen Tastaturbefehl zuweisen, der die untere Zone nacheinander 25, 50 und 75 % des Projektfensters ausfüllen lässt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 49





## Im Key-Editor ein-/auszoomen

Sie können die Zoomstufe im Key-Editor ändern; zum Beispiel können Sie vertikal und horizontal einzoomen, um Noten im Pianorollen-Editor höher und breiter anzuzeigen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Höhe des Key-Editors.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal ein:
  - Drücken Sie **H**.
  - Klicken Sie unten im Key-Editor auf **Vergrößern** .
  - Klicken Sie in das Lineal im Key-Editor und ziehen Sie nach oben.
  - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal im Key-Editor nach oben.
2. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal aus:
  - Drücken Sie **G**.
  - Klicken Sie unten im Key-Editor auf **Verkleinern** .
  - Klicken Sie in das Lineal im Key-Editor und ziehen Sie nach unten.
  - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal im Key-Editor nach unten.
3. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten vertikal ein:
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-H**.
  - Klicken Sie rechts im Key-Editor auf **Vergrößern** .
  - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Bereich links vom Pianorollen-/Percussion-Editor nach oben.
4. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten vertikal aus:
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G**.
  - Klicken Sie rechts im Key-Editor auf **Verkleinern** .
  - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** in der Klaviatur links von der Pianorolle nach unten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609




[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 489

## Scrollen im Key-Editor

Sie können im Key-Editor in jede Richtung scrollen, um zum Beispiel höhere/tiefere Noten im Pianorollen-Editor oder MIDI-Punkte in späteren Takten im MIDI-CC-Editor anzuzeigen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE


- Scrollen Sie im Key-Editor auf eine der folgenden Arten:
  - Klicken Sie auf die Schieberegler rechts und unten im Key-Editor und ziehen Sie.
  - Streichen Sie auf einem Touchpad in eine beliebige Richtung.
  - Um mit einem Mousrad vertikal zu scrollen, scrollen Sie nach oben/unten.
  - Um mit einem Mousrad horizontal zu scrollen, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** nach oben/unten.

---

## Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern




Sie können die im Key-Editor verwendete Auflösung des rhythmischen Rasters unabhängig von dem außerhalb des Key-Editors verwendeten rhythmischen Raster ändern. Die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor wirkt sich auf die minimale Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten, die Anzahl von Rasterlinien und bestimmte Aspekte beim Eingeben und Bearbeiten aus, zum Beispiel darauf, wie weit Sie Noten nach rechts/links ziehen können.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie Tastaturbefehle nutzen möchten, muss Ihre letzte Auswahl im Key-Editor-Bereich stattgefunden haben.

---

### VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor auf eine der folgenden Arten:
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Rhythmisches Raster**  und wählen Sie die gewünschte Auflösung.
  - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste** .
  - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste** .

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 624

[Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#) auf Seite 625


[Noten im Key-Editor verschieben](#) auf Seite 626

[Noten im Key-Editor verlängern/kürzen](#) auf Seite 627

## Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen

Sie können alle Arten von Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen, mit Ausnahme des Pianorollen-Editors und des Percussion-Editors. Sie können auch den Editor-Typ ändern, der in einem vorhandenen Editor angezeigt wird.

### VORAUSSETZUNGEN



- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Ihr zuletzt ausgewähltes Objekt gehört zu einem Instrument, so dass entweder die Pianorolle oder der Percussion-Editor im Key-Editor angezeigt wird.

### HINWEIS

Wenn der Tempo-Editor der primäre Editor ist, können Sie keine Editoren zum Key-Editor hinzufügen.

---

### VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die im Key-Editor angezeigten Editoren auf eine der folgenden Arten:
    - Um einen neuen Editor hinzuzufügen, klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Editor hinzufügen** .
    - Um den Editor-Typ zu ändern, der in einem vorhandenen Editor angezeigt wird, klicken Sie in das Menü in seiner Kopfzeile und wählen Sie darin einen Editor aus.
    - Um Editoren zu schließen, klicken Sie in ihren Kopfzeilen auf **Editor schließen** .
- 

### WEITERE SCHRITTE

Sie können Key-Editor-Konfigurationen speichern, um sie in anderen Projekten zu verwenden.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo-Editor](#) auf Seite 651

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621


[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 634



## Objekte im Key-Editor auswählen

Im Key-Editor können Sie Noten und Objekte wie zum Beispiel MIDI- oder Dynamikpunkte auf die gleiche Weise auswählen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die Editoren hinzugefügt, deren Punkte Sie auswählen möchten.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das **Auswählen**-Werkzeug auf eine der folgenden Arten aus:
  - Drücken Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)**.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editors auf **Auswählen** .
  - Klicken Sie im Key-Editor mit der rechten Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die Werkzeug-Schnellauswahl anzuzeigen. Fahren Sie mit dem Mauszeiger dann auf **Auswählen**  und lassen Sie die Maus los.
2. Wählen Sie Noten oder Objekte auf eine der folgenden Arten aus:
  - Klicken Sie auf eine einzelne Note oder einen Punkt.
  - Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** oder **Umschalttaste** auf mehrere Noten oder Punkte.
  - Klicken und ziehen Sie in einem Editor über einen Bereich, in dem Sie alles auswählen möchten.  
  
Ein blaues Rechteck zeigt an, welche Noten oder Punkte ausgewählt werden, wenn Sie die Maustaste loslassen. Es empfiehlt sich, in eine Ecke des auszuwählenden Bereichs zu klicken, um den Cursor anschließend diagonal in die gegenüberliegende Ecke zu ziehen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621

[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 419

## Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen



Sie können Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen, unter anderem in andere Editoren, und sie auch innerhalb desselben Editors dahinter erneut einfügen, so dass sie sich wiederholen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie ein Muster aus MIDI-Punkten zwischen verschiedenen MIDI-Controllern kopieren möchten.

#### HINWEIS

Diese Schritte beschreiben das Kopieren/Einfügen von Punkten, die zum selben Instrument gehören, innerhalb von/zwischen Editoren. Sie können Dynamik- und MIDI-Punkte jedoch auch zwischen Instrumenten kopieren/einfügen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die Editoren hinzugefügt, deren Punkte Sie kopieren/einfügen möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in einem der geöffneten Editoren die Punkte aus, die Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die ausgewählten Punkte auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**.
3. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Position, an der Sie die ausgewählten Punkte einfügen möchten.
  4. Wählen Sie die Kopfzeile des Editors aus, in den Sie die ausgewählten Punkte einfügen möchten.
  5. Fügen Sie die ausgewählten Punkte auf eine der folgenden Arten ein:
    - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
    - Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Punkte werden an die ausgewählte Position und in den ausgewählten Editor kopiert, ohne sie an ihren ursprünglichen Positionen zu löschen. Sie gelten für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente.

#### HINWEIS

- Alle im Schreiben-Modus eingegebenen Punkte von allmählichen Dynamikanweisungen und kombinierten/plötzlichen Dynamikanweisungen werden kopiert, selbst wenn Sie nur einen einzelnen Punkt ausgewählt haben.
  - Sie können Punkte auch direkt im Anschluss an sich selbst wiederholen, indem Sie sie auswählen und dann **R** drücken. In jeder Wiederholung ersetzt der früheste ausgewählte Punkt den letzten ausgewählten Punkt.
  - Außerdem können Sie Punkte kopieren, indem Sie sie auswählen und dann mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** an die Position ziehen, wo Sie sie einfügen möchten.
- 



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618  
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613  
[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 490  
[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 446  
[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 643  
[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 650

## Punkte im Key-Editor löschen

Sie können ausgewählte Punkte gleichzeitig aus mehreren Editoren löschen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
  - Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
  - Sie haben die Editoren hinzugefügt, deren Punkte Sie löschen möchten.
- 


#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in offenen Editoren die Punkte aus, die Sie löschen möchten.

#### TIPP

Sie können Punkte in mehreren Editoren gleichzeitig auswählen.

2. Löschen Sie die ausgewählten Punkte auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Löschen** .

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Punkte werden gelöscht.

Wenn Sie Dynamikpunkte löschen, die im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen überschrieben haben, werden diese Dynamikanweisungen wieder auf ihre Standardpunkte zurückgesetzt. Wenn Sie die Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen löschen, werden auch die entsprechenden Dynamikanweisungen gelöscht.

Wenn Sie Tempopunkte löschen, werden auch ihre entsprechenden Tempomarkierungen oder Tempomarkierungs-Hinweise aus Layouts gelöscht.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638

[Tempo-Editor](#) auf Seite 651

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 644

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

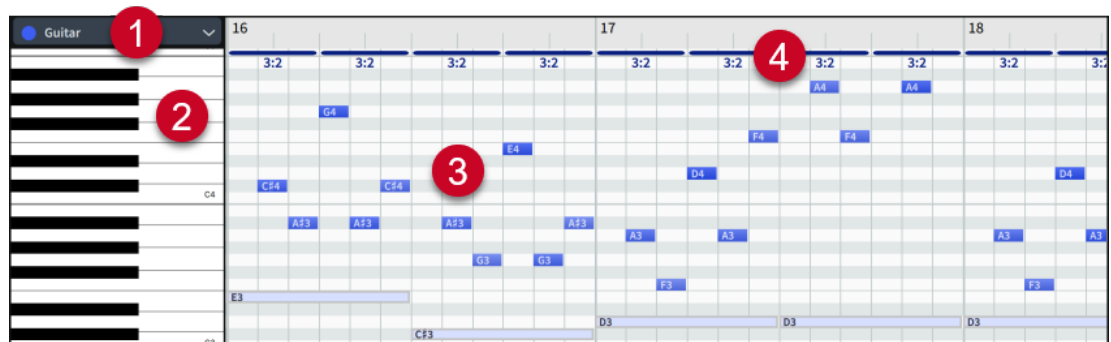
## Noten im Key-Editor

Im Key-Editor werden Noten als farbige Rechtecke angezeigt, entweder im Pianorollen-Editor (für gestimmte Instrumente) oder im Percussion-Editor (für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits).

## Pianorollen-Editor

Im Pianorollen-Editor werden MIDI-Noten für gestimmte Instrumente in einer fortlaufenden Ansicht angezeigt. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

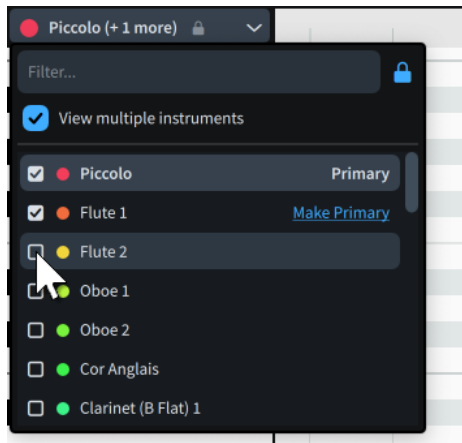
- Sie können den Pianorollen-Editor anzeigen, indem Sie ein gestimmtes Instrument im Key-Editor anzeigen.



Der Pianorollen-Editor besteht aus folgenden Elementen:

## 1 Instrumenten-Menü

Hier können Sie die Instrumente auswählen, die Sie im Pianorollen-Editor anzeigen möchten, und das primäre Instrument bei Anzeige mehrerer Instrumente ändern.



## 2 Klaviatur

Bietet eine Tonhöhenreferenz.

## 3 Pianorolle

Zeigt die Noten an, die zu den im Key-Editor angezeigten Instrumenten gehören. Die horizontale Position von Noten zeigt ihre Rhythmik und ihre Breite ihren Notenwert an. Die vertikale Position von Noten gibt ihr Instrument und ggf. ihre Spielanweisung an. Wenn Noten ausreichend hoch sind, werden innerhalb jeder Note auch die Tonhöhen angezeigt. Instrumenten wird je nach ihrer Spieler-Reihenfolge im aktuellen Layout automatisch eine Farbe zugewiesen, so dass Sie sie einfacher voneinander unterscheiden können. Diese Farbe wird für das entsprechende Instrument durchgehend verwendet, auch im Mixer und im Key-Editor.

Bei Anzeige mehrerer Instrumente werden Noten, die zum primären Instrument gehören, im Pianorollen-Editor schwarz und fett angezeigt, während Noten, die zu sekundären Instrumenten gehören, mit grauen Umrissen und in Pastellfarben angezeigt werden.

## 4 Triolen und N-tolen

Takte und Verhältnisse am oberen Rand des Pianorollen-Editors zeigen Triolen und N-tolen in der aktiven Stimme an.

Sie können Noten im Pianorollen-Editor eingeben und bearbeiten, zum Beispiel durch Verschieben oder Transponieren. Dadurch wird auch ihre Notation in allen betreffenden Layouts aktualisiert.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 631

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 616

[Scrollen im Key-Editor](#) auf Seite 617

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474

[Mixer](#) auf Seite 663

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187

[Stimmen](#) auf Seite 1220

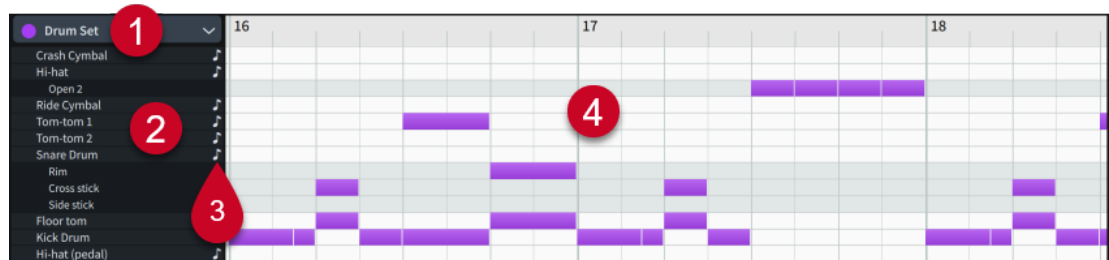
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

## Percussion-Editor

Im Percussion-Editor werden MIDI-Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente in einer fortlaufenden Ansicht angezeigt. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

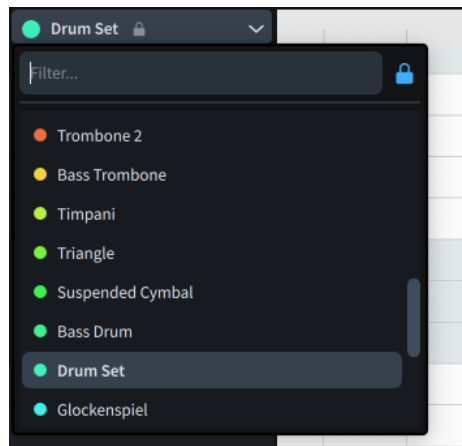
- Sie können den Percussion-Editor anzeigen, indem Sie ein ungestimmtes Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit im Key-Editor anzeigen.



Der Percussion-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

### 1 Instrumenten-Menü


Hier können Sie das Instrument auswählen, das Sie im Percussion-Editor anzeigen möchten. Sie können jeweils immer nur ein Perkussions-Kit oder ein einzelnes Perkussionsinstrument anzeigen.



### 2 Namen und Spielanweisungen von Perkussionsinstrumenten

Im Percussion-Editor hat jedes ungestimmte Perkussionsinstrument seine eigene Zeile, auch wenn es Teil eines Perkussions-Kits ist. Alternative Spielanweisungen werden unterhalb des jeweiligen ungestimmten Perkussionsinstruments aufgelistet.

### 3 Rhythmisches Raster für Perkussion

Hiermit können Sie für jedes einzelne Perkussionsinstrument einen abweichenden Standard-Notenwert festlegen. Nur verfügbar, wenn das **Schlagzeugstock**-Werkzeug  ausgewählt ist.

### 4 Percussion-Editor

Zeigt die Noten an, die zu den im Key-Editor angezeigten Instrumenten gehören. Die vertikale Position von Noten gibt ihr Instrument und ggf. ihre Spielanweisung an. Die horizontale Position von Noten zeigt ihre Rhythmik und ihre Breite ihren Notenwert an.

Instrumenten wird je nach ihrer Spieler-Reihenfolge im aktuellen Layout automatisch eine Farbe zugewiesen, so dass Sie sie einfacher voneinander unterscheiden können. Diese Farbe

wird für das entsprechende Instrument durchgehend verwendet, auch im Mixer und im Key-Editor. Jedem Perkussions-Kit wird eine eigene Farbe zugewiesen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Percussion-Maps](#) auf Seite 697

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 631

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 616

[Scrollen im Key-Editor](#) auf Seite 617

[Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#) auf Seite 625

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474


[Mixer](#) auf Seite 663

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1205

## Noten im Key-Editor eingeben




Sie können im Key-Editor Noten eingeben, entweder im Pianorollen-Editor (für gestimmte Instrumente) oder im Percussion-Editor (für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits). Noten, die Sie im Key-Editor eingeben, werden auch in allen entsprechenden Layouts angezeigt.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Wenn Sie Noten in eine bestimmte Stimme für ein Instrument eingeben möchten, haben Sie diese Stimme im Schreiben-Modus erstellt und mindestens eine Note in sie eingegeben.
- Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

---

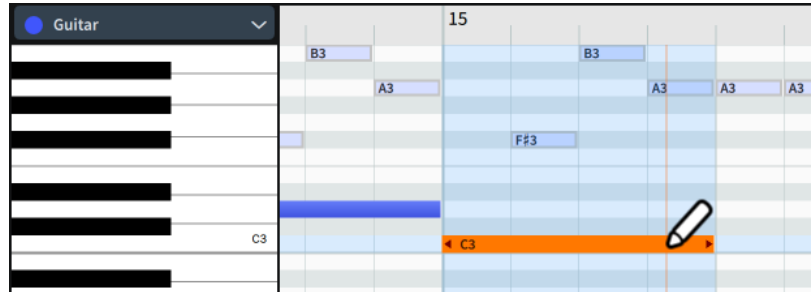
#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie Noten in eine bestimmte Stimme eingeben möchten, wählen Sie sie in der Stimmenauswahl in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs aus.
2. Wählen Sie das **Zeichnen**-Werkzeug auf eine der folgenden Arten aus:
  - Drücken Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)**.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen** .
  - Klicken Sie im Key-Editor mit der rechten Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die Werkzeug-Schnellauswahl anzuzeigen. Fahren Sie mit dem Mauszeiger dann auf **Zeichnen**  und lassen Sie die Maus los.
3. Klicken Sie auf **Rhythmisches Raster**  und wählen Sie den gewünschten Standard-Notenwert.
4. Geben Sie Noten auf eine der folgenden Arten ein:
  - Um einzelne Noten mit dem Standard-Notenwert einzugeben, klicken Sie an jeder rhythmischen Position, an der Sie eine Note eingeben möchten, in den Pianorollen-/Percussion-Editor.



- Um Noten mit einem beliebigen Notenwert einzugeben, klicken Sie an der gewünschten Tonhöhenposition in den Pianorollen-/Percussion-Editor und ziehen Sie über die gewünschte Dauer.

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.



---

#### ERGEBNIS

Für gestimmte Instrumente werden Noten an den durch die Klaviatur links von der Pianorolle angezeigten Tonhöhen und in die aktive, durch die Stimmauswahl in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs angezeigte Stimme eingegeben.

Für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Kits werden Noten in der entsprechenden Zeile des Percussion-Editors in das Instrument eingegeben.

Wenn Sie einmal klicken, werden Noten mit dem Standard-Notenwert eingegeben, der durch die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor vorgegeben wird. Wenn Sie klicken und ziehen, werden die Notenwerte durch die Breite des Bereichs bestimmt, über den Sie ziehen.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können sowohl die notierte als auch die gespielte Dauer von Noten ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 483

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 616

[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 615

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 617

[Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 632

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224


[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495




## Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben

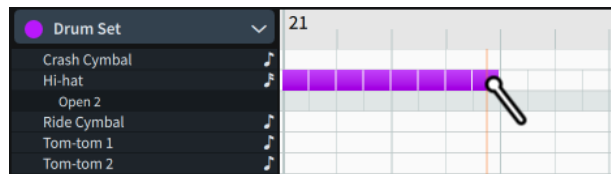
Mit dem **Schlagzeugstock**-Werkzeug können Sie für jedes einzelne ungestimmte Perkussionsinstrument Noten mit einem unterschiedlichen rhythmischen Notenwert eingeben.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben das ungestimmte Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit ausgewählt, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das **Schlagzeugstock**-Werkzeug auf eine der folgenden Arten aus:
  - Drücken Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-3 (Windows) oder Strg-Taste-3 (macOS)**.
  - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Schlagzeugstock** .
  - Klicken Sie im Key-Editor mit der rechten Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die Werkzeug-Schnellauswahl anzuzeigen. Fahren Sie mit dem Mauszeiger dann auf **Schlagzeugstock**  und lassen Sie die Maus los.
2. Klicken Sie für jedes Instrument in der Kopfzeile des Percussion-Editors auf das **Rhythmische Raster für Perkussion**  und wählen Sie den erforderlichen Notenwert. Sie könnten zum Beispiel Viertelnoten für die Kickdrum und Achtelnoten für die Hi-Hat festlegen.
3. Geben Sie Noten auf eine der folgenden Arten ein:
  - Um einzelne Noten einzugeben, klicken Sie an jeder rhythmischen Position, an der Sie eine Note eingeben möchten, in den Percussion-Editor.
  - Um mehrere Noten einzugeben, klicken Sie in den Percussion-Editor und ziehen Sie horizontal.




---

#### ERGEBNIS

Noten werden mit dem für das jeweilige Instrument festgelegten Notenwert eingegeben; entweder eine einzelne Note pro Klick oder über die gesamte Region, die Sie per Klicken und Ziehen festgelegt haben.

#### TIPP

Wenn **Schlagzeugstock**  ausgewählt ist, können Sie außerdem Noten löschen, indem Sie auf sie klicken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613


[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1205


## Noten im Key-Editor verschieben

Sie können Noten im Key-Editor rhythmisch verschieben. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Notierte Notenwerte** , um die notierten Notenwerte anzuzeigen.
2. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie rhythmisch verschieben möchten.
3. Verschieben Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
  - Um sie nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
  - Um sie nach links zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
  - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.

#### TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn Sie mehrere Noten ausgewählt haben, werden diese als Block verschoben.

Tastaturbefehle verschieben Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Klicken und Ziehen verschiebt Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621

[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 206

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 617

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 616


[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 615

[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 629

## Noten im Key-Editor verlängern/kürzen

Sie können die notierte Dauer von Noten im Key-Editor ändern. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Notierte Notenwerte** , um die notierten Notenwerte anzuzeigen.

2. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
3. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
  - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
  - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
  - Klicken Sie auf das rechte Ende einer der ausgewählten Noten und ziehen Sie sie auf die gewünschte Länge.

#### TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden verlängert/gekürzt.

Tastaturbefehle verlängern/kürzen Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Klicken und Ziehen verlängert/kürzt Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 616

[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 615

[Notenwerte](#) auf Seite 255

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 631

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 206


[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 617

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

## Noten im Pianorollen-Editor transponieren

Sie können Noten im Pianorollen-Editor transponieren, indem Sie sie vertikal an andere Tonhöhenpositionen verschieben. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, die Sie transponieren möchten.

2. Transponieren Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:

- Um Noten um eine Notenzeilenposition nach oben zu verschieben, zum Beispiel vom C zum D, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten um eine Notenzeilenposition nach unten zu verschieben, zum Beispiel vom D zum C, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach oben zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach unten zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Um Noten eine Oktave nach oben zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten eine Oktave nach unten zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.

TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal und Tonhöhen mit der Klaviatur abzugleichen.

---

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend ihrer neuen Tonhöhenpositionen im Pianorollen-Editor transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 883


[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Transpositions-Werkzeuge](#) auf Seite 456

## Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben

Sie können Noten an andere Instrumente und Spielanweisungen im Percussion-Editor verschieben, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Noten nicht auf der Hi-Hat, sondern auf einem Becken gespielt werden. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben das ungestimmte Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit ausgewählt, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Percussion-Editor die Noten aus, die Sie in andere Instrumente/Spielanweisungen verschieben möchten.

2. Verschieben Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:

- Um Noten in das Instrument darüber zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten in das Instrument darunter zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Um aufwärts durch die Spielanweisungen des aktuellen Instruments zu navigieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um abwärts durch die Spielanweisungen des aktuellen Instruments zu navigieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Klicken Sie sie an und ziehen Sie sie nach oben/unten.

#### TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen abzugleichen.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in das Instrument/die Spielanweisung in der entsprechenden Zeile im Percussion-Editor verschoben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS



[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1205

## Noten im Key-Editor kopieren und einfügen

Sie können Noten im Pianorollen-Editor sowie im Percussion-Editor kopieren und einfügen, auch in andere gestimmte Instrumente und Stimmen. Wenn Sie möchten, dass Noten sich wiederholen, können Sie sie auch direkt dahinter erneut einfügen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**.
3. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Position, an der Sie die ausgewählten Noten einfügen möchten.
4. Optional: Wenn Sie Noten in ein anderes Instrument einfügen möchten, machen Sie dieses Instrument zum primären Instrument.
5. Optional: Wenn Sie Noten in eine andere Stimme einfügen möchten, wählen Sie diese Stimme in der Stimmenauswahl in der Werkzeugzeile des Key-Editors aus.

6. Fügen Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten ein:
    - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
    - Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden an der ausgewählten Position, in das ausgewählte Instrument und die ausgewählte Stimme eingefügt, ohne sie an ihren ursprünglichen Positionen zu löschen. Standardmäßig werden auch alle MIDI-CC-Punkte im kopierten Bereich eingefügt.

#### TIPP

- Sie können Noten auch direkt im Anschluss an sich selbst wiederholen, indem Sie sie auswählen und dann **R** drücken.
  - Außerdem können Sie Noten kopieren, indem Sie sie auswählen und dann mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** an die Position ziehen, wo Sie sie einfügen möchten.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 490

[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 643


[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 650

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 446




## Noten im Key-Editor löschen

Sie können Noten im Key-Editor löschen. Dadurch werden Noten auch aus allen entsprechenden Layouts entfernt.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- 


#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs **Auswählen**  ausgewählt ist, wählen Sie die Noten, die Sie löschen möchten, im Pianorollen-/Percussion-Editor aus.
  2. Löschen Sie Noten auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Löschen** .
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Schlagzeugstock**  und klicken Sie dann im Percussion-Editor auf jede Note, die Sie löschen möchten.
- 

## Gespielte und notierte Notenwerte

Im Key-Editor können Sie Noten mit ihrem gespielten oder ihrem notierten Notenwert anzeigen.


## Gespielter Notenwert

Wenn **Gespielte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs ausgewählt ist, werden Noten im Pianorollen-/Percussion-Editor mit zwei Komponenten angezeigt:

- Ein ausgefülltes, helles Rechteck, das die gespielte Dauer der Note anzeigt.
- Ein dünner, dunkler Balken, der den notierten Notenwert der Note anzeigt.

Damit können Sie die gespielte, klingende Dauer von Noten ändern. So werden beispielsweise Noten mit Staccato-Artikulationen kürzer als ihre notierten Notenwerte gespielt, während Noten unter Bindebögen länger als ihre notierten Notenwerte gespielt werden.

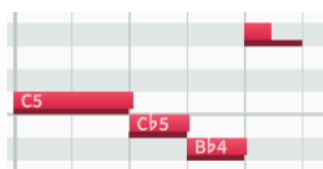
## Notierter Notenwert

Wenn **Notierte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs ausgewählt ist, werden Noten im Pianorollen-/Percussion-Editor als einzelne Rechtecke angezeigt, deren Breite dem notierten Notenwert der Note entspricht. Damit können Sie den Notenwert der Noten ändern.

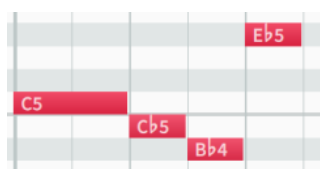
---

### BEISPIEL

Die folgenden Beispiele enthalten alle dieselbe musikalische Phrase, die auf verschiedene Arten dargestellt wird.



Gespielter Notenwert



Notierter Notenwert



Partitur

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 611


[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1104

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 720

## Gespielte Dauer von Noten verändern


Sie können die gespielte Dauer von einzelnen Noten ändern, sowohl am Anfang als auch am Ende der Noten. So können Sie zum Beispiel dafür sorgen, dass Noten länger klingen oder erst später einsetzen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

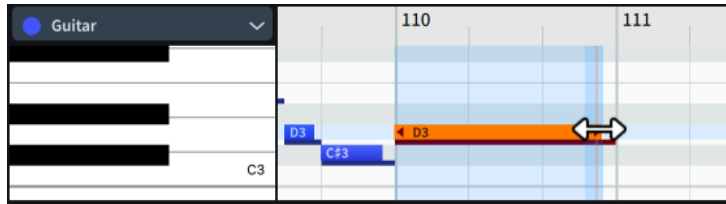
---

### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Gespielte Notenwerte** , um die gespielten Notenwerte anzuzeigen.
2. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, deren gespielte Dauer Sie ändern möchten.



3. Klicken Sie auf den Anfang oder das Ende einer der Noten und ziehen Sie nach rechts/links. Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.




---

#### ERGEBNIS

Die gespielte Dauer der ausgewählten Noten wird geändert.

#### TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Tastaturbefehle > Notenbearbeitung** können Sie Tastaturbefehle zum Vergrößern/Verkleinern der Wiedergabeversätze am Anfang/Ende von Noten zuweisen. Sie können diese Befehle verwenden, wenn **Gespielte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt ist.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Wiedergabe einzelner Noten vorgenommen haben, rückgängig machen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie zuvor die Wiedergabedauer von Noten geändert hatten und sie nun auf die standardmäßige Anfangsposition, Länge und Anschlagstärke zurücksetzen möchten.

Wenn Sie Wiedergabeabweichungen entfernen, werden dadurch auch alle Änderungen zurückgesetzt, die an Anfangs- und Endpositionen von aus MIDI-Dateien mit erhaltenen Notenpositionen importierten Noten vorgenommen wurden.

#### HINWEIS

Für Noten festgelegte Anschlagstärken werden bei der Wiedergabe berücksichtigt. Das gilt auch für Werte, die aus importierten MIDI-Dateien oder MIDI-Aufnahmen stammen. Wenn Sie möchten, dass sich stattdessen im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen auf die Wiedergabe auswirken, müssen Sie Wiedergabeabweichungen entfernen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Wiedergabeabweichungen Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Notenbereich, im Pianorollen-Editor, im Percussion-Editor oder im Anschlagstärke-Editor tun.
2. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabeabweichungen zurücksetzen**.

---

#### ERGEBNIS

Alle Wiedergabeabweichungen werden von den ausgewählten Noten entfernt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Notenbereich](#) auf Seite 35

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621

[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

[Anschlagstärke von Noten zurücksetzen](#) auf Seite 637


[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 260

[MIDI importieren](#) auf Seite 87

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 72

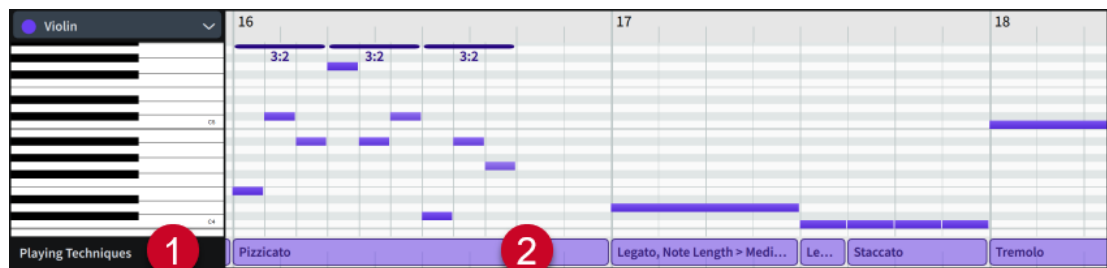
## Spielanweisungen-Editor

Der Spielanweisungen-Editor zeigt an, wo Spielanweisungen für das jeweilige Instrument oder die jeweilige Stimme eingesetzt werden, zum Beispiel aufgrund der Eingabe von Spielanweisungen, Bindebögen oder Artikulationen. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- Sie können den Spielanweisungen-Editor ein-/ausblenden, indem Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Spielanweisungen**  klicken.

#### HINWEIS

Sie können den Spielanweisungen-Editor nur anzeigen, wenn im Key-Editor ein einzelnes Instrument/eine einzelne Stimme angezeigt wird.



Der Spielanweisungen-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

### 1 Editor-Kopfzeile

Zeigt den Namen des Editors an.

### 2 Spielanweisungs-Regionen

Zeigen die Spielanweisung und die Notenlängenbedingung an, die für Noten in der Region gelten. Sie können mit dem Mauszeiger über Spielanweisungs-Regionen fahren, um die folgenden Informationen anzuzeigen:

- Wiedergabe-Anweisungen, Switches und andere vorhandene Effekte wie Anpassungen für Artikulationen
- Expression-Map, die für die Region verwendet wird
- Kanal im VST- oder MIDI-Instrument, das für die Region verwendet wird
- VST- oder MIDI-Instrument, das für die Region verwendet wird

## HINWEIS

Sie können Spielanweisungen im Spielanweisungen-Editor nicht ändern. Dies ist nur im Schreiben-Modus möglich.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1006

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

[Expression-Maps](#) auf Seite 677

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 629

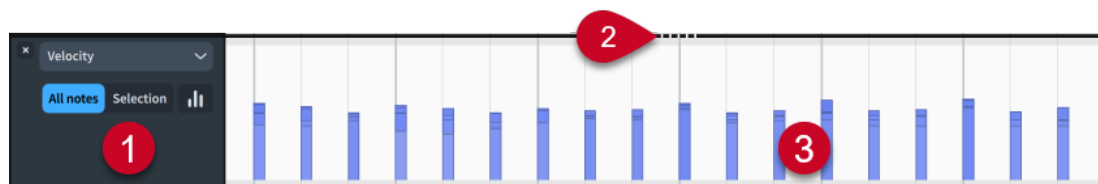
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

# Anschlagstärke-Editor

Im Anschlagstärke-Editor können Sie die Anschlagstärke von Noten, die zu den im Key-Editor angezeigten Instrumenten/Stimmen gehören, anzeigen und ändern. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- Sie können den Anschlagstärke-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann **Anschlagstärke** aus dem Editor-Menü wählen.

Anschlagstärke wird häufig verwendet, um die Dynamik von Kurztoninstrumenten zu steuern.



Der Anschlagstärke-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

## 1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Umfang der Anschlagstärke-Änderung:** Hiermit können Sie den Geltungsbereich von Änderungen festlegen, die Sie an Anschlagstärkewerten vornehmen. Nur verfügbar, wenn **Zeichnen** , **Linie**  oder **Transformieren**  in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt ist.
  - **Alle Noten:** Hiermit können Sie die Anschlagstärke aller im Anschlagstärke-Editor angezeigten Noten bearbeiten.
  - **Auswahl:** Hiermit können Sie die Anschlagstärke ausgewählter Noten bearbeiten.
- **Histogramm** : Zeigt das Histogramm-Werkzeug im Editor an.

## 2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

## 3 Anschlagstärke-Balken

Anschlagstärken werden als vertikale Balken im Anschlagstärke-Editor angezeigt. Jede Note hat ihren eigenen Anschlagstärke-Balken und einen Anschlagstärkewert. Wenn mehrere Noten an derselben rhythmischen Position vorhanden sind, zum Beispiel im Fall von Akkorden, werden die Anschlagstärken für alle Noten übereinander gestapelt und nach ihren Werten geordnet angezeigt.

Anschlagstärke-Balken mit höheren Werten werden mit satteren Farben angezeigt.

Sie können Anschlagstärke-Balken direkt im Anschlagstärke-Editor oder durch Auswahl ihrer entsprechenden Noten im Pianorollen-Editor, Percussion-Editor oder im Notenbereich auswählen.

#### TIPP

- Durch Anklicken und Ziehen von Anschlagstärke-Balken wird vorübergehend ihr Wert angezeigt.
- Sie können die Histogramm- und Transformieren-Werkzeuge verwenden, um Anschlagstärkewerte zu ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 611

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 655

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 659

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224


[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 624

[Stimmen](#) auf Seite 1220

## Anschlagstärke von Noten ändern


Sie können die Anschlagstärke einzelner Noten ändern, auch die von einzelnen Noten in Akkorden, und Sie können die Anschlagstärken einer Reihe von Noten einheitlich erhöhen/reduzieren.


#### VORAUSSETZUNGEN








- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Anschlagstärke-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Werkzeuge aus, je nachdem, auf welche Art Sie Anschlagstärken ändern möchten:
  - Um die Anschlagstärke ausgewählter Noten zu ändern, wählen Sie **Auswählen** aus, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Auswählen**  klicken.
  - Um die Anschlagstärke mit Hilfe frei gezeichneter Formen zu ändern, wählen Sie **Zeichnen** aus, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder**

**Strg-Taste-2 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Zeichnen**  klicken.

- Um die Anschlagstärke mit Hilfe von einheitlichen Neigungslinien zu ändern, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Linie**  klicken.
2. Optional: Wenn Sie **Auswählen**  ausgewählt haben, wählen Sie die Noten aus, deren Anschlagstärke Sie ändern möchten, zum Beispiel einzelne Noten in Akkorden. Dadurch werden auch ihre Anschlagstärke-Balken ausgewählt.
  3. Optional: Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug  oder das **Linie**-Werkzeug  ausgewählt haben, wählen Sie in der Kopfzeile des Anschlagstärke-Editors einen der folgenden Geltungsbereiche für Anschlagstärke-Änderungen aus:
    - **Alle Noten**
    - **Auswahl**
  4. Ändern Sie im Anschlagstärke-Editor die Anschlagstärke auf eine der folgenden Arten:
    - Wenn Sie **Auswählen**  ausgewählt haben, klicken Sie auf den oberen Rand eines der ausgewählten Anschlagstärke-Balken und ziehen Sie nach oben/unten.
    - Wenn Sie **Zeichnen**  ausgewählt haben, klicken Sie und ziehen Sie über den gewünschten Bereich eine beliebige Form auf.
    - Wenn Sie **Linie**  ausgewählt haben, klicken Sie und ziehen Sie eine Linie über den gewünschten Bereich auf.

---

#### ERGEBNIS

Die Anschlagstärke der in der Auswahl enthaltenen Noten wird geändert. Wenn Sie als Geltungsbereich **Auswahl** ausgewählt haben, gilt dies nur für die ausgewählten Anschlagstärke-Balken.

#### TIPP

Sie können auch das Transformieren- und das Histogramm-Werkzeug verwenden, um Anschlagstärken auf verschiedene Arten in großem Umfang zu ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 611

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618


[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618


## Anschlagstärke von Noten zurücksetzen

Sie können Änderungen, die Sie an der Anschlagstärke von Noten vorgenommen haben, entfernen und auf die Standard-Anschlagstärke zurücksetzen. Sie können dies für alle Noten tun, die zu einem Instrument gehören, für alle Noten in einer bestimmten Stimme oder nur für ausgewählte Noten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Anschlagstärke-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile des Anschlagstärke-Editors **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
2. Wählen Sie oben im Histogramm-Werkzeug eins der folgenden Filter aus:
  - **Alle Noten**
  - **Stimme**
  - **Auswahl**
3. Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

#### ERGEBNIS

Alle Änderungen, die Sie an der Anschlagstärke von Noten im ausgewählten Filter vorgenommen hatten, werden zurückgesetzt.

#### HINWEIS

Dadurch wird auch die gespielte Dauer der ausgewählten Noten zurückgesetzt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 621

[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 655

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

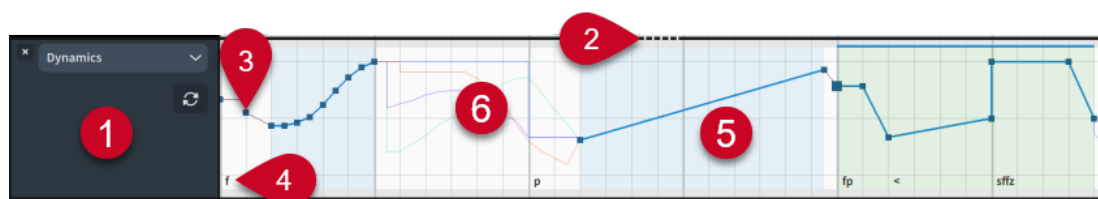
[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 633

## Dynamik-Editor

Im Dynamik-Editor können Sie Dynamikanweisungen für die im Key-Editor angezeigten Instrumente/Stimmen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.


- Sie können den Dynamik-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann **Dynamik** aus dem Editor-Menü wählen.



Der Dynamik-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

### 1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.

## 2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

## 3 Dynamikpunkt

Eine sofortige Änderung der Dynamik, die entweder im Schreiben-Modus oder mit Hilfe des **Zeichnen**-Werkzeugs im Dynamik-Editor eingegeben wurde. Sofortige Dynamikpunkte sind standardmäßig konstant.

Die maximale Spanne für Dynamikstufen ist 8 (am lautesten) bis -8 (am leisesten).

- Die Dynamikstufe 3 entspricht der Dynamikanweisung *fff*.
- Die Dynamikstufe 0 entspricht der Dynamikanweisung *mf*.
- Die Dynamikstufe -3 entspricht der Dynamikanweisung *ppp*.

### HINWEIS

- Durch Anklicken und Ziehen von Dynamikpunkten wird vorübergehend ihre Dynamikstufe angezeigt.
- Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

---

## 4 Dynamikanweisungen-Text

Zeigt die Dynamikstufe oder das Crescendo/Diminuendo-Symbol von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen an, d. h. Dynamikpunkte, die Elementen in der Notation entsprechen.

## 5 Dynamikregion

Blau hervorgehobene Regionen enthalten mehrere Punkte, die durch Klicken und Ziehen in einer einzigen fließenden Bewegung im Dynamik-Editor entweder mit dem **Zeichnen**-Werkzeug oder dem **Linie**-Werkzeug eingegeben wurden. Standardmäßig sind im Dynamik-Editor eingegebene Dynamikpunkte in Regionen linear.

Grün hervorgehobene Regionen stehen für allmähliche Dynamikanweisungen und kombinierte/plötzliche Dynamikanweisungen wie *fp* und *sfz*, die im Schreiben-Modus eingegeben werden.

Dünne blaue Balken oben im Editor stehen für Gruppen von Dynamikanweisungen.

### HINWEIS

- Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.
- Dynamikregionen, die Sie im Dynamik-Editor eingeben, überschreiben Standard-Wiedergabeanpassungen für Dynamikanweisungen wie Humanisierung und höhere Dynamikstufen für Noten mit Akzenten. Die Dynamikkurven-Einstellung gilt aber nichtsdestotrotz auch für Dynamikregionen.
- Standard-Wiedergabeanpassungen für Dynamikanweisungen, zum Beispiel absichtlich erzeugte dynamische Unregelmäßigkeiten (Humanisierung) und höhere Dynamikwerte bei Noten mit Akzenten, gelten weiterhin für Noten innerhalb von allmählichen Dynamikwechseln, die Sie im Schreiben-Modus eingegeben haben.
- Anfangs- und Endpunkte für *mes*sa di voce-Regionen sind verbunden und haben immer denselben Wert.
- Da die Punkte von kombinierten/plötzlichen Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen den Parametern ihrer Hüllkurven entsprechen, funktionieren sie anders als andere Dynamikpunkte. Kombinierte Dynamikanweisungen haben

drei Punkte, plötzliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen haben vier Punkte.

Wenn Sie zum Beispiel den Wert des zweiten Punkts einer plötzlichen Dynamikanweisung ändern, wird auch der dritte Punkt verschoben, da er die Dauer des zweiten Punkts steuert; diese beiden Punkte haben immer denselben Wert. Entsprechend können Sie kombinierte/plötzliche Dynamikanweisungen nicht über ihre Regionen hinaus verschieben.

---

## 6 Dynamikwert-Linie

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, wird für jedes Instrument eine Wertelinie in dessen jeweiliger Farbe angezeigt.


### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613
- [Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 643
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807
- [Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807
- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825
- [Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306
- [Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 812
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

## Dynamikpunkte eingeben



Im Dynamik-Editor können Sie einzelne Dynamikpunkte und Dynamikregionen eingeben. Dynamikpunkte, die Sie im Dynamik-Editor eingeben, werden in Layouts nicht angezeigt.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Dynamik-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach gewünschter Art von Dynamikpunkten eines der folgenden Eingabewerkzeuge aus:
  - Um einzelne Dynamikpunkte oder Dynamikregionen mit mehreren Dynamikpunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen**, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen**  klicken.
  - Um geglättete Dynamikregionen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten ein:
  - Um einzelne Dynamikpunkte einzugeben, klicken Sie im Dynamik-Editor auf alle Stellen, an denen Sie einen Dynamikpunkt hinzufügen möchten.
  - Um eine Dynamikregion mit mehreren Dynamikpunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, klicken und ziehen Sie in einer fließenden Bewegung im Dynamik-Editor.



- Um geglättete Dynamikregionen einzugeben, klicken und ziehen Sie im Dynamik-Editor von dem Punkt, an dem die Region beginnen soll, bis dorthin, wo sie enden soll.

---

#### ERGEBNIS

Für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente werden Dynamikpunkte eingegeben.

- Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet haben, werden separate Dynamikpunkte an jeder Position eingegeben, auf die Sie klicken.
- Wenn Sie anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in einer einzigen Bewegung geklickt und gezogen haben, werden Dynamikpunkte in einer Dynamikregion in Abständen von je einer 32tel-Note eingegeben.
- Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden in einer Dynamikregion zwei Dynamikpunkte eingegeben, jeweils am Anfang und am Ende des Bereichs, den Sie aufgezoogen haben.

Standardmäßig sind mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegebene Dynamikpunkte konstant, während Dynamikpunkte in Dynamikregionen linear sind.

Dynamikregionen werden im Dynamik-Editor hervorgehoben angezeigt.

Im Dynamik-Editor eingegebene Dynamikpunkte wirken sich auf die Wiedergabe aus, werden aber in Layouts nicht angezeigt.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Dynamikpunkte/-Events an den Positionen von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen eingeben, werden die Standard-Wiedergabeanpassungen für diese Dynamikanweisungen übergangen. Einzelne Dynamikpunkte führen nur zu einer Abweichung vom Dynamikwert. Dynamikregionen überschreiben zum Beispiel auch absichtlich erzeugte dynamische Unregelmäßigkeiten (Humanisierung) und höhere Dynamikwerte bei Noten mit Akzenten. Die Dynamikkurven-Einstellung gilt aber nichtsdestotrotz auch für Dynamikregionen.
- Bei Soundbibliotheken, die MIDI-CC 1 nutzen, um die Dynamik zu steuern, zeigt der MIDI-CC-Editor für CC 1 Werte aus den von Ihnen eingegebenen Dynamikanweisungen (einschließlich Dynamikpunkten) in Kombination mit Humanisierung an.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 611

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

[Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 641



[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 812

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

## Dynamikpunkte verschieben

Sie können einzelne Dynamikpunkte verschieben, unter anderem auch nach oben und unten, um ihre Dynamikstufe zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass einzelne Dynamikanweisungen etwas früher wirksam werden, oder wenn Sie die Lautstärke von bestimmten vorhandenen Dynamikanweisungen anpassen möchten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Dynamik-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Dynamik-Editor die Dynamikpunkte aus, die Sie verschieben möchten.

##### TIPP

Um im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen rhythmisch zu verschieben, können Sie einfach nur ihren Startpunkt auswählen, auch bei allmählichen Dynamikanweisungen und kombinierten/Anschlagstärke-Dynamikanweisungen mit mehreren Punkten.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten:

- Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.

##### HINWEIS

Sie können im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen in ein und demselben Arbeitsschritt nur horizontal oder vertikal verschieben.

- Um Dynamikpunkte nur nach rechts/links zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach rechts/links.
- Um Dynamikpunkte nur nach oben/unten zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach oben/unten.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um eine einzelne im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um eine einzelne im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Um Dynamikpunkte gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um Dynamikpunkte gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

##### HINWEIS

Wenn mehrere Dynamikanweisungen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikpunkte werden auf neue Positionen verschoben. Wenn Sie sie nach rechts/links verschieben, wirkt sich dies auf ihre rhythmischen Positionen aus. Wenn Sie sie nach oben/unten verschieben, wirkt sich dies auf ihre Dynamikstufe aus.

Wenn Sie die Endpunkte von allmählichen Dynamikwechseln nach rechts/links verschieben, werden die entsprechenden Dynamikwechsel verlängert bzw. verkürzt. Ihre notierte Länge wird automatisch in allen relevanten Layouts aktualisiert.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Dynamikpunkte in verbundenen Dynamikanweisungen verschieben, wirkt sich dies auf alle verbundenen Dynamikanweisungen aus.
- Sie können im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen nicht in ein und demselben Vorgang über andere vorhandene Dynamikpunkte hinaus verschieben. Bei Loslassen der Maustaste wird der Wert des vorhandenen Dynamikpunkts durch die verschobenen Dynamikpunkte geändert.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 819


[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 812

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

## Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren



Wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden, können Sie Dynamikpunkte aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopieren. Sie können nur einzelne Punkte und Regionen kopieren, oder alle Punkte, die zum primären Instrument in der ausgewählten Partie gehören.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den Dynamik-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.
- Mehrere Instrumente werden im Key-Editor angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie nur einzelne Dynamikpunkte oder -regionen synchronisieren möchten, klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Region synchronisieren** , um **Region synchronisieren** auszuwählen.
2. Führen Sie im Dynamik-Editor einen der folgenden Schritte aus:
  - Um einzelne Dynamikpunkte oder -regionen zu kopieren, klicken Sie auf jeden einzelnen Dynamikpunkt bzw. jede einzelne Region oder klicken und ziehen Sie über mehrere Dynamikpunkte und -regionen.
  - Um alle Dynamikpunkte in der aktuellen Partie zu kopieren, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **Sync** .

---

#### ERGEBNIS

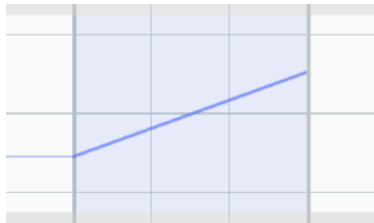
Die entsprechenden Dynamikpunkte werden aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopiert und lassen sich für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente editieren.

Vorhandene Dynamikpunkte in den jeweiligen Regionen, die zu sekundären Instrumenten gehören, werden überschrieben.

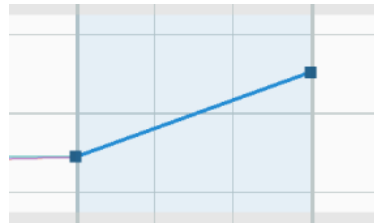
#### TIPP

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, können Sie Dynamikpunkte für alle Instrumente direkt eingeben.

#### BEISPIEL



Dynamikregion nur im primären Instrument



Dynamikregion in sekundäre Instrumente kopiert

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 475

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 619

## MIDI-Pitch-Bend-Editor

Im MIDI-Pitch-Bend-Editor können Sie MIDI-Pitch-Bend-Controller-Daten für die im Key-Editor angezeigten Instrumente anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.



- Sie können den MIDI-Pitch-Bend-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann **MIDI-Pitch-Bend** aus dem Editor-Menü wählen.




Der MIDI-Pitch-Bend-Editor besteht aus folgenden Elementen:

### 1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.
- **In konstanten Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte konstant. Gilt nur für Punkte in Regionen.

- **In linearen Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte linear. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **Wertefeld**: Zeigt den Wert des frühesten ausgewählten MIDI-Punkts an. Sie können diesen Wert im Wertefeld ändern oder im Editor auf den entsprechenden Punkt klicken und ihn nach oben/unten ziehen. Der verfügbare Bereich für MIDI-Pitch-Bend ist -100 % bis +100 %.

## 2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

## 3 MIDI-Punkt

Eine einzelne Änderung an der MIDI-Tonhöhe, mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegeben. Einzelne MIDI-Punkte sind standardmäßig konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

## 4 MIDI-Region

Eine hervorgehobene Region, die mehrere Punkte enthält, die durch Klicken und Ziehen mit dem **Zeichnen**-Werkzeug oder dem **Linie**-Werkzeug in einer einzigen flüssigen Bewegung eingegeben wurden.

Standardmäßig sind MIDI-Punkte in Regionen linear und der letzte Punkt konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

## 5 MIDI-Wertelinie

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, wird für jedes Instrument eine Wertelinie in dessen jeweiliger Farbe angezeigt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 619

[MIDI exportieren](#) auf Seite 89

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638

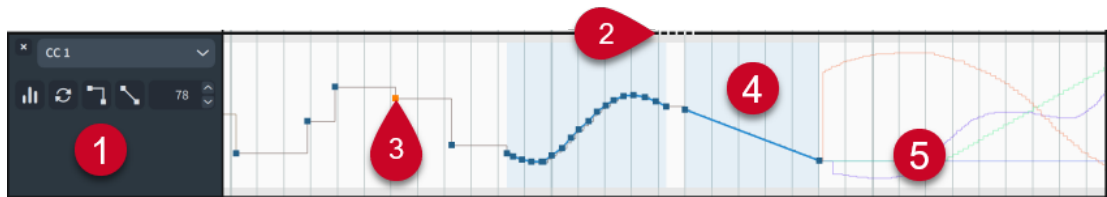
## MIDI-CC-Editor

Im MIDI-CC-Editor können Sie Daten in einem beliebigen MIDI-Controller für die im Key-Editor angezeigten Instrumente anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- Sie können den MIDI-CC-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann einen MIDI-Controller aus dem Editor-Menü wählen.

### TIPP





- Sie können mehrere MIDI-CC-Editoren gleichzeitig zum Key-Editor hinzufügen, um zum Beispiel MIDI-Punkte zwischen zwei MIDI-Controllern zu kopieren.
- Dorico SE zeigt erzeugte Werte als nicht editierbare Wertelinien an. Bei Soundbibliotheken, die MIDI-CC 1 nutzen, um die Dynamik zu steuern, zeigt der MIDI-CC-Editor für CC 1 Werte aus den von Ihnen eingegebenen Dynamikanweisungen (einschließlich Dynamikpunkten) in Kombination mit Humanisierung an.



Der MIDI-CC-Editor besteht aus folgenden Elementen:

## 1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Histogramm** : Zeigt das Histogramm-Werkzeug im Editor an.
- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.
- **In konstanten Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte konstant. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **In linearen Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte linear. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **Wertefeld:** Zeigt den Wert des frühesten ausgewählten MIDI-Punkts an. Sie können diesen Wert im Wertefeld ändern oder im Editor auf den entsprechenden Punkt klicken und ihn nach oben/unten ziehen. Der verfügbare Bereich für MIDI CC ist 0 bis 127.

## 2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

## 3 MIDI-Punkt

Eine einzelne Änderung am MIDI-Wert, mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegeben. Einzelne MIDI-Punkte sind standardmäßig konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

## 4 MIDI-Region

Eine hervorgehobene Region, die mehrere Punkte enthält, die durch Klicken und Ziehen mit dem **Zeichnen**-Werkzeug oder dem **Linie**-Werkzeug in einer einzigen flüssigen Bewegung eingegeben wurden.

Standardmäßig sind MIDI-Punkte in Regionen linear und der letzte Punkt konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

## 5 MIDI-Wertelinie

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, wird für jedes Instrument eine Wertelinie in dessen jeweiliger Farbe angezeigt.

### TIPP

- Durch Anklicken und Ziehen von MIDI-Punkten wird vorübergehend ihr Wert angezeigt.
- Sie können die Histogramm- und Transformieren-Werkzeuge verwenden, um MIDI-CC-Werte zu ändern.

- MIDI-CC-Daten werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt und bleiben darin enthalten.
- 


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 655
- [Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 659
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613
- [MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 644
- [Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 619
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 89
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807
- [Dynamik-Editor](#) auf Seite 638
- [Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1005
- [Lang- und Kurztoninstrumente](#) auf Seite 823

## MIDI-Punkte eingeben



Im MIDI-CC-Editor und MIDI-Pitch-Bend-Editor können Sie MIDI-CC-Punkte (einschließlich Pitch-Bend) in jeden beliebigen MIDI-Controller eingeben.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach gewünschter Art von Dynamikpunkten eines der folgenden Eingabewerkzeuge aus:
  - Um einzelne MIDI-Punkte oder MIDI-Regionen mit mehreren Punkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen**, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen**  klicken.
  - Um geglättete MIDI-Regionen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie MIDI-Punkte auf eine der folgenden Arten ein:
  - Um einzelne MIDI-Punkte einzugeben, klicken Sie im MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor an jede Position, an der Sie einen MIDI-Punkt eingeben möchten.
  - Um eine MIDI-Region mit mehreren MIDI-Punkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, klicken und ziehen Sie in einer fließenden Bewegung im MIDI-CC-Editor oder im MIDI-Pitch-Bend-Editor.
  - Um geglättete MIDI-Regionen einzugeben, klicken und ziehen Sie im MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor von dem Punkt, an dem die Region beginnen soll, bis dorthin, wo sie enden soll.

#### TIPP

Die horizontale Linie in der Mitte des MIDI-Pitch-Bend-Editors steht für die unveränderte Tonhöhe.

---

#### ERGEBNIS

Für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente werden MIDI-Punkte eingegeben.

- Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet haben, werden separate MIDI-Punkte an jeder Position eingegeben, auf die Sie geklickt haben.
- Wenn Sie anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in einer einzigen Bewegung geklickt und gezogen haben, werden MIDI-Punkte in einer MIDI-Region in kleinen Abständen eingegeben.
- Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden in einer MIDI-Region zwei MIDI-Punkte eingegeben, jeweils am Anfang und am Ende des Bereichs, den Sie aufgezogen haben.

Standardmäßig sind einzelne MIDI-Punkte konstant, MIDI-Punkte in Regionen linear und der letzte MIDI-Punkt in Regionen konstant.



MIDI-Regionen werden im MIDI-CC-Editor und im MIDI-Pitch-Bend-Editor durch farbige Hintergründe hervorgehoben.

## MIDI-Punkte konstant/linear machen

Sie können ausgewählte MIDI-Punkte in Regionen nach ihrer Eingabe konstant oder linear machen, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass einige Punkte in einer Region konstant sind.

Standardmäßig sind MIDI-Punkte konstant, wenn Sie sie separat eingeben, und linear, wenn Sie sie als Region anklicken und ziehen. Der letzte MIDI-Punkt in einer Region ist konstant.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.



#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im MIDI-CC- oder Pitch-Bend-Editor die MIDI-Punkte in Regionen aus, die Sie konstant/linear machen möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur MIDI-Punkte in Regionen konstant/linear machen.

---

2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
    - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In konstanten Punkt konvertieren** .
    - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In linearen Punkt konvertieren** .
-



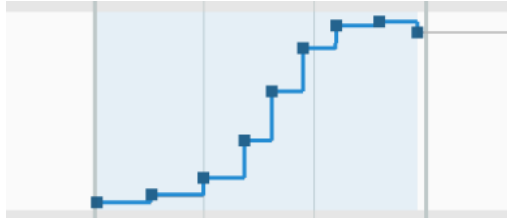
#### ERGEBNIS

Die ausgewählten MIDI-Punkte werden konstant oder linear.

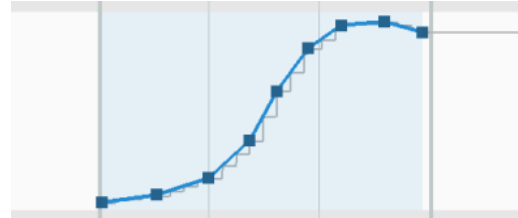
Wertelinien werden nach konstanten Punkten immer horizontal angezeigt. Wertelinien sind nach linearen Punkten angewinkelt, wenn der nächste Punkt einen anderen Wert hat, um einen nahtlosen Übergang zwischen den Punkten anzuzeigen.

---

#### BEISPIEL



Konstante Punkte im MIDI-CC-Editor





Lineare Punkte im MIDI-CC-Editor

---

## MIDI-Punkte verschieben

Sie können einzelne MIDI-Punkte im MIDI-CC-Editor und im MIDI-Pitch-Bend-Editor verschieben, auch nach oben und unten, um ihre Werte zu ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
  - Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
  - Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im MIDI-CC- oder Pitch-Bend-Editor die MIDI-Punkte aus, die Sie verschieben möchten.

#### HINWEIS

In einem Vorgang können Sie nur MIDI-Punkte in einem einzelnen Editor verschieben.

---

2. Verschieben Sie die ausgewählten MIDI-Punkte auf eine der folgenden Arten:
  - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
  - Um sie nur nach oben/unten zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach oben/unten.
  - Um sie nur nach rechts/links zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach rechts/links.

#### TIPP


Sie können MIDI-Punkte auch entsprechend der Auflösung des rhythmischen Rasters (wie in der Statuszeile angezeigt) verschieben, indem Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste** drücken.

---

## MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren



Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, können Sie MIDI-Punkte aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopieren. Sie können nur einzelne Punkte und Regionen kopieren, oder alle Punkte, die zum primären Instrument in der ausgewählten Partie gehören.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.
- Mehrere Instrumente werden im Key-Editor angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie nur einzelne MIDI-Punkte oder -Regionen synchronisieren möchten, klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Region synchronisieren** , um **Region synchronisieren** auszuwählen.
2. Führen Sie im MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor einen der folgenden Schritte aus:
  - Um einzelne MIDI-Punkte oder -Regionen zu kopieren, klicken Sie auf jeden einzelnen MIDI-Punkt bzw. jede einzelne Region oder klicken und ziehen Sie über mehrere MIDI-Punkte und -Regionen.
  - Um alle MIDI-Punkte in der aktuellen Partie zu kopieren, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **Sync** .

---

#### ERGEBNIS

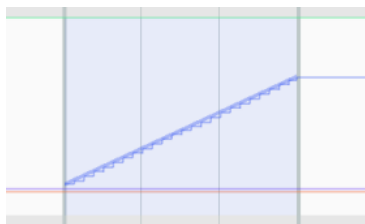
Die entsprechenden MIDI-Punkte werden aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopiert und lassen sich für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente editieren. Vorhandene MIDI-Punkte in den jeweiligen Regionen, die zu sekundären Instrumenten gehören, werden überschrieben.

#### TIPP

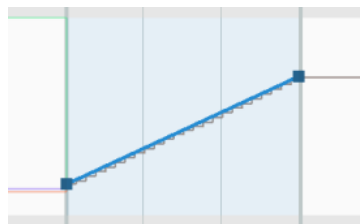
Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, können Sie MIDI-Punkte für alle Instrumente direkt eingeben.

---

## BEISPIEL



MIDI-Region nur im primären Instrument



MIDI-Region in sekundäre Instrumente kopiert

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 475

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 619

# Tempo-Editor

Im Tempo-Editor können Sie Tempoänderungen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

Sie können den Tempo-Editor auf eine der folgenden Arten anzeigen:

- Fügen Sie einen Editor zum Key-Editor hinzu und wählen Sie **Tempo** aus dem Editor-Menü.
- Wenn der Key-Editor entsperrt ist, wählen Sie entweder eine Tempomarkierung oder, im Wiedergabe-Modus, die Tempospur aus.

## HINWEIS

Dadurch wird der Tempo-Editor als primärer Editor angezeigt. Um die Pianorolle/den Percussion-Editor und/oder andere Editoren wieder im Key-Editor anzuzeigen, müssen Sie im Notenbereich eine Note/ein Objekt auswählen, das zu einem Instrument gehört.



Der Tempo-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

### 1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Wertebereich max.:** Hiermit können Sie den maximalen Metronomangaben-Wert im Editor festlegen.

- **Tempo-Wertefeld:** Zeigt den Metronomangaben-Wert des frühesten ausgewählten Tempo-Punkts ohne Dezimalstellen an. Sie können diesen Wert im Wertefeld ändern oder im Editor auf den entsprechenden Punkt klicken und ihn nach oben/unten ziehen.

## 2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

## 3 Tempopunkt

Eine sofortige Änderung des Tempos, die entweder im Schreiben-Modus oder mit Hilfe des **Zeichnen**-Werkzeugs im Tempo-Editor eingegeben wurde. Absolute Tempoänderungen bestehen aus einem einzelnen konstanten Punkt.

### TIPP

Beim Klicken und Ziehen im Tempo-Editor wird der Wert des Metronoms kurzzeitig an der Position des Mauszeigers angezeigt.

---

## 4 Tempomarkierungs-Text

Zeigt den Text von im Schreiben-Modus eingegebenen Tempomarkierungen an, also Tempopunkte, die Notationselementen entsprechen.

## 5 Temporegion

Eine hervorgehobene Region mit einem linearen Punkt am Anfang und einem konstanten Punkt am Ende, die durch Klicken und Ziehen in einer einzelnen fließenden Bewegung mit dem **Linie**-Werkzeug im Tempo-Editor eingegeben wird.

Tempo-Regionen können auch für im Schreiben-Modus eingegebene allmähliche Tempoänderungen wie *rallentando* stehen.

Im Tempo-Editor eingegebene Tempopunkte werden in den Noten als Hinweise angezeigt. Hinweise werden standardmäßig nicht gedruckt. Wenn Sie also möchten, dass Tempopunkte in Layouts als Tempomarkierungen erscheinen, empfehlen wir Ihnen, sie anzuzeigen.

Alle im Tempo-Editor eingegebenen Tempopunkte werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Tempospur](#) auf Seite 484

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613


[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289



## Tempoänderungen im Tempo-Editor eingeben

Sie können einzelne Tempoänderungen und Temporegionen im Tempo-Editor eingeben. Im Tempo-Editor eingegebene Tempoänderungen werden in Layouts nicht angezeigt, sondern stattdessen als Hinweisschilder dargestellt.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach Art der Tempoänderung, die Sie eingeben möchten, eines der folgenden Werkzeuge aus:
  - Um einzelne absolute Tempoänderungen oder mehrere absolute Tempoänderungen in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen** aus, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen**  klicken.
  - Um Temporegionen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten ein:
  - Um einzelne absolute Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie im Tempo-Editor an jede Position, an der Sie eine Tempoänderung möchten.
  - Um mehrere absolute Tempoänderungen in regelmäßigen Intervallen einzugeben, klicken und ziehen Sie im Tempo-Editor.
  - Um Temporegionen einzugeben, klicken Sie an der Stelle, wo die Region beginnen soll, in den Tempo-Editor, und ziehen Sie bis an die Stelle, wo sie enden soll.

#### TIPP

Beim Klicken und Ziehen im Tempo-Editor wird der Wert des Metronoms kurzzeitig an der Position des Mauszeigers angezeigt.

---

#### ERGEBNIS

- Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet und mehrere Male geklickt haben, werden separate Tempoänderungen an jeder Position eingegeben, auf die Sie geklickt haben.
- Wenn Sie anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in einer einzigen Bewegung geklickt und gezogen haben, werden Tempoänderungen in Abständen von je einer 32tel-Note eingegeben.
- Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden in einer Temporegion zwei Tempoänderungen eingegeben, jeweils am Anfang und am Ende des Bereichs, den Sie aufgezogen haben.

Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit aus, allerdings werden die Tempoänderungen nicht in Layouts angezeigt. Stattdessen werden sie als Hinweise angezeigt. Im Tempo-Editor eingegebene Tempoänderungen werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt.



#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 611  
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618  
[Hinweise](#) auf Seite 438  
[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1138  
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289

## Tempoänderungen im Tempo-Editor verschieben

Sie können Tempoänderungen im Tempo-Editor an neue rhythmische Positionen verschieben. Dies wirkt sich auf ihre rhythmische Position in allen relevanten Layouts aus.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Tempo-Editor die Tempoänderungen aus, die Sie verschieben möchten.
2. Um die ausgewählten Tempoänderungen zu verschieben, ohne ihren Metronomangabenwert zu ändern, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, während Sie sie nach rechts/links ziehen.

#### HINWEIS

Sie können Temporegionen und einzelne Tempoänderungen, die Sie im Schreiben-Modus eingegeben haben, nicht innerhalb eines einzelnen Vorgangs über vorhandene Tempoänderungen hinaus verschieben. Bei Loslassen der Maustaste wird der Wert der vorhandenen Tempoänderung durch die verschobene Tempoänderung geändert.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempoänderungen werden rhythmisch verschoben. Wenn Sie mehrere ausgewählte absolute Tempoänderungen verschieben, behalten sie ihre Positionen relativ zueinander bei. Dies betrifft auch ihre rhythmischen Positionen in allen anderen Layouts, in denen sie vorkommen.



#### WEITERE SCHRITTE

Sie können Tempoänderungen vertikal verschieben, wodurch sich der Wert ihrer Metronomangaben ändert.

## Das Tempo im Tempo-Editor ändern

Sie können den Wert der Metronom-Marke (in Zählzeiten pro Minute, bpm) für einzelne Tempoänderungen im Tempo-Editor ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Tempo-Editor die Tempoänderungen aus, deren Metronomangabenwerte Sie ändern möchten.
2. Um die Metronomangabenwerte der ausgewählten Tempoänderungen zu ändern, ohne sie rhythmisch zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach oben/unten.

Beim Klicken und Ziehen im Tempo-Editor wird der Wert des Metronoms kurzzeitig an der Position des Mauszeigers angezeigt.

---

## ERGEBNIS

Die Metronomangaben-Werte der ausgewählten Tempoänderung werden proportional geändert. Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit und die angezeigte Metronomangabe von Tempoänderungen aus, die auch in Layouts angezeigt werden.

## TIPP

Sie können den Metronomangaben-Wert ausgewählter Tempoänderungen auch mit Hilfe des **Tempo**-Wertefelds in der Kopfzeile des Tempo-Editors ändern.

## WEITERFÜHRENDE LINKS


[Tempo-Editor](#) auf Seite 651

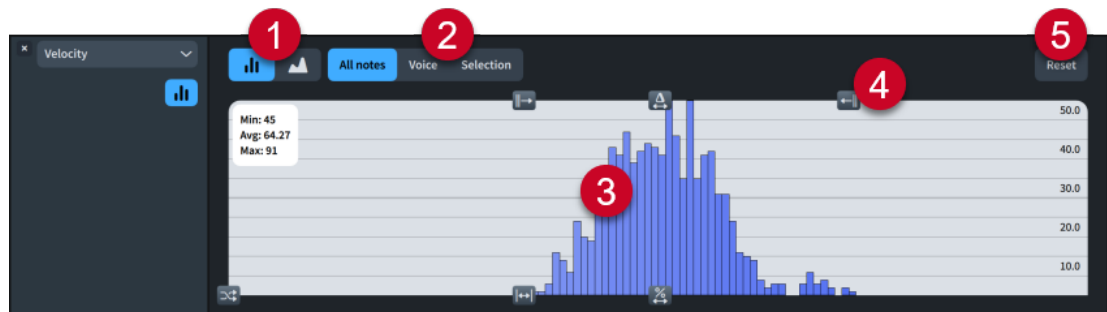
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 618

# Histogramm-Werkzeug



Das Histogramm-Werkzeug zeigt Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte als Schaubild an, in dem Werte entsprechend ihrer Frequenzverteilung angeordnet sind. Darin können Sie Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte in großem Umfang ändern, auch für gesamte Spuren, um zum Beispiel alle Anschlagstärkewerte proportional anzuheben.

- Sie können das Histogramm-Werkzeug im Anschlagstärke-Editor und im MIDI-CC-Editor anzeigen, indem Sie in der Kopfzeile des jeweiligen Editors auf **Histogramm**  klicken.



### 1 Schaubildform

Hiermit können Sie die Form des Histogramm-Schaubilds ändern.

- **Balken:** : Werte werden als Balken dargestellt.
- **Bereich:** : Werte werden als Bereich dargestellt.

### 2 Histogramm-Filter

Hiermit können Sie die im Histogramm-Werkzeug angezeigten Werte filtern.

- **Alle/Alle Noten:** Zeigt alle Werte für alle aktuell im Key-Editor vorhandenen Instrumente an.
- **Stimme:** Zeigt nur Noten in der ausgewählten Stimme an. Nur im Anschlagstärke-Editor verfügbar.
- **Auswahl:** Zeigt nur Werte für ausgewählte Objekte an.

### 3 Histogramm-Schaubild

Zeigt Werte entsprechend dem ausgewählten Filter an. Die X-Achse stellt numerische Werte, die Y-Achse die Frequenzverteilung der entsprechenden Werte dar.

### 4 Histogramm-Steurelemente

Hiermit können Sie die aktuell angezeigten Werte ändern.

## 5 Zurücksetzen

Setzt alle aktuell angezeigten Werte zurück.

### TIPP

Wenn Sie Werte in kleinerem Umfang ändern möchten, können Sie das Transformieren-Werkzeug verwenden.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 636

[Stimmen](#) auf Seite 1220

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 659

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

## Histogramm-Steuerelemente

Mit Histogramm-Steuerelementen können Sie Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte auf verschiedene Arten in großem Umfang ändern.

- Sie können auf Histogramm-Steuerelemente zugreifen, wenn das Histogramm-Werkzeug im Key-Editor angezeigt wird.

### Delta



Stellt den Mittelpunkt von Werten dar. Hiermit können Sie alle angezeigten Werte nach rechts/links verschieben. Explizite Abstände zwischen Werten bleiben dabei erhalten.

### Skalieren



Skaliert Werte proportional. Dabei bleiben die proportionalen Verhältnisse zwischen Werten erhalten; Abstände zwischen Werten werden also breiter, wenn Sie nach rechts skalieren, und schmaler, wenn Sie nach links skalieren.

### Verteilen



Verteilt Werte, vom Mittelpunkt aus betrachtet, sowohl nach rechts als auch nach links.

### Untere Grenze



Stellt den niedrigsten Wert dar. Ermöglicht es Ihnen, niedrige Werte anzuheben.

### Obere Grenze



Stellt den höchsten Wert dar. Ermöglicht es Ihnen, hohe Werte abzusenken.

### Randomisieren





Ermöglicht es Ihnen, Werte zufällig zu verteilen, indem Sie auf den Schalter klicken und nach oben/unten ziehen. Je höher Sie den Mauszeiger ziehen, desto breiter und extremer wird die zufällige Verteilung. Die Randomisierung nutzt eine näherungsweise Normalverteilung auf einer Glockenkurve.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609
- [Transformieren-Steuerelemente](#) auf Seite 659
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

## Werte mit Hilfe des Histogramm-Werkzeugs ändern


Sie können das Histogramm-Werkzeug nutzen, um Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte in großem Umfang zu ändern, auch für gesamte Spuren, um zum Beispiel alle Anschlagstärkewerte proportional anzuheben.

#### TIPP



Wenn Sie Werte in kleinerem Umfang ändern möchten, können Sie das Transformieren-Werkzeug verwenden.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile aller Editoren, in denen Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden möchten, die Option **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
  2. Optional: Wählen Sie das passende Histogramm-Werkzeugfilter für jeden Editor aus.
  3. Verwenden Sie die verfügbaren Histogramm-Steuerelemente nach Bedarf.  
Sie können zum Beispiel auf **Skalieren**  klicken und nach rechts ziehen, um die aktuell angezeigten Werte proportional anzuheben.
- 


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Histogramm-Steuerelemente](#) auf Seite 656
- [Filter im Histogramm-Werkzeug ändern](#) auf Seite 658
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613
- [Stimmen](#) auf Seite 1220
- [Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454
- [Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern](#) auf Seite 660

## Filter im Histogramm-Werkzeug ändern


Mit Hilfe der verfügbaren Filter können Sie die Werte ändern, die im Histogramm-Werkzeug angezeigt und daher von ihm bearbeitet werden. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie möchten, dass sich das Histogramm-Werkzeug nur auf Werte auswirkt, die Sie bereits ausgewählt haben.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile aller Editoren, in denen Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden möchten, die Option **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
2. Wählen Sie oben in jedem Histogramm-Werkzeug eins der folgenden Filter aus:
  - **Alle** (MIDI-CC-Editor) oder **Alle Noten** (Anschlagstärke-Editor)
  - **Stimme** (nur Anschlagstärke-Editor)
  - **Auswahl**

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44


[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613

## Form des Histogramm-Schaubilds ändern




Sie können zwischen der Anzeige von Werten im Histogramm-Werkzeug als Balken oder als Bereich umschalten.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

---

### VORGEHENSWEISE

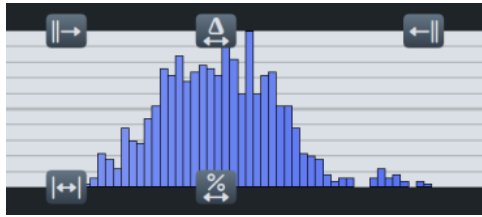
1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile aller Editoren, in denen Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden möchten, die Option **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
2. Wählen Sie oben in jedem Histogramm-Werkzeug eine der folgenden Schaubildformen aus:
  - **Balken** 
  - **Bereich** 

#### ERGEBNIS

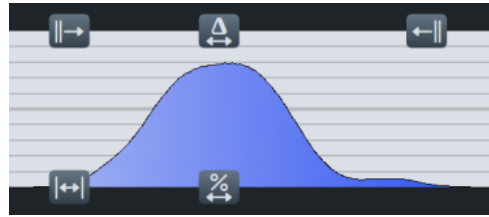
Die Form des Histogramms wird in jedem Editor geändert.

---

#### BEISPIEL



**Balken**




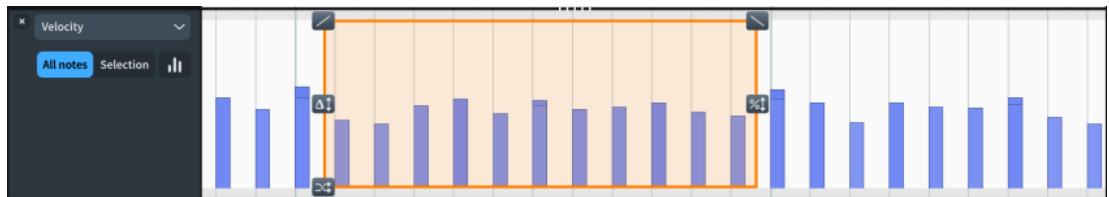
**Bereich**

---

## Transformieren-Werkzeug

Mit dem Transformieren-Werkzeug können Sie aufeinander folgende Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte innerhalb eines ausgewählten Bereichs auf verschiedene Arten ändern. Sie können so zum Beispiel alle Anschlagstärkewerte in zwei bestimmten Takten proportional erhöhen.

- Sie können das Transformieren-Werkzeug im Anschlagstärke- und im MIDI-CC-Editor verwenden, indem Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Transformieren**  klicken und danach in einem dieser Editoren klicken und ziehen, um eine Transformieren-Auswahl zu erstellen.



Transformieren-Auswahl im Anschlagstärke-Editor

#### TIPP

Wenn Sie Werte in größerem Umfang ändern möchten, können Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 655
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 645

## Transformieren-Steuerelemente

Mit Transformieren-Steuerelementen können Sie aufeinander folgende Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte innerhalb einer Transformieren-Auswahl auf verschiedene Arten ändern.

- Sie können auf Transformieren-Steuerelemente zugreifen, wenn Sie eine Transformieren-Auswahl im Key-Editor vorgenommen haben.

### Links neigen



Hiermit können Sie Werte entsprechend einer angewinkelten Linie reduzieren, indem Sie auf den Schalter klicken und nach unten ziehen. Dadurch werden Werte links stärker reduziert als Werte rechts.

### Rechts neigen



Hiermit können Sie Werte entsprechend einer angewinkelten Linie reduzieren, indem Sie auf den Schalter klicken und nach unten ziehen. Dadurch werden Werte rechts stärker reduziert als Werte links.

### Delta



Stellt den Mittelpunkt von Werten dar. Hiermit können Sie alle angezeigten Werte nach oben/unten verschieben. Dabei werden Wertelücken zwischen Balken beibehalten.

### Skalieren



Verschiebt Werte proportional nach oben/unten. Dabei bleiben die proportionalen Verhältnisse zwischen Balken erhalten; Abstände zwischen Balken werden also breiter, wenn Sie nach oben skalieren, und schmaler, wenn Sie nach unten skalieren.

### Randomisieren



Ermöglicht es Ihnen, Werte zufällig zu verteilen, indem Sie auf den Schalter klicken und nach oben ziehen. Je höher Sie den Mauszeiger ziehen, desto breiter und extremer wird die zufällige Verteilung. Die Randomisierung nutzt eine näherungsweise Normalverteilung auf einer Glockenkurve.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Histogramm-Steuerelemente](#) auf Seite 656

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 636


## Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern

Sie können Transformieren-Auswahlen mit aufeinander folgenden Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werten erstellen und danach Transformieren-Steuerelemente verwenden, um die ausgewählten Werte auf verschiedene Arten zu ändern, zum Beispiel zu erhöhen.



#### TIPP

Wenn Sie Werte in größerem Umfang ändern möchten, können Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Transformieren** , um das Transformieren-Werkzeug auszuwählen.
  2. Klicken Sie in dem Editor, in dem Sie Werte ändern möchten, und ziehen Sie eine Auswahl über dem gewünschten Bereich auf.
  3. Verwenden Sie die verfügbaren Transformieren-Steuerelemente nach Bedarf.  
Sie können zum Beispiel auf **Skalieren**  klicken und nach oben ziehen, um die Werte proportional zu erhöhen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 611
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 613
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 655

## Key-Editor-Konfigurationen


Key-Editor-Konfigurationen ermöglichen es Ihnen, bestimmte Kombinationen von Editoren gleichzeitig zu öffnen. Das kann deutlich schneller gehen als ein manuelles Hinzufügen/Schließen der benötigten Editoren.

Wenn Sie zum Beispiel regelmäßig zwischen dem Anschlagstärke- und dem Dynamik-Editor sowie verschiedenen MIDI-CC-Editoren wechseln, können Sie Key-Editor-Konfigurationen für diese Kombinationen speichern und dann jede Konfiguration nach Bedarf anwenden.



## Key-Editor-Konfigurationen speichern

Sie können Konfigurationen von Editoren im Key-Editor speichern, zum Beispiel wenn Sie den Anschlagstärke- und den Dynamik-Editor regelmäßig zusammen verwenden. Sie können in allen Projekten auf Ihrem Computer auf Key-Editor-Konfigurationen zugreifen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben die Editoren hinzugefügt, die Sie in Ihrer Key-Editor-Konfiguration speichern möchten.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Speichern Sie die aktuell im Key-Editor geöffneten Editoren auf eine der folgenden Arten als Key-Editor-Konfiguration:
  - Um eine neue Key-Editor-Konfiguration zu speichern, klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets**  und wählen Sie **Konfiguration speichern**.
  - Um eine vorhandene Key-Editor-Konfiguration zu ersetzen, klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets** , wählen Sie **Konfiguration ersetzen** und wählen Sie die Konfiguration aus, die Sie ersetzen möchten.
2. Wenn Sie eine neue Key-Editor-Konfiguration gespeichert haben, geben Sie im folgenden **Konfigurationsname**-Dialog einen Namen für die Konfiguration ein.

3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 618


## Key-Editor-Konfigurationen anwenden

Sie können Key-Editor-Konfigurationen auf Projekte anwenden. Dadurch werden die in diesen Konfigurationen gespeicherten Editoren zum Key-Editor hinzugefügt, und bereits geöffnete Editoren werden durch sie ersetzt.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben mindestens eine Key-Editor-Konfiguration auf Ihrem Computer geöffnet.
- 


#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets** .
  2. Wählen Sie die Konfiguration aus, die Sie anwenden möchten.
- 


## Key-Editor-Konfigurationen löschen

Sie können Key-Editor-Konfigurationen löschen, wenn Sie zum Beispiel eine bestimmte Konfiguration nach Abschluss eines Projekts nicht mehr brauchen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets** .
  2. Wählen Sie **Konfiguration löschen**.
  3. Wählen Sie die Konfiguration aus, die Sie löschen möchten.
-

# Mixer

Im Mixer können Sie die Lautstärke, das Panorama und den Klang von Kanälen bei der Wiedergabe steuern.

Sie können an den folgenden Orten auf den Mixer zugreifen:

- Im Mixer-Bereich in der unteren Zone
- Im **Mixer**-Fenster

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 664


[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 665

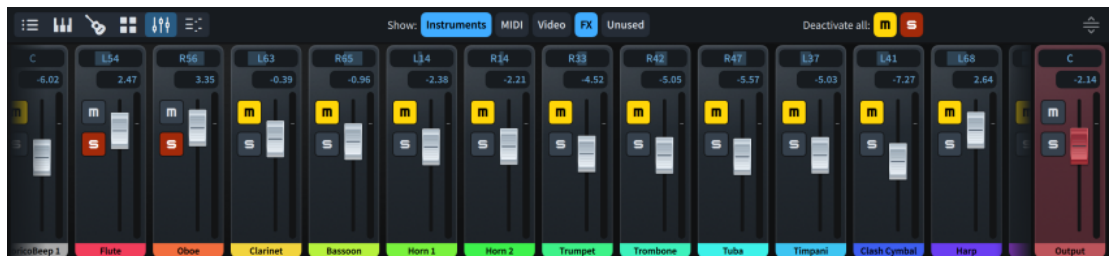
[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 37

## Mixer-Bereich

Im Mixer-Bereich können Sie die Lautstärke und das Panorama von Kanälen bei der Wiedergabe steuern. Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Fensterrand im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus.

Wenn neben den aktuell sichtbaren Kanälen noch weitere Kanäle verfügbar sind, werden Kanäle am linken/rechten Rand vom Mixer in einem blässeren Ton angezeigt.

- Sie können den Mixer-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile auf **Mixer**  klicken.





Die Werkzeugzeile im Mixer-Bereich enthält die folgenden Optionen:

### Kanalart-Schalter

Hiermit können Sie Kanäle gemäß ihrem Typ und in jeder beliebigen Kombination anzeigen.

### Alle deaktivieren

Hiermit können Sie alle Stumm-  und Solo-Status  durch Klicken auf den entsprechenden Schalter deaktivieren. Zeigt an, ob Kanäle aktive Stumm- oder Solo-Status haben.

### Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 665


[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 37

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

## Mixer-Fenster

Im Mixer können Sie die Lautstärke, das Panorama und den Klang von Kanälen bei der Wiedergabe steuern. Er gibt Ihnen Zugriff auf Kanalzüge, die im Mixer-Bereich nicht verfügbar sind.

Sie können das **Mixer**-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F3**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Mixer anzeigen** .





Das **Mixer**-Fenster besteht aus folgenden Elementen:

### 1 Kanalart-Schalter

Hiermit können Sie Kanäle gemäß ihrem Typ und in jeder beliebigen Kombination anzeigen.

### 2 Alle deaktivieren

Hiermit können Sie alle Stumm-  und Solo-Status  durch Klicken auf den entsprechenden Schalter deaktivieren. Zeigt an, ob Kanäle aktive Stumm- oder Solo-Status haben.

### 3 Kanalzüge

Hiermit können Sie den Klang des Kanals ändern, indem Sie zum Beispiel PlugIns laden oder die EQ-Einstellungen bearbeiten.

### 4 Kanäle

Hiermit können Sie die Lautstärke und Panoramaposition der entsprechenden Spur oder des entsprechenden Wiedergabeaspekts ändern. Es gibt Audio- und MIDI-Kanäle für jede Instrumenten-/Stimmspur sowie zusätzliche Kanäle, zum Beispiel für die Klick- und Masterausgabe.

#### TIPP

- Um die Lautstärke in Ihrem Projekt zu regeln, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben und die Dynamikkurve an die Anforderungen Ihres Projekts anzupassen, bevor Sie die Spurregler verwenden.



- Wenn neben den aktuell sichtbaren Kanälen noch weitere Kanäle verfügbar sind, werden Kanäle am linken/rechten Rand vom Mixer in einem blässeren Ton angezeigt.
- 

Änderungen, die Sie im **Mixer**-Fenster vornehmen, werden automatisch gespeichert und auf das Projekt angewandt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 30

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 667

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 496


[Lautstärke von Kanälen ändern](#) auf Seite 669

## Mixer-Fenster ein-/ausblenden

Sie können das **Mixer**-Fenster jederzeit ein-/ausblenden, wenn Sie es zum Beispiel während der Arbeit an Noten im Notenbereich nicht sehen müssen.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Sie können das **Mixer**-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:
    - Drücken Sie **F3**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Mixer anzeigen** .
    - Wählen Sie **Fenster > Mixer**.
- 

## Mixer-Kanäle

Durch Mixer-Kanäle kann die mit ihnen verbundene Quelle, zum Beispiel eine Instrumentenspur, einen Klang erzeugen. Im Mixer-Bereich und im **Mixer**-Fenster können Sie auf alle Kanäle und im Spur-Inspector für die jeweilige Spur auf einzelne Kanäle zugreifen.



Jeder Kanal im Mixer-Bereich bietet die folgenden Steuerelemente und Anzeigen:

### 1 Panoramasteuerung

Hiermit können Sie den Klang/die MIDI-Ausgabe des Kanals im Stereospektrum für die Stereowiedergabe positionieren.

## 2 Fader-Wert

Zeigt die aktuelle Lautstärke als Wert an, der der Position des Faders entspricht.

- Für Audiokanäle wird dB verwendet.
- Für MIDI-Kanäle wird eine MIDI-Lautstärke von 0 bis 127 verwendet.

## 3 Fader

Hiermit können Sie das Lautstärkeniveau des Kanals steuern.

## 4 Kanalmeter

Zeigt die Ausgangslautstärke des Kanals in Echtzeit an.

## 5 Stumm

Hiermit können Sie den Kanal stummschalten. Zeigt an, ob der Stumm-Status für den Kanal aktiviert ist.

## 6 Solo

Hiermit können Sie den Kanal solo schalten. Zeigt an, ob der Solo-Status für den Kanal aktiviert ist.

## 7 Kanalname

Zeigt den Namen des Kanals an.

Instrumentenkanäle zeigen den vollständigen Instrumentnamen an, der im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das jeweilige Instrument eingestellt ist. Außerdem wird, falls vorhanden, die Instrumentennummer angezeigt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 174

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

## Arten von Mixer-Kanälen

Im Mixer gibt es unterschiedliche Arten von Kanälen. Die Kanalart kann sich darauf auswirken, welche Steuerelemente für den jeweiligen Kanal verfügbar sind.

### Instrumente

Es gibt einen Kanal für jede Instrumenten-/Stimmenspur in Ihrem Projekt. Wenn Instrumentenkanäle angezeigt werden, sind alle entsprechenden Kanäle enthalten, selbst wenn sie auf mehrere PlugIn-Instanzen verteilt sind.

Es gibt einen zusätzlichen Instrumentenkanal namens »DoricoBeep«, mit dem Sie die Lautstärke des Metronom-Klicks steuern können.

### MIDI

Jedes VST-Instrument in Ihrem Projekt hat zusätzlich zu seinem VST-Kanal einen eigenen MIDI-Kanal. Mit diesen MIDI-Kanälen können Sie die MIDI-Lautstärke und das MIDI-Panorama jedes Instruments ändern.

### Video

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Audiospuren von Videos zu steuern.

### FX

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke von Send-Effekten wie Hall zu steuern. Standardmäßig ist in diesem Kanal REVerence automatisch geladen.

TIPP

Weitere Informationen über REVerence finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.

---

### Ausgabe

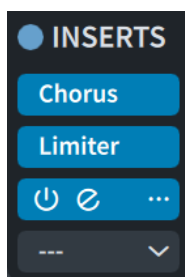
Ermöglicht es Ihnen, die Master-Ausgangslautstärke zu steuern. Der **Ausgang**-Kanal wird immer angezeigt.

## Kanalzüge im Mixer

Jeder Kanal im Mixer hat seinen eigenen Kanalzug, der die Steuerelemente für den Kanal enthält. Kanalzüge befinden sich oben im **Mixer**-Fenster.

Jeder Kanalzug enthält die folgenden Steuerelemente:

### Inserts



Jeder Kanal hat vier Slots, in die man Insert-Effekte laden kann. Sie können Insert-Effekte aus dem Menü laden.

Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

Die Anzeige kann einen der folgenden Status haben:

- **Deaktiviert** : Im Kanal sind keine Insert-Effekte geladen.
- **Aktiviert** : Mindestens ein Insert-Effekt ist im Kanal geladen und Insert-Effekte sind aktiviert.
- **Umgangen** : Mindestens ein Insert-Effekt ist im Kanal geladen und alle Insert-Effekte werden umgangen.

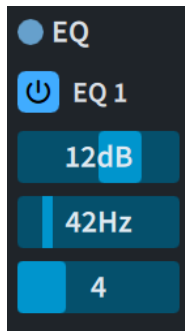
Die folgenden Steuerelemente sind für Slots mit geladenen Insert-Effekten verfügbar:

- **Insert aktivieren** : Aktiviert/Umgeht den Insert-Effekt-Slot.
- **Insert bearbeiten** : Öffnet das PlugIn-Fenster für das geladene PlugIn, so dass Sie dessen Einstellungen bearbeiten können.
- **Insert-Menü** : Öffnet das PlugIn-Menü, in dem Sie ein anderes PlugIn auswählen können, um es in den Insert-Effekt-Slot zu laden.

TIPP

- Weitere Informationen über die in Dorico SE enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.
  - Im Spur-Inspector für die jeweilige Spur können Sie auf Insert-Effekte für einzelne Kanäle zugreifen.
-

## EQ



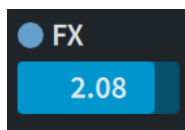
Jeder Kanal hat vier Bänder für Standard-Equalization.

Mit dem Zeiger können Sie den Abschnitt aktivieren  und deaktivieren . Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

Für jedes EQ-Band sind die folgenden Steuerelemente verfügbar:

- **EQ aktivieren** : Aktiviert/Umgeht das entsprechende Band.
- **Verstärkung**: Legt das Maß an Abschwächung/Verstärkung für das entsprechende Band in dB fest.
- **Frequenz**: Stellt die Frequenz des entsprechenden Bands in Hz ein.
- **Q**: Steuert die Breite des Bands, also wie viele Frequenzen ober- und unterhalb der eingestellten Frequenz verändert werden, und in welchem Maß.

## FX



Jeder Kanal hat einen einzelnen FX-Slot. Standardmäßig sendet dieser an den FX-Kanal, in dem ein Hall-PlugIn geladen ist.

Mit dem Zeiger können Sie den Abschnitt aktivieren  und deaktivieren . Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inserts in Kanäle laden](#) auf Seite 671

[Spur-Inspector](#) auf Seite 476

# Kanäle anzeigen/ausblenden

Sie können Kanäle im Mixer nach ihrer Art anzeigen/ausblenden. So können Sie zum Beispiel MIDI-Kanäle ausblenden, wenn Sie an Instrumentenkanälen arbeiten.

## VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

---

## VORGEHENSWEISE

- Aktivieren/Deaktivieren Sie oben im Mixer jeden Kanal-Typ.

---

## ERGEBNIS

Kanäle werden im Mixer angezeigt, wenn ihr Typ-Schalter aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn er deaktiviert ist.

## Durch Kanäle scrollen

Wenn im Mixer viele Kanäle enthalten sind, können Sie durch sie scrollen, um Kanäle anzuzeigen, die nicht in die Ansicht passen.

### VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

---

### VORGEHENSWEISE

- Scrollen Sie im Mixer auf eine der folgenden Arten durch Kanäle:
    - Scrollen Sie mit einem Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach oben/unten.
    - Klicken Sie an eine beliebige Stelle außerhalb der Kanal-Fader und ziehen Sie nach rechts/links.
- 

## Höhe von Kanälen ändern

Sie können selbst einstellen, wie viel vertikalen Raum Kanäle und Kanalzüge im **Mixer**-Fenster einnehmen, um zum Beispiel Kanalzüge höher zu machen, wenn Sie Insert-Effekte laden oder EQ-Einstellungen ändern.

### VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Mixer auf die Linie zwischen Kanalzügen und Kanälen und ziehen Sie nach oben/unten.

Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.



## Lautstärke von Kanälen ändern

Sie können die Lautstärke einzelner Kanäle im Mixer ändern und zurücksetzen, um zum Beispiel die Instrumente in einem Orchesterprojekt aufeinander abzustimmen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie im Mixer die Lautstärke von Kanälen auf eine der folgenden Arten:
  - Um ihre Lautstärke zu erhöhen, ziehen Sie ihre Fader nach oben.
  - Um ihre Lautstärke zu verringern, ziehen Sie ihre Fader nach unten.
  - Um ihre Lautstärke auf den Standardwert zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf ihre Fader-Werte oder doppelklicken Sie darauf.



---

#### ERGEBNIS

Die Lautstärke der entsprechenden Kanäle wird geändert.

#### TIPP

Sie können das standardmäßige Ausgabeniveau für alle zukünftigen Projekte auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen** ändern. Standardmäßig ist es auf **-6 dB** eingestellt, um bei Projekten mit großen Ensembles Übersteuerungen zu vermeiden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 663

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 664

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Panorama von Kanälen verändern

Sie können die Panoramaposition einzelner Kanäle im Stereospektrum ändern, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass die Panoramapositionen von Instrumenten in einem Orchesterprojekt ihren Positionen auf einer echten Bühne entsprechen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Mixer auf die gewünschte Position in der Panoramasteuerung im oberen Bereich eines Kanals.  
Sie können auch in der Panoramasteuerung klicken und nach rechts/links ziehen.



---

## Inserts in Kanäle laden

Sie können pro Kanal (ausgenommen MIDI-Kanäle) bis zu vier Insert-Effekte laden. Sie können zum Beispiel bestimmte EQ-PlugIns laden, statt die standardmäßigen EQ-Kanalzüge zu verwenden, und Amp-Modellierungs-PlugIns auf Kanäle mit unbehandelten Gitarrensensignalen anwenden.

### TIPP

Weitere Informationen über die in Dorico SE enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.

---

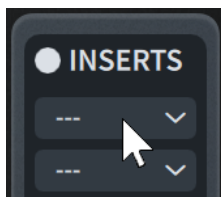
### VORAUSSETZUNGEN


Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
2. Klicken Sie in einen Insert-Slot und wählen Sie im Menü das PlugIn aus, das Sie laden möchten.



3. Optional: Wenn Sie Einstellungen für das neue PlugIn bearbeiten möchten, klicken Sie auf **Insert bearbeiten** , um das PlugIn-Fenster zu öffnen.
  4. Optional: Wenn Sie EQ-PlugIns geladen haben, deaktivieren Sie den EQ-Kanalzug in den entsprechenden Kanälen.
- 

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 664

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 667

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 485

## Inserts aktivieren/umgehen



Sie können einzelne Inserts aktivieren/umgehen, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Einstellungen hat, zum Beispiel wenn Sie vergleichen möchten, wie ein Kanal mit und ohne einen bestimmten Insert-Effekt klingt.

### VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
  2. Führen Sie in jedem Insert-Slot, den Sie aktivieren/deaktivieren möchten, eine der folgenden Aktionen aus:
    - Um einzelne Inserts zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie in den entsprechenden Slots auf **Insert aktivieren** .
    - Um alle Inserts für Kanäle zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie auf die **Inserts**-Anzeige  in den entsprechenden Kanalzügen.
- 

### ERGEBNIS

Die entsprechenden Inserts werden aktiviert/umgangen.

- Aktivierte Inserts werden in Blau angezeigt.
- Umgangene Inserts werden in Gelb angezeigt.

## Inserts entfernen


Sie können einzelne Insert-Effekte, die Sie in Kanäle geladen haben, entfernen.

### VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
  2. Klicken Sie in dem Slot, dessen Insert-Effekt Sie entfernen möchten, auf das Insert-Menü , und wählen Sie --- aus dem Menü.
- 

## Das Hall-PlugIn ändern

Sie können das PlugIn ändern, das im FX-Kanal zum Erzeugen von Hall verwendet wird, zum Beispiel, wenn Sie einen bestimmten Hall-Sound verwenden möchten. Standardmäßig ist das Hall-PlugIn REVerence im FX-Kanal geladen.

### TIPP

Weitere Informationen über die in Dorico SE enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.

---





#### VORAUSSETZUNGEN

- Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.
- Der FX-Kanal wird angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
2. Klicken Sie im FX-Kanalzug auf das Insert-Menü  im REVerence-Insert-Slot und wählen Sie im Menü das Hall-PlugIn aus, das Sie verwenden möchten.
3. Optional: Wenn Sie Einstellungen für das neue PlugIn bearbeiten möchten, klicken Sie auf **Insert bearbeiten** , um das PlugIn-Fenster zu öffnen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 664

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 667

[Kanäle anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 668

# Bibliothek


In Dorico SE ist die Bibliothek die Gesamtmenge von visuellen Objekten und Optionen, die in allen Projekten auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen. Sie kombiniert werksseitige Standardeinstellungen, benutzerdefinierte Objekte/Optionen, die Sie als Standards gespeichert haben, sowie Objekte/Optionen, die nur im aktuellen Projekt zur Verfügung stehen.

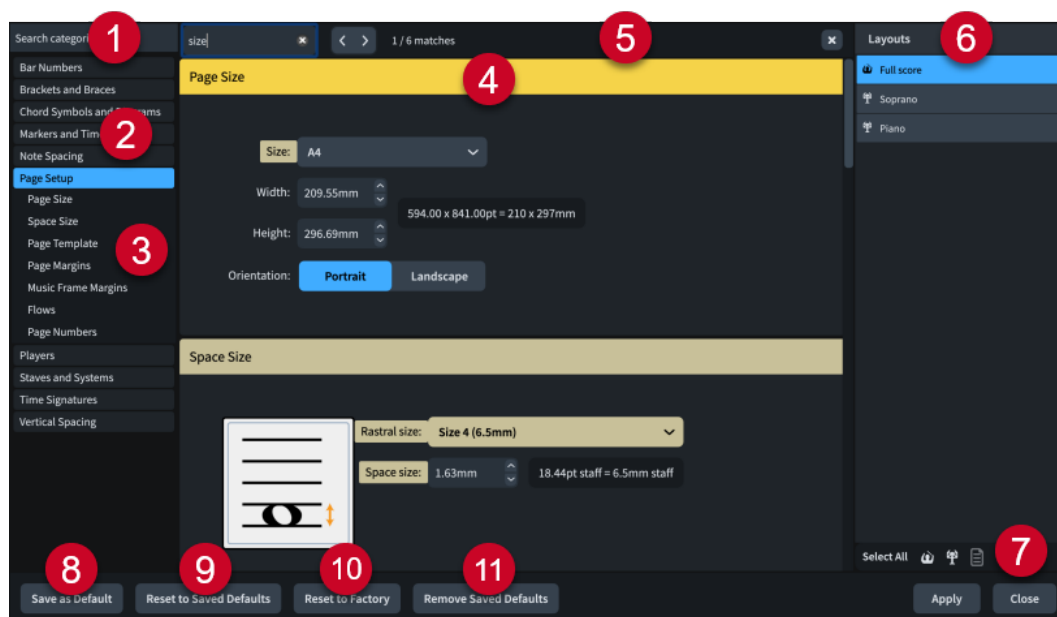
## Layout-Optionen (Dialog)

Im Dialog **Layout-Optionen** können Sie verschiedene Aspekte jedes Layouts unabhängig von anderen Layouts ändern. Sie können zum Beispiel die physischen Layout-Eigenschaften wie Seitengröße, Notenzeilengröße oder Abstände ändern und festlegen, wie die Noten angezeigt und verteilt werden, zum Beispiel den Notenabstand oder Notenzeilenbeschriftungen.

Die Optionen unter **Layout-Optionen** betreffen nur die ausgewählten Layouts, gelten aber für alle Partien in diesen Layouts.

Sie können die **Layout-Optionen** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**.
- Wählen Sie **Bibliothek > Layout-Optionen**.
- Klicken Sie im Einrichten-Modus auf **Layout-Optionen**  im **Layouts**-Bereich.



Der Dialog **Layout-Optionen** umfasst Folgendes:

### 1 Kategoriesuche-Feld

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

#### TIPP

Sie können den Fokus auf das Feld **In Kategorien suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-L** drücken. Sie können den Fokus aus dem Feld entfernen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.

## 2 Kategorien-Liste

Enthält die Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie in dieser Liste auf eine Kategorie klicken, werden relevante Abschnittsüberschriften unter der Kategorie in der Liste und ihre Optionen als Seiten im Hauptbereich des Dialogs angezeigt.

## 3 Abschnittsüberschriften

Zeigt die Titel aller Abschnitte auf der Seite der ausgewählten Kategorie an. Sie können auf diese Abschnittsüberschriften klicken, um direkt zum jeweiligen Seitenabschnitt zu gelangen.

## 4 Abschnitt

Seiten sind in Abschnitte unterteilt, die mehrere Optionen enthalten können. Abschnitte, die viele Optionen enthalten, sind in Unterabschnitte unterteilt. Bei Optionen mit mehreren Einstellungsmöglichkeiten wird die aktive Einstellung hervorgehoben.

## 5 Seitensuche-Leiste

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse anwählen. Die Anzahl von Übereinstimmungen wird in der Leiste angezeigt. Übereinstimmungen werden auf der Seite hervorgehoben, die aktuelle Option in einem leuchtenderen Farbton als die anderen.

Sie können die **Seitensuche**-Leiste anzeigen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken. Die Leiste enthält die folgenden Optionen:

- **Auf Seite suchen (Feld):** Hier können Sie den Begriff eingeben, nach dem Sie suchen möchten. Sie können den Fokus auf das Feld **Auf Seite suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.
- **Vorheriger Treffer:** Hiermit können Sie zur vorigen Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur vorigen Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G** drücken.
- **Nächster Treffer:** Hiermit können Sie zur nächsten Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur nächsten Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G** drücken.
- **Schließen:** Schließt die Leiste und entfernt alle Hervorhebungen. Sie können die Leiste auch schließen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.




## 6 Liste der Layouts

Enthält alle Layouts in Ihrem Projekt. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Auf eine der folgenden Arten können Sie mehrere Layouts auswählen:

- Klicken Sie auf eine der Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste.
- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste**, um mehrere Layouts auszuwählen.
- Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste**, um mehrere benachbarte Layouts auszuwählen.
- Klicken und ziehen Sie über mehrere Layouts.

## 7 Aktionsleiste

Enthält Auswahl-Optionen, die es Ihnen ermöglichen, Layouts in der **Layouts**-Liste entsprechend Ihrem Typ auszuwählen.

- **Alles auswählen:** Wählt alle Layouts unabhängig von ihrem Typ aus.
- **Alle Gesamtpartitur-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle Gesamtpartitur-Layouts aus.
- **Alle Einzelstimmen-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle Einzelstimmen-Layouts aus.
- **Alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts aus.

## 8 Als Standard speichern

Speichert alle Optionen, die aktuell im Dialog als Standard für die ausgewählten Layout-Typen in neuen Projekten eingestellt sind und angewandt werden. Sie können zum Beispiel neue Standardeinstellungen für Einzelstimmen-Layouts speichern, ohne dass dies Auswirkungen auf die Standardeinstellungen für Gesamtpartitur-Layouts hat. Nur verfügbar, wenn ein einzelnes Layout ausgewählt ist.

## 9 Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Layouts gemäß ihrem Layout-Typ auf Ihre gespeicherten Standardwerte zurück.

## 10 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Layouts gemäß ihrem Layout-Typ auf die Standard-Werkseinstellungen zurück. Dies wirkt sich nur auf das aktuelle Projekt aus und führt nicht zur Löschung Ihrer gespeicherten Standardwerte. Das bedeutet, dass bei künftigen Projekten nach wie vor Ihre gespeicherten Standardwerte voreingestellt sind.

## 11 Gespeicherte Standards entfernen

Löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ, ohne die Optionen im aktuellen Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für alle Layouts des ausgewählten Layout-Typs für künftige Projekte zunächst die Werkseinstellungen festgelegt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 164

[Notenzeilen](#) auf Seite 1118

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

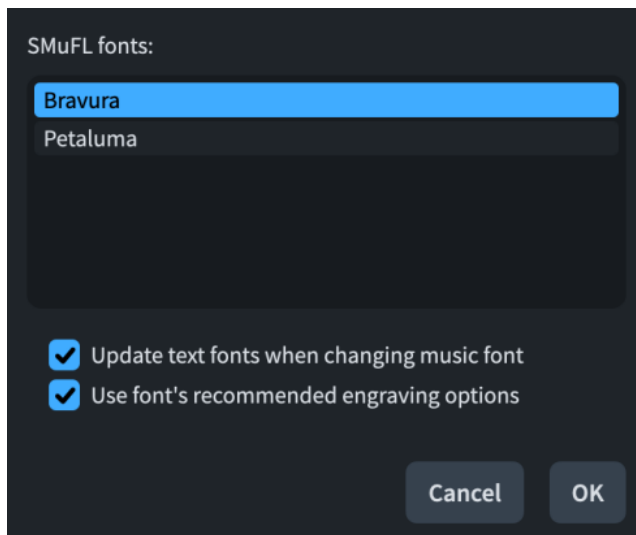
[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 607

# Notenschriften-Dialog

Im **Notenschriften**-Dialog können Sie die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart projektweit ändern. Die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart muss SMuFL-konform sein.

- Sie können den **Notenschriften**-Dialog öffnen, indem Sie **Bibliothek > Notenschriften** wählen.



Der **Notenschriften**-Dialog enthält alle auf Ihrem Computer verfügbaren SMuFL-Schriften, die anhand ihrer Metadaten von Dorico 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 Objekte geändert, bei denen es sich nicht um Text handelt (z. B. Schlüssel, Dynamikanweisungen und fettgedruckte Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse).

Der **Notenschriften**-Dialog enthält außerdem folgende Optionen:

#### **Textschriften beim Ändern der Notenschrift aktualisieren**

Hiermit können Sie Textschriften beim Ändern der Notenschrift einbeziehen bzw. ausschließen. Wenn Sie diese Option deaktivieren, können Sie z. B. das Erscheinungsbild von Noten und Notationselementen ändern, Partie-Überschriften und Notenzeilenbeschriftungen jedoch davon ausnehmen.

- Der Notenschriftstil Bravura entspricht dem Textschriftstil Academico.
- Der Notenschriftstil Petaluma entspricht dem Textschriftstil Petaluma Script.

#### **Empfohlene Notensatz-Optionen für die Schrift verwenden**

Ermöglicht den Import der mit der Schrift verbundenen Standardeinstellungen.

#### **HINWEIS**

Bestimmte Objekte, die in SMuFL-Schriften als optional gekennzeichnet sind (z. B. Notenschlüsseländerungen und nicht fettgedruckte Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse) sind von einer Änderung des Notenschriftstils nicht betroffen.

---

## Expression-Maps

Expression-Maps geben Dorico SE vor, wie die Patches und Sounds in den VST-Instrumenten, die Sie in Ihr Projekt geladen haben, richtig verwendet werden.

Einen Dynamikumfang auf Instrumenten auszudrücken bedeutet, die Lautstärke und den Anschlag der Noten zu verändern. Da die Anschlagstärke sowohl den Anfangscharakter von Sounds als auch deren Lautstärke verändert, werden für laute Sounds häufig härtere Anschläge und für leisere Sounds weichere Anschläge benötigt.

Verschiedene Patches und Instrumente haben unterschiedliche Ansätze, um Änderungen in Dynamik und Lautstärke wiederzugeben. So ändern manche Patches zum Beispiel nur die Anschlagstärke, während andere außerdem noch einen Controller verwenden.

Außerdem nutzt Dorico SE Expression-Maps, um die Wiedergabe-Anweisungen anzugeben, die von den einzelnen Patches in Ihrem Projekt unterstützt werden. Zum Beispiel haben Streichinstrumente wie die Violine unterschiedliche Spielanweisungen, weil sie *Arco*, *Pizzicato* und *Col Legno* spielen können und ihre Bogenposition an jedem Punkt zwischen *Sul Ponticello* und *Sul Tasto* liegen kann.

Neben den Expression-Maps von HALion Symphonic Orchestra gibt es die folgenden Expression-Maps in Dorico SE:

- **CC11 (Dynamik):** Nutzt MIDI-Controller 11, um Dynamikanweisungen wiederzugeben.

#### HINWEIS

Dies gilt nur für Instrumente, die ihre Dynamik ändern können, während eine Note klingt, wie zum Beispiel Violine oder Flöte.

- **Standard:** Verwendet die Notenanschlagstärke, um die Lautstärkedynamik zu steuern.
- **Modulationsrad-Dynamik:** Verwendet ein Modulationsrad, um Lautstärkedynamik zu steuern.
- **Eine Oktave abwärts transponieren:** Von einigen Instrumenten-Patches verwendet, die eine Oktave höher als notiert klingen, damit sie ohne ein Keyboard mit vollem Tastenumfang gespielt werden können.
- **Eine Oktave aufwärts transponieren:** Ermöglicht es Ihnen, die unterste Oktave eines Keyboards für Keyswitches anstelle von Noten zu verwenden. Diese Map wird allerdings auch von manchen Bassinstrument-Patches verwendet, die eine Oktave tiefer als notiert klingen, damit sie ohne ein Keyboard mit vollem Tastenumfang gespielt werden können.

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** bearbeiten, erstellen und importieren/exportieren. Expression-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

#### HINWEIS

Obwohl Dorico SE mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico SE viele Switches von aus Cubase importierten Expression-Maps einwandfrei, darunter *Pizzicato*, Obertöne und Flatterzunge.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 697

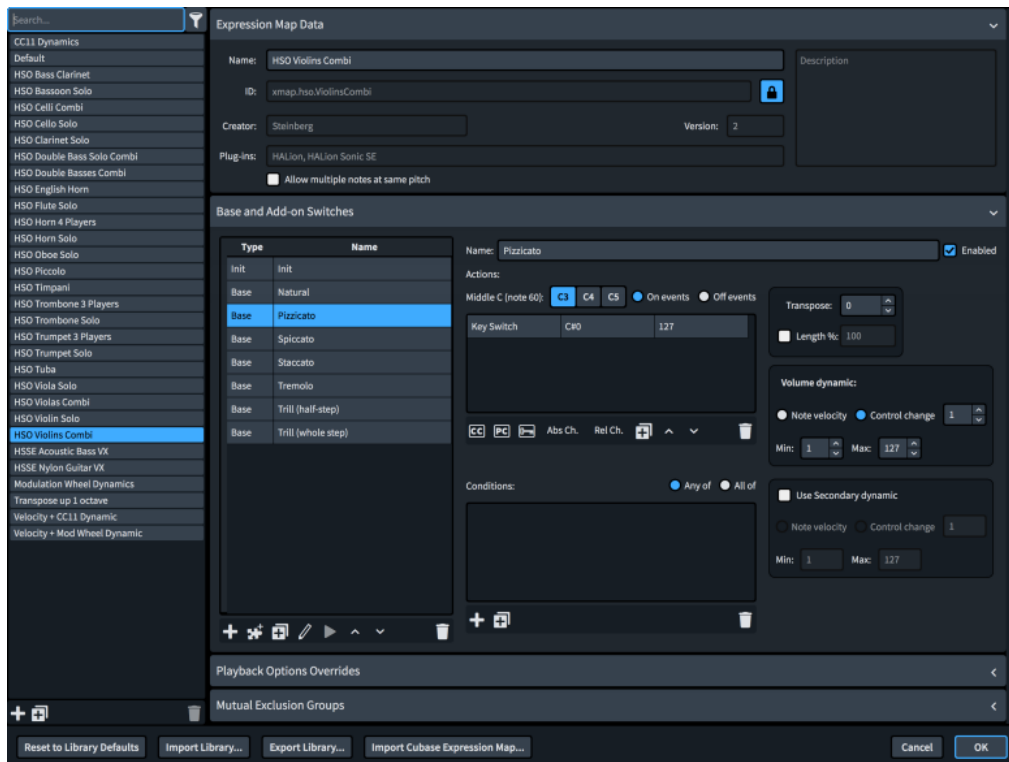
[Arten von Aktionen](#) auf Seite 691

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 692

## Expression-Maps (Dialog)

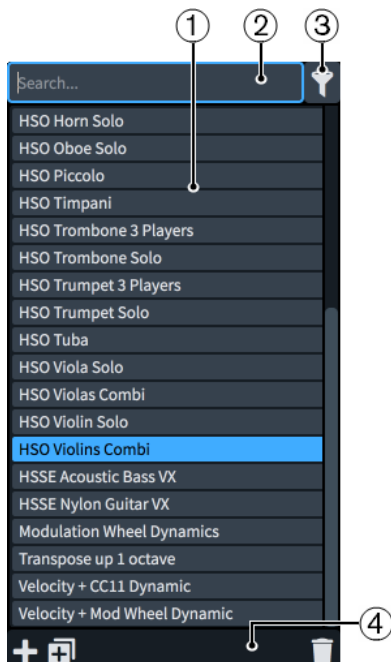
Im Dialog **Expression-Maps** können Sie neue Expression-Maps erstellen, bestehende Expression-Maps bearbeiten und Expression-Maps importieren/exportieren. Sie können auch in Cubase erstellte Expression-Maps importieren.

- Sie können den Dialog **Expression-Maps** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Expression-Maps** wählen.






Der Dialog **Expression-Maps** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

### Liste der Expression-Maps



- 1 **Liste der Expression-Maps:** Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Expression-Maps.
- 2 **Suchen-Feld:** Hier können Sie Expression-Maps nach Ihrer Eingabe filtern.

- 3 Nur Expression-Maps anzeigen, die in diesem Projekt genutzt werden:** Hiermit können Sie die Liste der Expression-Maps filtern, so dass sie nur Expression-Maps enthält, die im aktuellen Projekt verwendet werden.
- 4 Aktionsleiste der Liste der Expression-Maps:** Enthält die folgenden Optionen:
- **Expression-Map hinzufügen** : Fügt eine neue Expression-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.
  - **Expression-Map duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Expression-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
  - **Expression-Map löschen** : Löscht die ausgewählten Expression-Maps.

#### HINWEIS

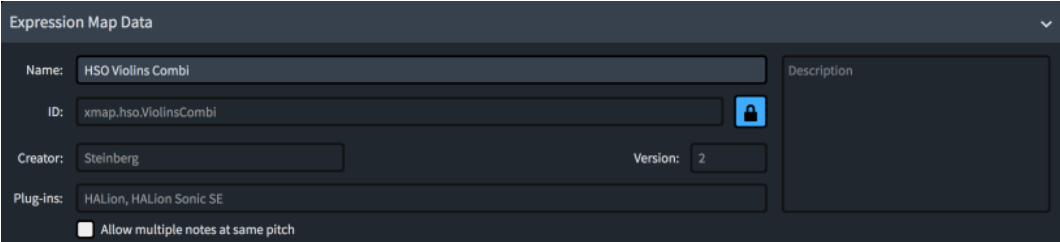
Sie können nur benutzerdefinierte Expression-Maps löschen. Sie können keine Standard-Expression-Maps löschen.

---

## Expression-Map-Daten

In diesem Abschnitt können Sie Informationen zur Identifizierung der ausgewählten Expression-Map angeben.

Sie können den Abschnitt **Expression-Map-Daten** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.



Der Abschnitt **Expression-Map-Daten** enthält die folgenden Optionen:

### Name

Hier können Sie den Namen für die Expression-Map angeben, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im **Endpunkteinrichtung**-Dialog.

### ID

Hier können Sie der Expression-Map eine eindeutige Kennung zuweisen. Im ID-Feld können Sie einen beliebigen Inhalt eingeben.

Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Soundbibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen anzugeben, zum Beispiel **xmap.user.paulsmith.hso.violinpizz**.

### Erstellt von

Hier können Sie angeben, wer die Expression-Map erstellt hat, wenn Sie sie mit anderen Nutzern teilen.

### Version

Hier können Sie die Version der Expression-Map angeben, damit Sie die neueste finden können.

### PlugIns

Hier können Sie die Namen von PlugIns auflisten, für die die Expression-Map gilt, wobei jeder Name durch ein Komma getrennt ist. Sie können dieses Feld leer lassen.




## Mehrere Noten mit derselben Tonhöhe erlauben

Hiermit können Sie festlegen, ob das PlugIn identische Tonhöhen in mehreren Stimmen, die zum selben Instrument gehören, bei deaktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe als mehrere separate Noten behandeln kann oder nicht.

## Beschreibung

Hier können Sie andere Informationen über die Expression-Map hinzufügen.

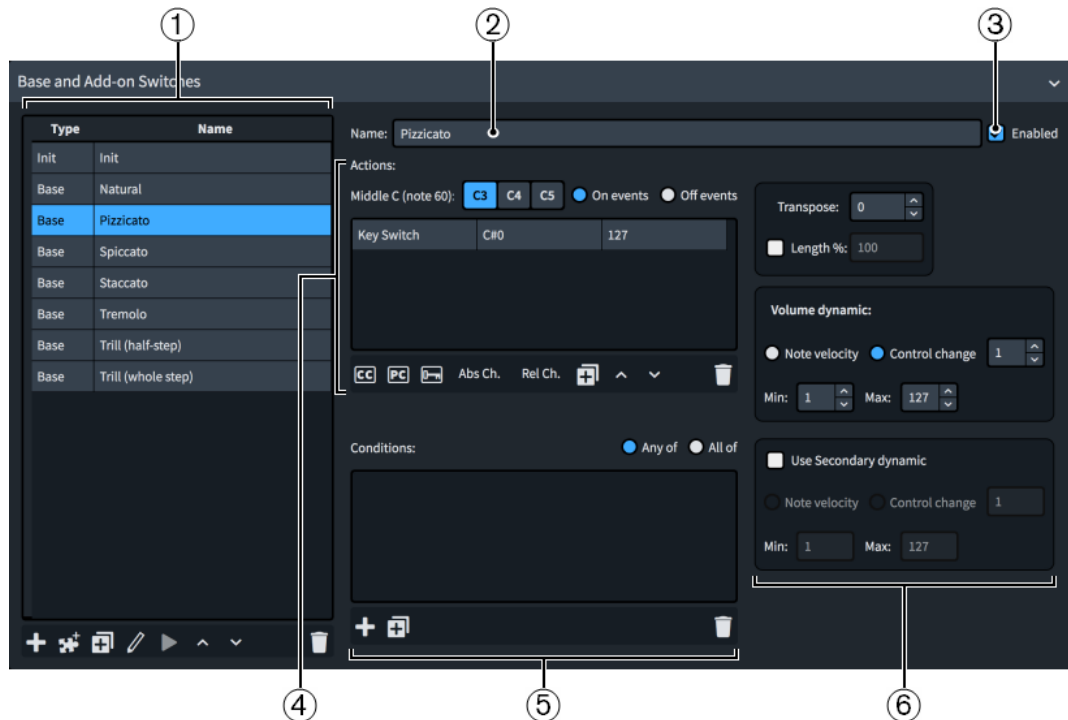
### HINWEIS

Alle Felder im Abschnitt **Expression-Map-Daten** werden durch den Schalter **Info sperren**  gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um den Schalter **Info sperren**  zu deaktivieren und die Daten in den Feldern zu ändern.

## Basis- und zusätzliche Switches

In diesem Abschnitt können Sie die Switches für Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten Expression-Map anzeigen, bearbeiten und steuern.

Sie können den Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.



Der Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** enthält Folgendes:

- 1 **Switches-Tabelle:** Enthält die Switches in der aktuell ausgewählten Expression-Map. Hiermit können Sie neue Switches hinzufügen und vorhandene bearbeiten.
- 2 **Name:** Hiermit können Sie den Namen ändern, der in der Switches-Tabelle für den aktuell ausgewählten Switch angezeigt wird, zum Beispiel damit dieser mit demselben Namen angezeigt wird wie in Ihrer Sound-Bibliothek.

#### TIPP

Sie können dennoch sehen, welche Wiedergabe-Anweisungen von Switches mit benutzerdefinierten Namen ausgelöst werden, indem Sie mit dem Mauszeiger über die jeweilige Zeile in der Switches-Tabelle fahren.

- 3 Aktiviert:** Hiermit können Sie den aktuell ausgewählten Switch deaktivieren, ohne ihn aus der Expression-Map zu entfernen.
- 4 Aktionen:** Enthält alle Aktionen, die zum Erzeugen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung erforderlich sind. Hiermit können Sie neue Aktionen hinzufügen und vorhandene bearbeiten.
- 5 Bedingungen:** Enthält alle Bedingungen, die die Umstände vorgeben, unter denen der aktuell ausgewählte Switch verwendet wird. Hiermit können Sie neue Bedingungen hinzufügen und vorhandene bearbeiten. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.
- 6 Steuerelemente für Spielanweisungen:** Enthält Steuerelemente für den aktuell in der Switches-Tabelle ausgewählten Switch. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.









## Switches-Tabelle

Enthält die Switches in der aktuell ausgewählten Expression-Map.

Type	Name
Init	Init
Base	Natural
Base	Pizzicato
Base	Spiccato
Base	Staccato
Base	Tremolo
Base	Trill (half-step)
Base	Trill (whole step)

Die Switches-Tabelle enthält Folgendes:

- 1 Typ-Spalte:** Zeigt die Art von Switch an. Switches können die folgenden Typen haben:
  - **Basis**
  - **Zusätzlich**
  - **Init**
- 2 Name-Spalte:** Zeigt den Namen des Switches an. Standardmäßig entspricht er der Wiedergabe-Anweisung oder der Kombination von Wiedergabe-Anweisungen, die er auslöst. In einfachen Fällen löst jeder Switch eine einzelne Wiedergabe-Anweisung aus, zum Beispiel **Staccato** oder **Akzent**. Einige PlugIns haben separate Samples für unterschiedliche Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen. **Staccato + Akzent** erfordert zum Beispiel eventuell einen separaten Satz von einzelnen Keyswitches für **Staccato** und **Akzent**.
- 3 Aktionsleiste der Switches-Tabelle:** Enthält die folgenden Optionen:

- **Basis-Switch hinzufügen** : Hiermit können Sie einen neuen Basis-Switch zur Expression-Map hinzufügen, indem Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
- **Zusätzlichen Spielanweisungs-Switch hinzufügen** : Hiermit können Sie einen neuen zusätzlichen Switch zur Expression-Map hinzufügen, indem Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
- **Spielanweisung duplizieren** : Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Switches, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- **Spielanweisung bearbeiten** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen**, in dem Sie die Kombination von Wiedergabe-Anweisungen bearbeiten können, die vom ausgewählten Switch ausgelöst wird.  
Außerdem können Sie die Wiedergabe-Anweisungen vorhandener Switches bearbeiten, indem Sie in der Switches-Tabelle auf sie doppelklicken.
- **Vorhören** : Spielt zwei Noten anhand des aktuell ausgewählten Switches und aller damit verbundenen Aktionen ab, um die Auswirkung auf die Wiedergabe zu demonstrieren. Nur für im Projekt verwendete Expression-Maps verfügbar.
- **Eine Oktave aufwärts transponieren** : Hebt die Oktave aller Keyswitch-Aktionen für den ausgewählten Switch an.
- **Eine Oktave abwärts transponieren** : Vermindert die Oktave aller Keyswitch-Aktionen für den ausgewählten Switch.
- **Spielanweisung löschen** : Löscht den ausgewählten Switch.

Wenn Sie einen Switch in der Switches-Tabelle auswählen, können Sie seine Steuerelemente und Aktionen bearbeiten. Je nach Switch-Typ sind im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** unterschiedliche Optionen verfügbar.

#### HINWEIS

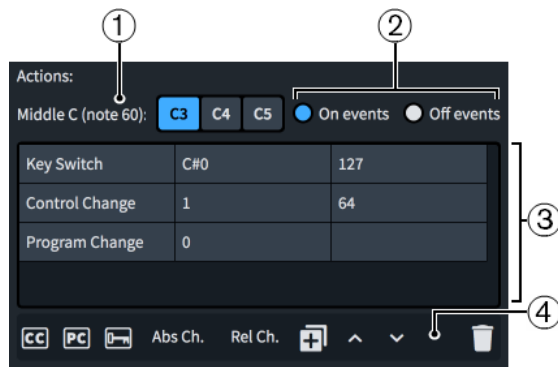
- Die meisten Instrumente haben eine »natürliche« Wiedergabe-Anweisung, d. h. die gebräuchlichste Art, das Instrument zu spielen. In Dorico SE muss für jedes Instrument eine natürliche Wiedergabe-Anweisung definiert werden.
- Sie können in der Switches-Tabelle nur einen Switch auf einmal auswählen.

## Aktionen

Zeigt in einer Tabelle alle Aktionen an, die zum Erzeugen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung erforderlich sind. Hiermit können Sie bestimmen, wie der Switch, der jede Wiedergabe-Anweisung auslöst, gesteuert wird; entweder durch Hinzufügen von neuen Aktionen oder durch Bearbeiten vorhandener.

#### HINWEIS

Abhängig von Ihrem PlugIn können für jeden Switch mehrere Arten von Aktionen erforderlich sein.



Der **Aktionen**-Unterabschnitt besteht aus Folgendem:

- 1 **Mittleres C (Note 60):** Hiermit können Sie die Tonhöhe für das mittlere C auswählen, da es hierfür unterschiedliche Konventionen gibt. Wir empfehlen Ihnen, in den Dokumentationen für Ihre Sound-Bibliotheken zu prüfen, ob sie das mittlere C jeweils bei C3, C4 oder C5 ansetzen, und diese Einstellung entsprechend zu ändern.
- 2 **On-Events/Off-Events:** Hier können Sie festlegen, ob Aktionen sich auf den Anfang oder das Ende von Noten auswirken. Beispielsweise könnten Sie einstellen, dass ein Event, welches die Wiedergabe-Anweisung zurücksetzt, nur auf das Ende von Noten angewandt wird. **On-Events** beeinflussen den Beginn von Noten. **Off-Events** beeinflussen das Ende von Noten.





- 3 **Aktionen-Tabelle:** Enthält die folgenden Spalten:




- Erste Spalte: Zeigt den Aktionstyp an. Aktionen können Control-Changes, Program-Changes oder Keyswitches sein.
- Zweite Spalte: Steuert den ersten Parameter des MIDI-Events. Bei Keyswitches zeigt sie die Tonhöhe an. Bei Control-Changes wird hier die Control-Change-Nummer angegeben. Bei Program-Changes wird hier die Programmnummer angegeben.
- Dritte Spalte: Steuert den zweiten Parameter des MIDI-Events. Bei Keyswitches zeigt sie die Anschlagstärke an. Bei Control-Changes zeigt sie den Control-Change-Wert an, der zwischen 0 und 127 liegen kann. Program-Changes haben keinen zweiten Parameter.

#### HINWEIS

- Sie können die Werte von Zellen in der **Aktionen**-Tabelle ändern, indem Sie darauf doppelklicken oder sie auswählen und die **Eingabetaste** drücken.
- Sie können in der **Aktionen**-Tabelle nur eine Aktion auf einmal auswählen.

- 4 **Aktionsleiste der Aktionen-Tabelle:** Enthält die folgenden Optionen:

- **Control-Change-Aktion hinzufügen** : Fügt eine Control-Change-Aktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Program-Change-Aktion hinzufügen** : Fügt eine Program-Change-Aktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Keyswitch-Notenaktion hinzufügen** : Fügt eine Keyswitch-Aktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Absolute Kanaländerungsaktion hinzufügen:** Fügt eine absolute Kanaländerungsaktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Relative Kanaländerungsaktion hinzufügen:** Fügt eine relative Kanaländerungsaktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Aktion duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Aktion, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Aktion aufwärts verschieben** : Verschiebt die ausgewählte Aktion in der Tabelle nach oben, wodurch sich ihr Platz in der Befehlsreihenfolge ändert.
- **Aktion abwärts verschieben** : Verschiebt die ausgewählte Aktion in der Tabelle nach unten, wodurch sich ihr Platz in der Befehlsreihenfolge ändert.
- **Aktion löschen** : Löscht die ausgewählte Aktion.

## Bedingungen

Zeigt in einer Tabelle alle Bedingungen an, die die Umstände bestimmen, unter denen der aktuell in der Tabelle ausgewählte Basis-Switch zum Einsatz kommt. Hiermit können Sie neue Bedingungen hinzufügen und vorhandene bearbeiten. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.

Zum Beispiel können Sie Bedingungen festlegen, die die Expression-Map anweisen, für kürzere Noten automatisch einen anderen Legato-Klang mit schnellerer Attacke auszuwählen als für lange Noten.






Der **Bedingungen**-Unterabschnitt besteht aus Folgendem:

- 1 **Beliebige davon/Alle davon:** Hiermit können Sie festlegen, ob der Switch eingesetzt wird, wenn eine oder mehrere Bedingungen erfüllt sind oder nur dann, wenn alle Bedingungen erfüllt sind.
- 2 **Bedingungen-Tabelle:** Enthält die folgenden Spalten:
  - Erste Spalte: Zeigt den Bedingungs-Typ an.
  - Zweite Spalte: Steuert mit Hilfe von Operatoren, in welchem Bezug der Bedingungs-Typ in der ersten Spalte zu der in der dritten Spalte festgelegten Notenlänge steht. Die folgenden Operatoren sind verfügbar:
    - ==: Gleich
    - !=: Ungleich
    - <: Kleiner
    - <=: Kleiner oder gleich
    - >: Größer
    - >=: Größer oder gleich
  - Dritte Spalte: Steuert die von der Bedingung verwendete Notenlänge. Die folgenden Notenlängen-Werte sind verfügbar:
    - **Sehr kurz:** Eine punktierte 16tel-Note bei 120 bpm, oder 0,1875 Sekunden
    - **Kurz:** Eine punktierte Achtelnote bei 120 bpm, oder 0,375 Sekunden
    - **Mittel:** Eine punktierte Viertelnote bei 120 bpm, oder 0,75 Sekunden
    - **Lang:** Eine punktierte halbe Note bei 120 bpm, oder 1,5 Sekunden
    - **Sehr lang:** Alle längeren Notenwerte

#### HINWEIS

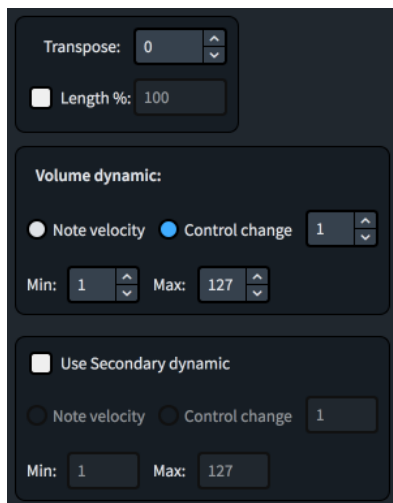
- Sie können die Werte von Zellen in der **Bedingungen**-Tabelle ändern, indem Sie darauf doppelklicken oder sie auswählen und die **Eingabetaste** drücken.
- Sie können in der **Bedingungen**-Tabelle nur eine Bedingung auf einmal auswählen.

### 3 Bedingungen-Aktionsleiste: Enthält die folgenden Optionen:

- **Spielanweisung hinzufügen** : Fügt eine neue Spielanweisungs-Bedingung mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Spielanweisung duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Spielanweisungs-Bedingung, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- **Spielanweisung löschen** : Löscht die ausgewählte Spielanweisungs-Bedingung.

## Steuerelemente für Spielanweisungen

Enthält Steuerelemente für den aktuell in der Switches-Tabelle ausgewählten Basis-Switch. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.



Die folgenden Steuerelemente für Spielanweisungen sind verfügbar:

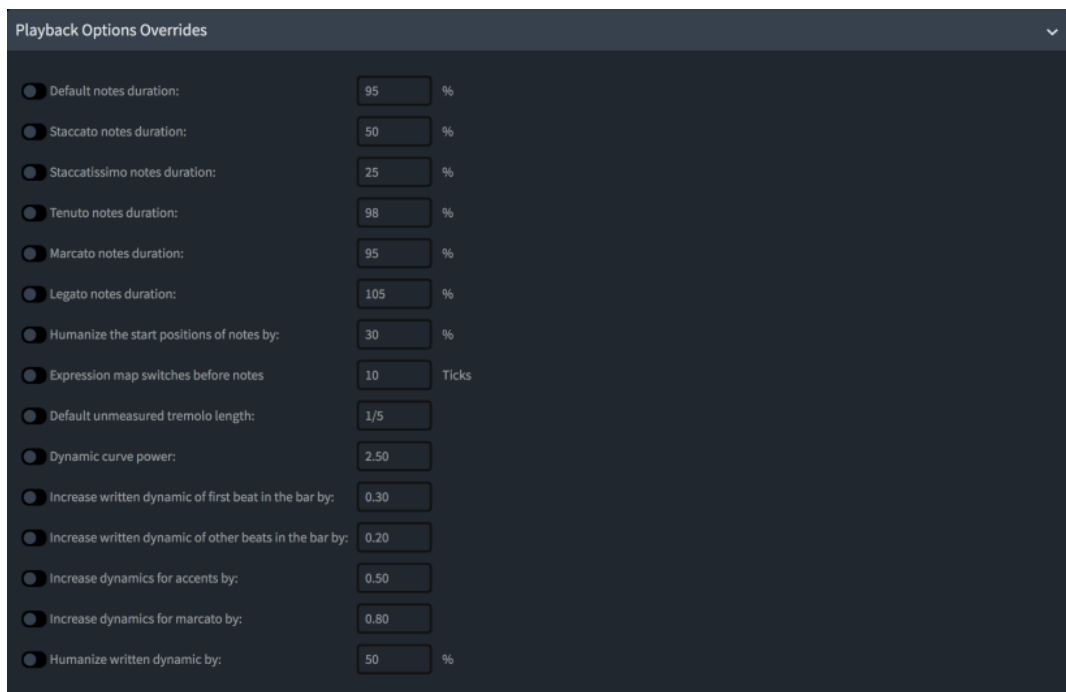
- **Transponieren:** Hiermit können Sie die MIDI-Transposition in Halbschritten (Halbtönen) festlegen.
- **Länge %:** Hiermit können Sie gespielte Notenwerte ändern und damit den Standardwert übergehen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie möchten, dass der ausgewählte Switch kurze Abstände zwischen Noten erzeugt.
  - Bei Noten mit einem Wert von einer Viertelnote oder kürzer wird der Wert auf die gesamte Note angewandt.
  - Bei Noten, die länger als eine Viertelnote sind, wird der Wert nur auf die letzte Viertelnote des gesamten Notenwerts angewandt.
- **Lautstärke-Dynamik:** Hiermit können Sie auswählen, ob die Lautstärke-Dynamik für den ausgewählten Switch durch ihre **Noten-Anschlagstärke** oder einen **Control-Change** gesteuert wird.

## HINWEIS

Wenn Sie **Control-Change** auswählen, müssen Sie den Controller als Nummer angeben. In der Dokumentation des verwendeten VST-Instruments und/oder MIDI-Controllers finden Sie die entsprechende Controller-Nummer.

- **Lautstärke-Dynamik Min/Max:** Hiermit können Sie den minimalen und maximalen Bereich für Dynamikanweisungen anhand von Noten-Anschlagstärke oder MIDI CC festlegen, je nach der verwendeten Sound-Bibliothek.
- **Sekundäre Dynamikanweisung verwenden:** Hiermit können Sie ein zusätzliches Lautstärke-Steurelement für Sound-Bibliotheken festlegen, die sowohl Noten-Anschlagstärke als auch Control-Changes für die Lautstärkedynamik nutzen.
- **Sekundäre Dynamikanweisung Min/Max:** Hiermit können Sie den minimalen und maximalen Bereich für Dynamikanweisungen anhand von Noten-Anschlagstärke oder MIDI CC festlegen, je nach der verwendeten Sound-Bibliothek.

## Abweichungen von Wiedergabe-Optionen



Hiermit können Sie bestimmte Wiedergabe-Optionen nur für die ausgewählte Expression-Map übergehen. Durch Aktivieren einer Wiedergabeoption übergehen Sie sie. Zu den verfügbaren Wiedergabe-Optionen gehören die Standardwerte von Noten mit unterschiedlichen Artikulationen, Noten mit freiem Tremolo und die Auswirkungen von Zählzeitposition und Artikulationen auf Dynamikanweisungen.

Sie können den Abschnitt **Abweichungen von Wiedergabe-Optionen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.

## Gegenseitige Ausschlussgruppen

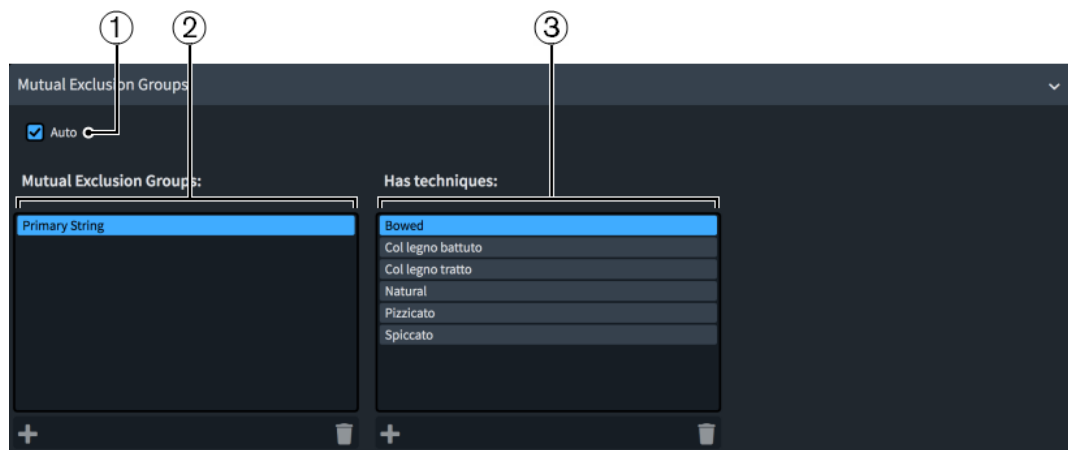
Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen festlegen, die sich gegenseitig ausschließen, also nicht gleichzeitig verwendet werden können. Spieler können zum Beispiel nicht gleichzeitig vibrato und nicht vibrato spielen. Wiedergabe-Anweisungen derselben Ausschlussgruppe

zuzuweisen bedeutet, dass immer nur eine Anweisung dieser Gruppe auf einmal verwendet werden kann.

Sie können Dorico SE erlauben, gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch zu definieren, oder sie selbst manuell definieren.

Gegenseitige Ausschlussgruppen gelten nur für die ausgewählte Expression-Map. So können Sie in jeder Expression-Map verschiedene gegenseitige Ausschlussgruppen einstellen. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn eine Ihrer Sound-Bibliotheken eine bestimmte Kombination von Wiedergabe-Anweisungen für ein Instrument unterstützt, eine andere Sound-Bibliothek jedoch nicht.

Sie können den Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.





Der Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** enthält die folgenden Optionen und Spalten:

- 1 **Auto:** Erlaubt Dorico SE, gegenseitige Ausschlussgruppen manuell zu definieren.

HINWEIS

Wenn Sie **Auto** aktivieren, werden manuell erstellte gegenseitige Ausschlussgruppen permanent gelöscht.


- 2 Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen:** Hiermit können Sie gegenseitige Ausschlussgruppen manuell hinzufügen und löschen. Die Aktionsleiste am unteren Rand der Spalte enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Öffnet einen Dialog, in dem Sie eine neue gegenseitige Ausschlussgruppe erstellen und einen Namen für sie eingeben können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte gegenseitige Ausschlussgruppe.


HINWEIS

Sie können nur eine gegenseitige Ausschlussgruppe auf einmal auswählen.

- 3 Spalte **Hat Spielanweisungen:** Hier können Sie festlegen, welche Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe enthalten sind. Die Aktionsleiste am unteren Rand der Spalte enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen**, in dem Sie Wiedergabe-Anweisungen auswählen können, die Sie zur ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzufügen möchten.



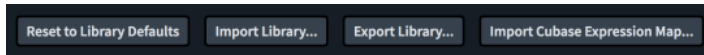
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung aus der gegenseitigen Ausschlussgruppe.

#### HINWEIS

Sie können nur eine Wiedergabe-Anweisung auf einmal auswählen.

---

## Optionen zur Verwaltung von Expression-Maps/Bibliotheken



Am unteren Rand des Dialogs **Expression-Maps** finden Sie die folgenden Optionen zur Verwaltung von Expression-Maps und Bibliotheken:

### Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Expression-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

### Bibliothek importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

Sie können Expression-Maps aus Dorico und Cubase auch importieren, indem Sie sie in den Dialog **Expression-Maps** ziehen.

### Bibliothek exportieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Expression-Maps als `.doricolib`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricolib`-Datei in andere Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.

### Cubase-Expression-Map importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.expressionmap`-Dateien von Cubase auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

#### HINWEIS

Importierte Cubase-Expression-Maps erfordern oft ein gewisses Maß an Bearbeitung, um in Dorico SE einwandfrei zu funktionieren. Die Switch-Daten bleiben jedoch erhalten.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Switches](#) auf Seite 691

[Arten von Aktionen](#) auf Seite 691

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 705

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 692

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 693

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 695

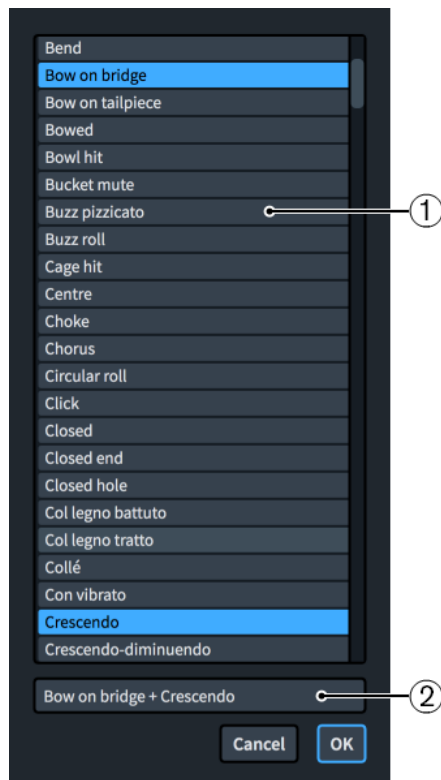
## Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** können Sie Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen erstellen, die Sie gleichzeitig anwenden möchten. Wiedergabe-

Anweisungen werden von Expression-Maps genutzt, um der jeweiligen Spielanweisung in den Noten die richtigen Sounds zuzuordnen.

Sie können den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** auf die folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Dialog **Expression-Maps** in der Aktionsleiste der Switches-Tabelle auf **Spielanweisung hinzufügen** **+**.
- Wählen Sie im Dialog **Expression-Maps** eine vorhandene Wiedergabe-Anweisung in der Switches-Tabelle aus und klicken Sie in der Aktionsleiste des **Spielanweisungen**-Abschnitts auf **Spielanweisung bearbeiten** **✎**. Sie können auch auf die Wiedergabe-Anweisung doppelklicken.



### 1 Liste der Spielanweisungen

Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die Sie in einen neuen Switch aufnehmen möchten, oder die Wiedergabe-Anweisungen in einem vorhandenen Switch ändern.

Sie können mehrere Wiedergabe-Anweisungen zum Kombinieren auswählen, indem Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die gewünschten Anweisungen klicken.

### 2 Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung an. Wenn Sie mehrere Wiedergabe-Anweisungen auswählen, werden ihre Namen automatisch durch ein Plus-Symbol getrennt.

#### HINWEIS

Sie können Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** nicht umbenennen. Sie können die Switches, die sie enthalten, im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** des Dialogs **Expression-Maps** umbenennen. Sie können einzelne Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** umbenennen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 705

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 693

## Arten von Switches

Switches werden in Expression-Maps eingesetzt, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen. Dorico SE unterstützt mehrere Arten von Switches.

### **Basis**

Eine grundlegende Veränderung der Spielanweisung oder Artikulation, etwa ein Wechsel von *arco* zu *pizzicato* oder ungedämpft zu gedämpft. Basis-Switches schließen sich gegenseitig aus, d. h. ein neuer Basis-Switch ersetzt den vorigen.

### **Zusätzlich**

Ein Switch, der zusätzlich zu dem vorhandenen Basis-Switch gilt. Einige Sound-Bibliotheken ermöglichen Ihnen zum Beispiel die Verwendung desselben Legato-Switches neben unterschiedlichen Basis-Switches. Zusätzliche Switches führen nicht dazu, dass Basis-Switches entfernt oder geändert werden. Zusätzliche Switches können nur einfache Keyswitch-Noten und Controller-Werte auslösen.

### **Init**

Ein Switch, der beim Starten der Wiedergabe Anweisungen sendet, um zum Beispiel sicherzustellen, dass ein MIDI-Controller immer mit einem bestimmten Wert beginnt. Standardmäßig enthält jede Expression-Map einen leeren Init-Switch. Init-Switches können nur einfache Keyswitch-Noten und Controller-Werte auslösen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 693

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 695

## Arten von Aktionen

Aktionen werden in Expression-Maps eingesetzt, um festzulegen, wie einzelne Switches gesteuert werden, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen. Dorico SE unterstützt mehrere Arten von Aktionen, da unterschiedliche Sound-Bibliotheken auch unterschiedliche Aktionen erfordern.

### **Control-Change-Aktionen**

Control-Change-Aktionen nutzen MIDI-CC-Events, um Klänge zu modulieren. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken verwenden, deren Klänge schrittweise moduliert werden können. Ein Beispiel dafür wäre die Verstärkung/ Verminderung der Intensität des Saiten-Vibratos.

### **Program-Change-Aktionen**

Program-Change-Aktionen nutzen MIDI-PC-Events, um auf andere Klänge umzuschalten. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken wie General MIDI verwenden, die separate Programme für jede Wiedergabe-Anweisung oder Kombinationen von Instrumentenklängen und Effekt-Presets nutzen.

### **Keyswitch-Aktionen**

Keyswitch-Aktionen nutzen MIDI-Noten-Events, um auf andere Klänge umzuschalten. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie MIDI-Daten live aufnehmen, da Sie die jeweiligen Noten auf einem MIDI-Keyboard drücken können, um Keyswitch-Aktionen auszulösen

und gleichzeitig die Noten zu spielen, die Sie aufnehmen möchten. Normalerweise werden Keyswitch-Aktionen Noten in der untersten Oktave des MIDI-Keyboards zugeordnet, da diese nur selten für die Noteneingabe verwendet werden.

### Absolute Kanaländerungs-Aktionen

Absolute Kanaländerungs-Aktionen schalten auf einen bestimmten, anhand seiner Nummer festgelegten Kanal um. Sie sind besonders nützlich für Sound-Bibliotheken, die separate PlugIn-Instanzen für jedes einzelne Instrument haben. Zum Beispiel könnten Sie eine absolute Kanaländerungs-Aktion nutzen, um in der PlugIn-Instanz für Ihre Bratschensektion von »natürlich« auf Kanal **1** zu »Pizzicato« auf Kanal **2** umzuschalten.

### Relative Kanaländerungs-Aktionen

Relative Kanaländerungs-Aktionen schalten auf einen Kanal um, der relativ zum Anfangskanal nummeriert ist. Sie sind besonders nützlich für Sound-Bibliotheken, die mehrere Instrumente mit separaten Wiedergabe-Anweisungs-Kanälen in derselben PlugIn-Instanz haben, da diese gemäß ihrer relativen Kanalnummer statt einer absoluten Nummer zwischen Wiedergabe-Anweisungen umschalten. Wenn Sie zum Beispiel vier Trompeten-Instrumente in derselben PlugIn-Instanz geladen haben, von denen jedes drei Kanäle für unterschiedliche Wiedergabe-Anweisungen hat, und dieselben Switches für alle vier Trompeten nutzen möchten, könnten Sie eine relative Kanaländerungs-Aktion nutzen, um vom ursprünglichen Kanal (»natürlich«) zum Kanal für »gedämpft« zu wechseln, der relativ gesehen als Kanal **+1** bezeichnet werden kann.

Relative Kanalnummern beziehen sich auf die ursprüngliche Kanalnummer des Endpunkts für das jeweilige Instrument. Eine relative Kanaländerung von **0** schaltet wieder zum ursprünglichen Kanal zurück.

#### TIPP

Im Dialog **Expression-Maps** können Sie einzelnen Switches Aktionen hinzufügen.



---

## Neue Expression-Maps erstellen

Sie können Expression-Maps von Grund auf neu erstellen oder bestehende Expression-Maps duplizieren und die Einstellungen bearbeiten. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken oder MIDI-Geräte anderer Anbieter verwenden, die keine Expression-Maps bieten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten eine neue Expression-Map:
  - Um eine leere Expression-Map zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste der Expression-Maps-Liste auf **Expression-Map hinzufügen** .
  - Um eine Kopie einer vorhandenen Expression-Map zu erstellen, wählen Sie sie in der Liste der Expression-Maps aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Expression-Map duplizieren** .
3. Klicken Sie im Abschnitt **Expression-Map-Daten** auf **Info sperren** , um die Felder zu entsperren.
4. Geben Sie in die relevanten Felder im Abschnitt **Expression-Map-Daten** Informationen zu Ihrer Expression-Map ein.
5. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Mehrere Noten mit derselben Tonhöhe erlauben**.

6. Optional: Fügen Sie im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** neue Switches hinzu, die Sie brauchen, um Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen.
  7. Wählen Sie in der Switches-Tabelle einen Switch aus, dessen Aktionen, Bedingungen und/oder Steuerelemente Sie bearbeiten möchten.
  8. Ändern Sie die Einstellungen für den ausgewählten Switch nach Bedarf.  
Sie können zum Beispiel Aktionen für alle Arten von Switches hinzufügen oder, nur für Basis-Switches, auswählen, ob die Lautstärke eines ausgewählten Basis-Switches durch seine **Noten-Anschlagstärke** oder ein **Control-Change** gesteuert wird.
  9. Optional: Wiederholen Sie Schritte 7 und 8 für alle Switches, deren Einstellungen Sie ändern möchten.
  10. Aktivieren Sie im Abschnitt **Abweichungen von Wiedergabe-Optionen** jede Wiedergabeoption, von der Sie in der Expression-Map abweichen möchten, und ändern Sie die Werte.
  11. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die **Auto-Option**.
  12. Optional: Wenn Sie **Auto** deaktiviert haben, fügen Sie gegenseitige Ausschlussgruppen manuell hinzu oder bearbeiten Sie vorhandene.
  13. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 689

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 695



## Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten



Sie können in einzelnen Expression-Maps neue Switches erstellen, die Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen aus Wiedergabe-Anweisungen auslösen, und vorhandene Switches bearbeiten. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel einen zusätzlichen Switch zu einem vorhandenen Basis-Switch hinzufügen oder einen neuen Basis-Switch mit Notenlängen-Bedingungen erstellen.

Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen eignen sich zum Beispiel für Expression-Maps, die unterschiedliche Sätze von Keyswitches für **Staccato + Akzent** im Vergleich zu den einzelnen Anweisungen **Staccato** und **Akzent** erfordern.

---





#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Map aus, zu der Sie Switches hinzufügen möchten oder deren vorhandene Switches Sie bearbeiten möchten.
3. Optional: Fügen Sie in der Switches-Tabelle im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** auf eine der folgenden Arten einen neuen Switch hinzu, um eine Wiedergabe-Anweisung oder eine Kombination aus Wiedergabe-Anweisungen auszulösen, oder bearbeiten Sie einen vorhandenen Switch:
  - Um einen neuen Basis-Switch hinzuzufügen, klicken Sie auf **Basis-Switch hinzufügen** .
  - Um einen neuen zusätzlichen Switch hinzuzufügen, klicken Sie auf **Zusätzlichen Spielanweisungs-Switch hinzufügen** .

- Um eine Kopie eines vorhandenen Switches zu erstellen, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf **Spielanweisung duplizieren** .
  - Um die von einem vorhandenen Switch ausgelösten Spielanweisungen zu ändern, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf **Spielanweisung bearbeiten** .
4. Optional: Wenn Sie einen neuen Basis- oder zusätzlichen Switch hinzugefügt oder einen vorhandenen Switch bearbeitet haben, wählen Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen aus, die der Switch auslösen soll.


#### TIPP


Sie können eine einzelne Wiedergabe-Anweisung auswählen oder mehrere Wiedergabe-Anweisungen kombinieren. Um mehrere Wiedergabe-Anweisungen auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf jede von ihnen.

5. Optional: Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung hinzuzufügen und den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu schließen.
6. Wählen Sie in der Switches-Tabelle den Switch aus, dessen Aktionen, Bedingungen und/oder Steuerelemente Sie bearbeiten möchten.
7. Wählen Sie im **Aktionen**-Unterabschnitt den Event-Typ aus einer der folgenden Optionen aus:
- **On-Events**
  - **Off-Events**
8. Fügen Sie in der **Aktionen**-Tabelle auf eine der folgenden Arten eine Aktion des ausgewählten Event-Typs für den aktuell ausgewählten Switch hinzu:
- Klicken Sie auf **Control-Change-Aktion hinzufügen** .
  - Klicken Sie auf **Program-Change-Aktion hinzufügen** .
  - Klicken Sie auf **Keyswitch-Notenaktion hinzufügen** .
  - Klicken Sie auf **Absolute Kanaländerungsaktion hinzufügen**.
  - Klicken Sie auf **Relative Kanaländerungsaktion hinzufügen**.
  - Wählen Sie eine vorhandene Aktion aus und klicken Sie auf **Aktion duplizieren** .
9. Doppelklicken Sie auf jede Zelle, deren Wert Sie ändern möchten, und ändern Sie die Werte.
10. Wählen Sie eine der folgenden Tonhöhen für **Mittleres C (Note 60)** aus:
- **C3**
  - **C4**
  - **C5**

#### HINWEIS

Schritte 11 bis 15 gelten nur für Basis-Switches. Für Init- und zusätzliche Switches können Sie mit Schritt 16 fortfahren.

11. Optional: Wiederholen Sie Schritte 6 bis 10 für jede Aktion, die Sie für den aktuell ausgewählten Switch benötigen.
12. Fügen Sie in der **Bedingungen**-Tabelle auf eine der folgenden Arten eine Bedingung für den aktuell ausgewählten Basis-Switch hinzu:
- Um eine neue Bedingung zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spielanweisung hinzufügen** .

- Um eine Kopie einer vorhandenen Bedingung zu erstellen, wählen Sie sie aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spielanweisung duplizieren** .
13. Doppelklicken Sie auf jede Zelle, deren Wert Sie ändern möchten, und wählen Sie die gewünschte Option aus dem Menü aus.
  14. Optional: Wiederholen Sie Schritte 12 und 13 für jede Bedingung, die Sie zum ausgewählten Basis-Switch hinzufügen möchten.
  15. Wählen Sie eine der folgenden Bedingungs-Optionen:
    - Um den Switch zu verwenden, wenn mindestens eine Bedingung erfüllt ist, wählen Sie **Beliebige davon**.
    - Um den Switch zu verwenden, wenn alle Bedingungen erfüllt sind, wählen Sie **Alle davon**.
  16. Ändern Sie nach Bedarf beliebige weitere Einstellungen im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches**.

Hier können Sie zum Beispiel auswählen, ob die Lautstärke des ausgewählten Basis-Switches von seiner **Noten-Anschlagstärke** oder einem **Control-Change** beeinflusst wird.
  17. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Expression-Maps** zu schließen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678



[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 689

## Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten


Standardmäßig definiert Dorico SE gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch. Sie können in einzelnen Expression-Maps jedoch auch manuell neue Ausschlussgruppen erstellen und vorhandene bearbeiten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Map aus, zu der Sie gegenseitige Ausschlussgruppen hinzufügen möchten bzw. deren vorhandene gegenseitige Ausschlussgruppen Sie bearbeiten möchten.
3. Optional: Wenn im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die **Auto**-Option aktiviert ist, deaktivieren Sie sie.
4. Optional: Wenn Sie eine neue gegenseitige Ausschlussgruppe hinzufügen möchten, klicken Sie in der Aktionsleiste der Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen** auf **Hinzufügen** .
5. Geben Sie im folgenden Dialog einen Namen für die neue gegenseitige Ausschlussgruppe ein.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Gruppe hinzuzufügen und den Dialog zu schließen.
7. Wählen Sie in der Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die gegenseitigen Ausschlussgruppen aus, deren Wiedergabe-Anweisungen Sie ändern möchten.
8. Ändern Sie die Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe auf eine der folgenden Arten:
  - Um neue Wiedergabe-Anweisungen zu der gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzuzufügen, klicken Sie in der Spalte **Hat Spielanweisungen** auf **Hinzufügen** .

um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen, wählen Sie die Wiedergabe-Anweisungen aus, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.

- Um Wiedergabe-Anweisungen aus der gegenseitigen Ausschlussgruppe zu entfernen, wählen Sie sie in der Spalte **Hat Spielanweisungen** aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Löschen** .
9. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Expression-Maps** zu schließen.
- 

## Expression-Maps importieren

Sie können Expression-Maps in Projekte importieren, darunter aus Cubase exportierte .expressionmap-Dateien. Aus Dorico exportierte Expression-Maps werden als .doricolib-Dateien gespeichert.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
  2. Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  3. Suchen und wählen Sie die Expression-Map-Datei aus, die Sie importieren möchten.
  4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
- 

### ERGEBNIS

Die ausgewählte Expression-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Expression-Maps.

### HINWEIS

- Sie können Expression-Maps aus Dorico und Cubase auch importieren, indem Sie sie in den Dialog **Expression-Maps** ziehen.
  - Obwohl Dorico SE mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico SE viele Switches von aus Cubase importierten Expression-Maps einwandfrei, darunter *Pizzicato*, Obertöne und Flatterzunge.
- 

## Expression-Maps exportieren

Sie können Expression-Maps exportieren, um sie in anderen Projekten zu verwenden. Expression-Maps werden als .doricolib-Dateien gespeichert.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Maps aus, die Sie exportieren möchten.
  3. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
  5. Klicken Sie auf **Speichern**.
-



#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Expression-Maps werden als .doricolib-Datei exportiert und am ausgewählten Speicherort abgelegt.

## Percussion-Maps

Ungestimmte Perkussionsinstrumente werden anhand von Patches wiedergegeben, die ungestimmte Sounds verschiedenen MIDI-Noten zuordnen. Die Tonhöhen, die benötigt werden, um verschiedene ungestimmte Sounds zu erzeugen, variieren je nach Gerät, Sound-Bibliothek, Hersteller und so weiter. Sie haben keinen Bezug zu der Position von Perkussionsinstrumenten in fünfzeiligen Notensystemen.

Die folgende Liste enthält einige Beispiele für ungestimmte Perkussionsinstrumente aus der General MIDI Percussion-Map.

- Große Trommel: C2 (MIDI-Note 36, zwei Oktaven unter dem mittleren C)
- Kick-Drum: D2 (MIDI-Note 38)
- Geschlossene Hi-Hat: F#2 (MIDI-Note 42)
- Kuhglocke: G#3 (MIDI-Note 56)
- Offener Triangel: A5 (MIDI-Note 81)

Dorico SE nutzt Percussion-Maps, um die schriftliche Darstellung von Noten und Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente mit den Samples zu verbinden, die zum Abspielen der entsprechenden Sounds erforderlich sind.

#### HINWEIS

Eine Percussion-Map beschreibt, welche ungestimmten Perkussionsinstrumente mitsamt Wiedergabe-Anweisungen in einem bestimmten Patch vorhanden sind und wie sie wiedergegeben werden. Es wird zum Beispiel beschrieben, welche MIDI-Note gespielt werden muss und ob eine andere MIDI-Note als Keyswitch benötigt wird, um bestimmte Spielanweisungen auszulösen.

Mit Dorico SE wird ein Satz Percussion-Maps für ungestimmte Percussion-Patches mitgeliefert, die Teil der Bibliotheken HALion Symphonic Orchestra- und HALion Sonic SE sind. Diese werden automatisch ausgewählt, wenn Sie Perkussionsinstrumente zu Ihrem Projekt hinzufügen.

Im Dialog **Percussion-Maps** können Sie benutzerdefinierte Percussion-Maps für Soundbibliotheken oder MIDI-Geräte von Drittanbietern festlegen, um eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1198

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1218

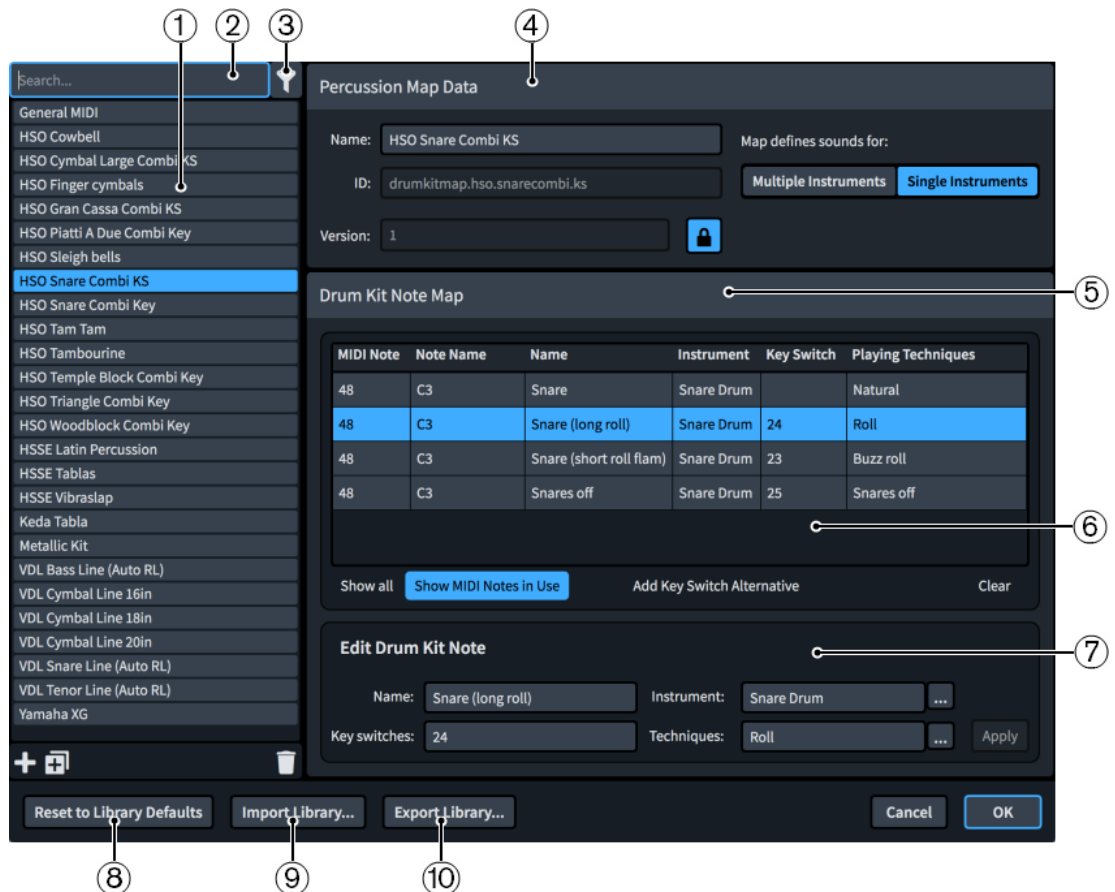
[Percussion-Maps importieren](#) auf Seite 702

[Percussion-Maps exportieren](#) auf Seite 702

## Percussion-Maps (Dialog)

Im Dialog **Percussion-Maps** können Sie benutzerdefinierte Percussion-Maps für Sound-Bibliotheken oder MIDI-Geräte von Drittanbietern definieren, um eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten.

- Sie können den Dialog **Percussion-Maps** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Percussion-Maps** wählen.






Der Dialog **Percussion-Maps** ist in folgende Abschnitte unterteilt:

## 1 Liste der Percussion-Maps

Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Percussion-Maps.

Sie können Percussion-Maps über die folgenden Schalter in der Aktionsleiste am unteren Rand der Percussion-Maps-Liste hinzufügen und löschen:

- **Percussion-Map hinzufügen** : Fügt eine neue Percussion-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.
- **Percussion-Map duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Percussion-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- **Percussion-Map löschen** : Löscht die ausgewählten Percussion-Maps.

### HINWEIS

Sie können nur benutzerdefinierte Percussion-Maps löschen. Sie können keine Standard-Percussion-Maps löschen.

## 2 Suchen-Feld

Ermöglicht es Ihnen, Percussion-Maps entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

## 3 Nur Percussion-Maps anzeigen, die in diesem Projekt genutzt werden

Hiermit können Sie die Liste der Percussion-Maps filtern, so dass sie nur Percussion-Maps enthält, die im aktuellen Projekt verwendet werden.

## 4 Abschnitt Percussion-Map-Daten

Hier können Sie die folgenden Informationen für die ausgewählte Percussion-Map angeben:

- **Name:** Hier können Sie den Namen für die Percussion-Map angeben, der im **Endpunkteinrichtung**-Dialog angezeigt wird.
- **ID:** Hier können Sie der Percussion-Map eine eindeutige Kennung zuweisen. Im ID-Feld können Sie einen beliebigen Inhalt eingeben.  
Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Soundbibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen anzugeben, zum Beispiel **xmap.user.paulsmith.hso.cowbell**.
- **Version:** Hier können Sie die Version der Percussion-Map angeben, damit Sie die neueste finden können.
- **Map definiert Klänge für:** Hiermit können Sie je nach Anforderungen der aktuellen Percussion-Map eine der folgenden Optionen auswählen:
  - **Mehrere Instrumente:** Wählen Sie diese Option, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, viele verschiedene Perkussionsinstrumente enthält, wie zum Beispiel die General-MIDI-Drum-Map.
  - **Einzelne Instrumente:** Wählen Sie diese Option, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, nur ein einziges Perkussionsinstrument und eventuell verschiedene Wiedergabe-Anweisungen für dieses Instrument enthält. Beispiele dafür wären ein Snaredrum-Patch in Virtual Drumline oder einer anderen spezialisierten Sound-Bibliothek.  
Dies kann auch nützlich sein, wenn Ihr VST-Instrument mehrere Patches mit denselben zugewiesenen Wiedergabe-Anweisungen hat. So gibt es in HALion Symphonic Orchestra beispielsweise Patches sowohl für große als auch für kleine Becken, die natürliche Schlag- und Wirbelklänge enthalten. Wenn Sie eine Map für einzelne Perkussionsinstrumente erstellen, können Sie dieselbe Soundzuordnung für mehrere Patches verwenden.

#### HINWEIS

- **ID** und **Version** werden durch den Schalter **Info sperren** gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um die Daten in diesen Feldern zu ändern.
- Im **Endpunkteinrichtung**-Dialog können Sie einstellen, welche Percussion-Map Dorico SE für jeden Kanal Ihres VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts verwendet.

## 5 Schlagzeugnoten-Map-Abschnitt

Enthält Unterabschnitte, in denen Sie die Schlagzeugnoten in der ausgewählten Percussion-Map anzeigen, bearbeiten und steuern können.

## 6 Schlagzeugnoten-Map-Tabelle

Standardmäßig zeigt die Tabelle die von der ausgewählten Percussion-Map genutzten Schlagzeugnoten in numerischer Reihenfolge an. Außerdem enthält die Tabelle die folgenden Spalten, in denen die entsprechenden verfügbaren Daten zur ausgewählten Schlagzeugnote angezeigt werden:

- **MIDI-Note:** Zeigt die MIDI-Notennummer an, zum Beispiel »48«.
- **Notenname:** Zeigt die Tonhöhe und Oktave der Note an, zum Beispiel »C3«.
- **Name:** Zeigt den Namen der Spielanweisung an, zum Beispiel Snare »(langer Wirbel)«.
- **Instrument:** Zeigt das ungestimmte Perkussionsinstrument an, zum Beispiel »Kleine Trommel«.
- **Keyswitch:** Zeigt die Nummer des Keyswitches an, der die Note auslöst, zum Beispiel »24«.
- **Wiedergabe-Anweisungen:** Zeigt die Wiedergabe-Anweisungen an, die von der Note ausgelöst werden, zum Beispiel »Roll«.

Am unteren Rand der Tabelle gibt es die folgenden Optionen:

- **Alle anzeigen:** Listet alle MIDI-Noten von 0 bis 127 auf.
- **Verwendete MIDI-Noten anzeigen:** Zeigt nur die MIDI-Noten an, die von der ausgewählten Percussion-Map genutzt werden.
- **Keyswitch-Alternative hinzufügen:** Dupliziert die ausgewählte Schlagzeugnote.
- **Löschen:** Löscht die ausgewählte Schlagzeugnote.

Sie können die Daten für die ausgewählte Schlagzeugnote im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** ändern.

#### 7 Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten**

Hier können Sie in den folgenden Feldern Daten für die in der Tabelle **Schlagzeugnoten-Map** ausgewählte Schlagzeugnote angeben:

- **Name:** Der angezeigte Name für die spezifische Kombination von Instrument und Wiedergabe-Anweisung. Sie können den Namen eingeben, der in der Dokumentation des Herstellers für Ihr VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät verwendet wird.
- **Instrument:** Hier können Sie aus einer Liste aller ungestimmten Perkussionsinstrumente, die man in Dorico SE erstellen kann, ein Instrument für die Schlagzeugnote auswählen, die im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** ausgewählt ist.
- **Keyswitches:** Hier können Sie die MIDI-Notennummer der Taste festlegen, die Sie als Keyswitch verwenden möchten, falls dieser Sound das Spielen einer anderen MIDI-Note erfordert, um die spezifische Kombination aus Instrument und Wiedergabe-Anweisungen zu triggern.

#### HINWEIS

Keyswitches sind nicht zwingend erforderlich.

- **Spielanweisungen:** Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen aus einer Liste der verfügbaren Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die auf das im **Instrument**-Feld ausgewählte Instrument angewandt werden sollen.

#### 8 Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Percussion-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

#### 9 Bibliothek importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Percussion-Maps importieren möchten.

#### 10 Bibliothek exportieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Percussion-Maps als `.doricolib`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricolib`-Datei in andere Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.






## Neue Percussion-Maps erstellen

Sie können Percussion-Maps von Grund auf neu erstellen oder bestehende Percussion-Maps duplizieren und die Einstellungen bearbeiten. Dies ist zum Beispiel nützlich, um eine einwandfreie Wiedergabe zu erzielen, wenn Sie Sound-Bibliotheken oder MIDI-Geräte anderer Anbieter verwenden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.

2. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten eine neue Percussion-Map:
    - Um eine leere Percussion-Map zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Percussion-Map hinzufügen** .
    - Um eine Kopie einer vorhandenen Percussion-Map zu erstellen, wählen Sie sie in der Liste der Percussion-Maps aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Percussion-Map duplizieren** .
  3. Klicken Sie im Abschnitt **Percussion-Map-Daten** auf **Info sperren** , um die Felder zu entsperren.
  4. Geben Sie den gewünschten Anzeigenamen für die Percussion-Map in das **Name**-Feld ein. Dieser Name wird im **Endpunkteinrichtung**-Dialog angezeigt.
  5. Geben Sie eine beliebige eindeutige Kennung in das **ID**-Feld ein.  
Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Sound-Bibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen in der Kennung einer Percussion-Map anzugeben, zum Beispiel **xmap.user.paulsmith.hso.cowbell**.
  6. Wählen Sie je nach Beschaffenheit der aktuellen Percussion-Map eine der Optionen für **Map definiert Klänge für** aus:
    - **Mehrere Instrumente**
    - **Einzelne Instrumente**
  7. Klicken Sie im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** auf **Alle anzeigen**, um nicht zugeordnete Noten anzuzeigen.
  8. Wählen Sie die Zeile aus, die der MIDI-Note entspricht, für die Sie eine neue Zuordnung erstellen möchten.
  9. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Instrument**-Feld, um einen Dialog mit einer Liste von Perkussionsinstrumenten zu öffnen.
  10. Wählen Sie das Instrument aus, das dem Klang entspricht, der von der ausgewählten MIDI-Note erzeugt wird.
  11. Klicken Sie auf **OK**.
  12. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Spielanweisungen**-Feld, um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen.
  13. Wählen Sie die geeigneten Wiedergabe-Anweisungen für den Klang aus, der von der ausgewählten MIDI-Note erzeugt wird.  
Klicken Sie zum Beispiel mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf **Buzz Roll** und **Rim**.
  14. Klicken Sie auf **OK**.
  15. Geben Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** im **Name**-Feld den Anzeigenamen an, den Sie dieser Kombination aus Instrument und Spielanweisung geben möchten.
  16. Optional: Wenn der Keyswitch für diesen Klang eine MIDI-Notennummer erfordert, geben Sie sie im **Keyswitches**-Feld an.
  17. Klicken Sie auf **Anwenden**.
  18. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte für jede MIDI-Note, bis Sie alle erforderlichen Zuordnungen für Ihr Projekt erstellt haben.
  19. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

#### ERGEBNIS

Die neue Percussion-Map wird erstellt.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie müssen Percussion-Maps denselben Endpunkten zuordnen wie die VST-Instrumente oder MIDI-Geräte, die die entsprechenden Patches bereitstellen.
- Sie können die Percussion-Map exportieren, wenn Sie sie in anderen Projekten verwenden möchten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 697

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 522

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 516

## Percussion-Maps importieren

Sie können Percussion-Maps in Projekte importieren. Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Wählen Sie die Percussion-Map-Datei aus, die Sie importieren wollen.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählte Percussion-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Percussion-Maps.

## Percussion-Maps exportieren

Sie können Percussion-Maps exportieren, damit Sie sie in anderen Projekten verwenden können. Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Percussion-Maps die Percussion-Maps aus, die Sie exportieren möchten.
3. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

---

#### ERGEBNIS





Die ausgewählten Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Datei exportiert und am ausgewählten Speicherort abgelegt.

## Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen

Für Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, können Sie ein spezifisches Wiedergabeverhalten für bestimmte Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos einstellen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
  - Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Wählen Sie in der Liste am oberen Rand des Dialogs den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf aus, dessen Wiedergabeverhalten Sie festlegen möchten.
3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unten links im Dialog auf **Spielanweisung hinzufügen** .
4. Klicken Sie neben dem Feld **Wiedergabe-Spielanweisung** auf **Spielanweisungen auswählen** , um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen.
5. Wählen Sie die gewünschten Wiedergabe-Anweisungen aus.

### TIPP

Sie können eine einzelne Wiedergabe-Anweisung auswählen oder mehrere Wiedergabe-Anweisungen kombinieren. Um mehrere Wiedergabe-Anweisungen auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf jede von ihnen.

---

6. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung hinzuzufügen und den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu schließen.
  7. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Ersetzen**: Hiermit können Sie diese Spielanweisung anstelle der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung verwenden.
    - **Hinzufügen**: Hiermit können Sie diese Spielanweisung zusätzlich zu der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung einfügen.
  8. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen die gewünschten Artikulationen und einen Tremolo-Strich aus.
  9. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

Das Wiedergabeverhalten der ausgewählten Spielanweisung wird geändert.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1206

[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1210  
[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 689

## Wiedergabe-Anweisungen

Wiedergabe-Anweisungen verbinden die Notationselemente, die Sie in Ihre Noten einfügen, mit entsprechenden Spieltechniken/Artikulationen in Sound-Bibliotheken, um bei der Wiedergabe die richtigen Klänge zu erzeugen. Sie werden von Expression- und Percussion-Maps genutzt, um die entsprechenden Befehle wie Keyswitches oder Control-Changes auszulösen.

Wenn Sie Notationselemente wie Wiedergabe-Anweisungen, Tremolos, Jazz-Artikulationen oder Artikulationen eingeben, suchen die jeweiligen Expression-Maps nach den geeigneten Wiedergabe-Anweisungen. Wenn Sie zum Beispiel *pizz.*-Spielanweisungen eingeben, nutzen Expression-Maps die Wiedergabe-Anweisung **Pizzicato**, um bei der Wiedergabe auf den *Pizzicato*-Sound umzuschalten. Wenn die Expression-Map den Klang nicht finden kann, wird entweder die vorige Wiedergabe-Anweisung oder aber die natürliche Wiedergabe-Anweisung angewandt.

Benutzerdefinierte Spielanweisungen, die Wiedergabe-Anweisungen nutzen, die nicht bereits in Expression-Maps vorhanden sind, werden nicht automatisch wiedergegeben. Damit sie angemessen wiedergegeben werden können, müssen Sie sie den Expression-Maps für jedes Instrument, für das Sie sie verwenden möchten, hinzufügen. Sie müssen außerdem jeder benutzerdefinierten Spielanweisung eine Aktion zuweisen, die bestimmt, wie der Switch, der die Spielanweisung auslöst, gesteuert wird.

Sie können Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Expression-Maps** nach Bedarf für verschiedene Sound-Bibliotheken zuordnen. Dazu zählt unter anderem die Möglichkeit, neue Kombinationen von vorhandenen Wiedergabe-Anweisungen wie **Legato** und **Tremolo** zu erstellen, so dass sie gleichzeitig verwendet werden können.

In der Wiedergabe-Anweisungen-Spur der entsprechenden Instrumentenspur können Sie erkennen, welche Wiedergabe-Anweisungen an einer bestimmten rhythmischen Position verwendet werden.

### TIPP

- Wenn Sie eine Spielanweisung eingegeben haben, aber keine Veränderung des Klangs hören können, verwenden Sie möglicherweise eine Kombination von Wiedergabe-Anweisungen, die die Expression-Map nicht erwartet. Wenn Sie z. B. eine neue Spielanweisung eingeben, ohne die vorhandene Spielanweisung aufzuheben, kann die Expression-Map die beiden entsprechenden Wiedergabe-Anweisungen nicht gemeinsam verarbeiten, wenn sie keinen Eintrag für die spezifische Kombination dieser beiden Anweisungen hat.

Um Konflikte zwischen Wiedergabe-Anweisungen zu vermeiden, können Sie Wiedergabe-Anweisungen, die nicht gleichzeitig verwendet werden können, in den entsprechenden Expression-Maps zur selben gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzufügen. Alternativ können Sie eine Kombination dieser Wiedergabe-Anweisungen erstellen, um sie gleichzeitig zu verwenden.

- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Spielanweisungen, Tremolos, Jazz-Artikulationen oder Artikulationen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 677

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 689

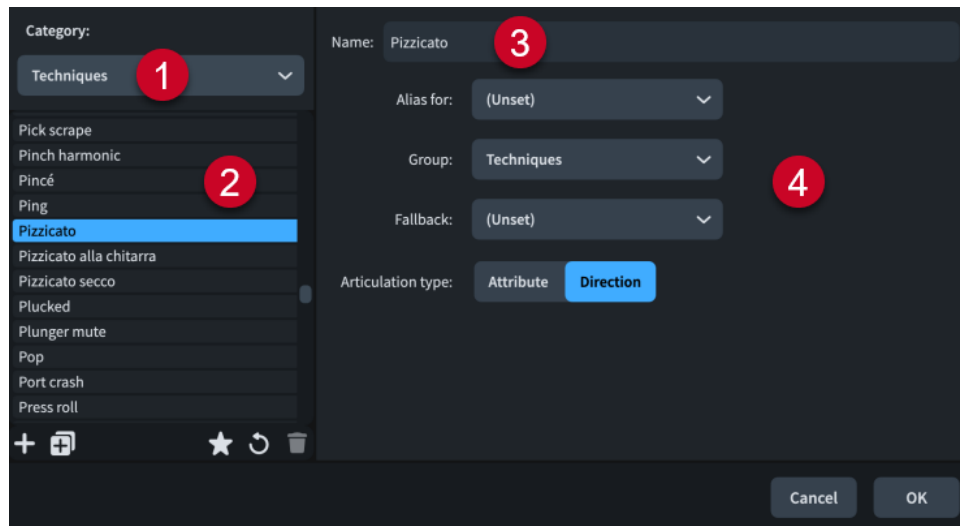


- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495
- [Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 692
- [Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 695
- [Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 634
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1006
- [Tremolos](#) auf Seite 1182
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979
- [Artikulationen](#) auf Seite 716

## Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** können Sie neue Wiedergabe-Anweisungen definieren und vorhandene bearbeiten. Wiedergabe-Anweisungen werden von Expression-Maps genutzt, um den jeweiligen Notationselementen wie Spielanweisungen, Tremolos, Jazz-Artikulationen und Artikulationen in den Noten die richtigen Sounds zuzuordnen.

- Sie können den Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Wiedergabe-Anweisungen** wählen.



Der Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:





### 1 Kategorie-Menü



Ermöglicht das Filtern der Liste der Wiedergabe-Spielanweisungen, indem Sie eine Kategorie aus dem Menü auswählen, z. B. **Spielanweisungen** oder **Dynamik**.

### 2 Liste der Wiedergabe-Anweisungen

Enthält alle Wiedergabe-Anweisungen im Projekt, die in die aktuell ausgewählte Kategorie fallen.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- Neu** : Fügt eine neue leere Wiedergabe-Anweisung hinzu.
- Neu aus Auswahl** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Wiedergabe-Anweisung, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- Als Standard speichern** : Speichert die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung in Ihrer Nutzerbibliothek, so dass Sie sie in mehreren Projekten verwenden können. Wird für als Standard gespeicherte Wiedergabe-Anweisungen mit einem  angezeigt.

- **Auf Werkseinstellung zurücksetzen** : Entfernt all Ihre Änderungen an der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung und setzt sie so auf ihre gespeicherten Einstellungen zurück.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung.

#### HINWEIS

Sie können Spielanweisungen nicht löschen, wenn diese vordefiniert sind oder derzeit in Ihrem Projekt verwendet werden.

---

### 3 Name

Hier können Sie den Namen der Wiedergabe-Anweisung bearbeiten oder eingeben. Dies ist der Name, der in den Listen der Dialoge **Spielanweisungen bearbeiten**, **Expression-Maps**, **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** und **Percussion-Maps** angezeigt wird.

### 4 Wiedergabe-Optionen

- **Alias für:** Hiermit können Sie eine andere Wiedergabe-Anweisung auswählen, deren Sound-Zuordnung Sie auch auf die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung anwenden möchten.
- **Gruppe:** Legt die Gruppe fest, in der diese Wiedergabe-Anweisung erscheint.
- **Alternative:** Ermöglicht Ihnen, eine andere Wiedergabe-Anweisung anzugeben, die verwendet werden kann, wenn die ausgewählte nicht zur Verfügung steht.
- **Artikulationsart:** Legt die Dauer fest, für die die Wiedergabe-Anweisung gilt. **Attribut** gilt nur für die Note an der rhythmischen Position, an der sich die Spielanweisung befindet, wie z. B. eine Staccato-Artikulation, während **Richtung** für alle folgenden Noten gilt, bis sie durch eine andere Spielanweisung, wie z. B. *Pizzicato*, ersetzt wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 678

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 689

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 695

# **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 in den **Layout-Optionen** vornehmen können, zum Beispiel Änderungen der Häufigkeit von Taktzahlen. Weiterhin werden die einzelnen Änderungen beschrieben, die Sie an Objekten vornehmen können, wobei häufig die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich zum Einsatz kommen.

Ausführlichere Standardoptionen, zum Beispiel für die Art und Weise der Verbalkung von Noten in unterschiedlichen Metren oder für die Abstände zwischen verschiedenen Objekten, finden Sie in Dorico Pro.

Grundlegende Eingabemethoden für Notationselemente finden Sie im Kapitel zum Schreiben-Modus.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 186

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 267

# Vorzeichen

Vorzeichen werden neben Noten angezeigt, um ihre Tonhöhe anzugeben – sowohl beim Notieren in einer Notenzeile als auch beim Ausschreiben in Textform. Bei Musik, die die westliche Tonalität nutzt, geben sie für gewöhnlich an, dass die Tonhöhe einer Note geändert wurde, so dass sie nicht mehr der geltenden Tonart entspricht.

In Dorico 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 $\sharp$ s eingeben und diesen Noten daraufhin eine D-Dur-Tonart voranstellen, werden sie nicht in F $\sharp$ s umgewandelt, sondern bleiben F $\sharp$ s und werden mit Auflösungszeichen angezeigt. Wenn Sie jedoch die D-Dur-Tonart zuerst eingeben, werden alle daraufhin ohne Vorzeichen eingegebenen Fs als F $\sharp$ 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 714

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237

## 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:

- Um Auflösungszeichen zu löschen, drücken Sie **0**.
- Um Bes zu löschen, drücken Sie **B**.
- Um Kreuze zu löschen, drücken Sie **?**.
- Klicken Sie im Noten-Bereich auf die Vorzeichen, die Sie löschen möchten.

---

#### ERGEBNIS

Die betreffenden Vorzeichen werden von den ausgewählten Noten gelöscht. Dadurch ändert sich die Tonhöhe der Noten. Indem Sie zum Beispiel das Kreuz aus einem G# löschen, wird es zu einem G $\flat$ .

#### HINWEIS

- Das Löschen von Vorzeichen führt dazu, dass Vorzeichen an folgenden Noten derselben Tonhöhe im selben Takt angezeigt werden. Wenn Sie einzelne oder mehrere Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position auswählen, werden ihre Tonhöhen in der Statuszeile und als gedrückte Tasten im Klaviatur-Bereich angezeigt.
- Um Vorzeichen aus einer Auswahl von Noten mit unterschiedlichen Vorzeichen zu löschen, empfehlen wir Ihnen, sie alle auf die geltende Tonart zurückzusetzen, indem Sie **0** drücken oder auf **Auflösungszeichen** im Noten-Bereich klicken. Der Grund dafür ist, dass die erneute Eingabe eines Vorzeichens über eine Auswahl von Noten mit anderen Vorzeichen dieses Vorzeichen zu jeder Note in der Auswahl hinzufügt. Zum Beispiel werden zwei G# gefolgt von zwei G $\flat$  zu vier G#, wenn Sie erneut ein Kreuz eingeben. Wenn Sie **Kreuz** klicken oder zweimal auf **?** drücken, werden alle Vorzeichen gelöscht.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 237

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191


[Statuszeile](#) auf Seite 38

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198

## Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Vorzeichen anzeigen/ausblenden oder in runden oder eckigen Klammern anzeigen. Dies gilt auch für standardmäßig angezeigte Erinnerungsvorzeichen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorzeichen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Ausblenden**
  - **Anzeigen**
  - **Runde Klammern**
  - **Eckige Klammern**
- 

#### ERGEBNIS

Vorzeichen an den ausgewählten Noten werden angezeigt, ausgeblendet oder in runden bzw. eckigen Klammern dargestellt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
  - Sie können Tastaturbefehle für verschiedene Befehle zum Ausblenden, Anzeigen und Einklammern von Vorzeichen auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** zuweisen.
- 

#### WEITERE SCHRITTE

Außerdem können Sie Vorzeichen an den normalen Notenköpfen, die die gegriffene Tonhöhe für künstliche Obertöne (durch rautenförmige Notenköpfe dargestellt) angeben, ausblenden/ anzeigen oder in Klammern setzen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 927

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Haltebögen](#) auf Seite 1156

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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.

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 Noten 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 $\sharp$  und D $\flat$ .

In Dorico SE wird dies standardmäßig durch einen aufgetrennten Hals notiert. Getrennte Hälse zeigen den Hauptkern 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 245

## Darstellung von alterierten Primen ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen alterierten Primen ändern, auch innerhalb von Akkorden, die andere alterierte Primen enthalten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die alterierten Primen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hals trennen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten alterierten Primen werden bei aktiviertem Kontrollkästchen mit getrenntem Hals und bei deaktiviertem Kontrollkästchen mit individuellem Hals angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### TIPP

**Hals trennen** wirkt sich auf einzelne Noten aus. Sie können alterierte Primen innerhalb desselben Akkords unterschiedlich darstellen, indem Sie ihre Eigenschaften einzeln anpassen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Mikrotonale Vorzeichen

Mikrotonale Vorzeichen zeigen Tonhöhen jenseits der chromatischen, in der westlichen Musik üblichen Skala an, z. B. ein Vierteltonkreuz oder ein Viertelton-Be. Mikrotonale Vorzeichen werden nur in Dorico SE angezeigt, wenn Sie ein Projekt öffnen, in dem diese schon enthalten sind. Sie sind nur dann als Eingabe verfügbar, wenn eine entsprechende Tonart und ein entsprechendes tonales System verwendet werden.

## Regeln für Vorzeichendauer

Die Regeln für die Vorzeichendauer bestimmen, wie lang Vorzeichen gelten, etwa innerhalb eines Taktes, in einer anderen Oktave oder nur für eine einzelne Note. Dorico SE verwendet die klassische Regel für Vorzeichendauer.

### Klassisch

Im Rahmen der klassischen Regel gilt ein Vorzeichen für alle Noten derselben Tonhöhe innerhalb derselben Oktave im selben Takt, solange es nicht durch ein anderes Vorzeichen aufgehoben wird. Geschieht dies nicht, wird es automatisch im nächsten Takt aufgehoben.

Es ist üblich, Erinnerungsvorzeichen unter bestimmten Umständen an Folgenoten anzuzeigen. Zum Beispiel wird in G-Dur an einem F $\sharp$  in einem Takt nach einem F $\natural$  ein Erinnerungs-Kreuz angezeigt, obwohl das Kreuz in der Tonart enthalten ist.

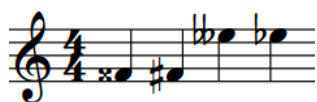
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Aufhebung doppelter Vorzeichen](#) auf Seite 714

## Aufhebung doppelter Vorzeichen

Es gibt zwei allgemein anerkannte Verfahren für die Aufhebung doppelter Vorzeichen, ein altes und ein modernes.

Standardmäßig wird in Dorico SE die moderne Aufhebung verwendet. Das bedeutet, dass ein doppeltes Kreuz oder ein doppeltes Be durch ein einzelnes Kreuz bzw. ein einzelnes Be aufgehoben wird, ohne dass ein Auflösungszeichen vor dem einzelnen Kreuz bzw. dem einzelnen Be angezeigt wird.



Moderne Aufhebung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 714

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 710

# 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.



Eine musikalische Phrase mit Akzent-, Staccato- und Staccatissimo-Artikulationen

Artikulationen sind in die folgenden Arten unterteilt:

## Dynamikartikulationen

Zeigen einen stärkeren Anschlag zu Beginn von Noten an und umfassen Artikulationen wie Akzente und Marcato. Marcato wird auch als »starker Akzent« bezeichnet. Dorico SE zeigt diese Artikulationen standardmäßig am Anfang von Noten oder Haltebogenketten an.

## Längenartikulationen

Zeigen an, dass die Dauer von Noten kürzer als notiert ist, und umfassen Artikulationen wie Staccatissimo, Staccato, Tenuto und Staccato-Tenuto. Staccato-Tenuto wird manchmal auch als »Louré« bezeichnet. In Haltebogenketten zeigt Dorico SE Längenartikulationen standardmäßig über der letzten Note in der Kette an.

## Betonungsartikulationen

Zeigen mit Hilfe von Markierungen an, dass Noten betont oder nicht betont werden, sofern diese Betonung bzw. Nicht-Betonung nicht dem jeweiligen Metrum entspricht. Dorico SE zeigt diese Artikulationen standardmäßig am Anfang einer Note oder Haltebogenkette an.

Dorico SE positioniert Artikulationen je nach musikalischem Kontext automatisch an der Notenkopf- oder Halsseite von Noten und Akkorden. An Noten oder Akkorden kann jeweils eine Artikulation einer Artikulationsart angezeigt werden.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 267

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 720

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 717

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 718

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

## Artikulationen löschen

Im Schreiben-Modus können einzelne Artikulationen nicht separat von ihrem Notenkopf ausgewählt und gelöscht werden; wenn Sie sie entfernen möchten, müssen Sie daher die jeweiligen Noten auswählen und die Artikulationsauswahl aufheben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Artikulation Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die Artikulationen auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie die Tastaturbefehle der Artikulationen, die Sie löschen möchten.
  - Klicken Sie im Notenbereich auf die Artikulationen, die Sie löschen möchten.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 191

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 268

## Positionen von Artikulationen

Es gibt etablierte Konventionen für die Position und Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten, der Notenzeile und Notenzeilenlinien, die sicherstellen, dass Artikulationen immer gut erkennbar sind. Für die kleinsten Artikulationen, wie z. B. Staccato-Zeichen, ist die richtige Platzierung relativ zu Notenzeilenlinien besonders wichtig.

Artikulationen werden standardmäßig an der Notenkopfseite platziert, wobei folgende Ausnahmen gelten:

- In einstimmigen Kontexten wird ein Marcato immer über der Notenzeile platziert, unabhängig von der Halsrichtung der Note bzw. des Akkords, auf die/den es sich bezieht. In mehrstimmigen Kontexten kann ein Marcato auch unter der Notenzeile platziert werden.
- Wenn mehrere Stimmen aktiv sind, werden Artikulationen am Ende der Halsseite einer Note bzw. eines Akkords platziert. So wird verdeutlicht, welche Artikulationen zu den Noten mit aufwärts gerichteten Hälsen und welche zu den Noten mit abwärts gerichteten Hälsen gehören.
- Wenn eine Note auf der mittleren Notenzeilenlinie oder im freien Bereich direkt darüber oder darunter platziert ist, werden Artikulationen, die weniger als ein Spatium hoch sind, im nächsten unbelegten freien Bereich zentriert. Dies gilt normalerweise nur für Staccato und Tenuto. Wenn eine Note in der Mitte der Notenzeile eine Staccato-Tenuto-Artikulation hat, werden die Komponenten der Artikulation aufgeteilt und in separaten Bereichen platziert.
- Wenn eine Artikulation nicht in einen freien Notenzeilenbereich passt oder die Note hoch bzw. tief in der Notenzeile platziert ist, wird die Artikulation außerhalb der Notenzeile platziert.
- Wenn eine Note bzw. ein Akkord gehalten wird und der Haltebogen über oder unter dem Notenkopf platziert ist, werden Artikulationen auf der Notenkopfseite einer Note bzw. eines Akkords durch einen zusätzlichen Abstand von 1/4 Spatium versetzt, um eine Kollision mit dem Ende des Haltebogens zu verhindern.

Artikulationen auf der Notenkopfseite werden immer horizontal auf dem Notenkopf zentriert. Dies gilt auch für Artikulationen auf der Halsseite, es sei denn, die einzige Artikulation ist ein Staccato oder Staccatissimo. In diesem Fall wird die Artikulation auf dem Hals zentriert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 719

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 720

## Reihenfolge von Artikulationen

Wenn es mehrere Artikulationen an denselben Noten gibt, hängt ihre vertikale Position und ihr Abstand von Notenköpfen/-hälsen von ihrer Art ab.

Artikulationen sind in der folgenden Reihenfolge positioniert:

1. Längenartikulationen werden am nächsten an Notenköpfen/-hälsen positioniert.
2. Dynamikartikulationen werden über bzw. unter Längenartikulationen positioniert.
3. Betonungsartikulationen werden am weitesten von Notenköpfen/-hälsen entfernt positioniert.

## Reihenfolge von Artikulationen relativ zu Bindebögen

Längenartikulationen werden folgendermaßen positioniert:

- Innerhalb von Bindebögen, die auf einer Note oder einem Akkord mit einer Artikulation beginnen/enden.
- Innerhalb der Wölbung eines Bindebogens.
- Innerhalb von Triolen-/N-tolen-Klammern.

Dynamikartikulationen werden folgendermaßen positioniert:

- Außerhalb von Bindebögen, die auf einer Note oder einem Akkord mit einer Artikulation beginnen/enden, sofern sie nicht innerhalb der Notenzeile positioniert werden können.
- Innerhalb der Wölbung eines Bindebogens, sofern sie zwischen den Bindebogen und die zugehörige Note bzw. den zugehörigen Notenhals passen, ohne dass es zu einer Kollision kommt.
- Außerhalb von Triolen-/N-tolen-Klammern.



Dynamik- und Betonungsartikulationen außerhalb der Enden des Bindebogens




Längenartikulationen innerhalb der Enden des Bindebogens

## Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern

Es lässt sich ändern, an welchen Positionen in Haltebogenketten einzelne Artikulationen angezeigt werden sollen. Standardmäßig werden Dynamik- und Betonungsartikulationen an der ersten Note/am ersten Akkord von Haltebogenketten angezeigt, während Längenartikulationen an der letzten Note/am letzten Akkord angezeigt werden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gehaltenen Noten/Akkorde aus, für die Sie die Artikulationsposition ändern möchten.
2. Aktivieren Sie unter der entsprechenden Überschrift in der **Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs die Option **Pos. in Haltebogenkette** für die Artikulation, deren Position Sie ändern möchten.

Aktivieren Sie z. B. **Pos. in Haltebogenkette** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Position von Akzenten zu ändern.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Erste Note**
  - **Letzte Note**
- 

#### ERGEBNIS

Die Position von Artikulationen in den ausgewählten Haltebogenketten wird geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern

Sie können wählen, ob einzelne Artikulationen an der Notenkopf- oder an der Notenhalsseite platziert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten.
2. Aktivieren Sie in der **Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs **Platzierung** unter der entsprechenden Überschrift für die Artikulationen, deren Platzierung Sie ändern möchten.

Aktivieren Sie z. B. **Platzierung** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Platzierung von Akzenten zu ändern.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Seite Notenkopf**
  - **Seite Notenhals**
- 

#### ERGEBNIS

Die Artikulationen werden an der ausgewählten Seite der Noten oder Akkorde platziert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. Falls es dadurch zu einer Kollision mit anderen Markierungen wie z. B. Spielanweisungen kommt, nimmt Dorico SE automatisch Anpassungen vor, um sicherzustellen, dass alle Markierungen klar und lesbar sind.

## Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern


Sie können festlegen, ob einzelne Längenartikulationen innerhalb oder außerhalb der Endpunkte von Haltebögen platziert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Längenartikulationen. Sie gelten nicht für Dynamik- bzw. Betonungsartikulationen.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Innerhalb Bindebogen-Endpunkt** in der **Artikulationen**-Gruppe.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- 

### ERGEBNIS

Längenartikulationen werden innerhalb von Bindebogen-Endpunkten platziert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und außerhalb von Bindebogen-Endpunkten, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen](#) auf Seite 1094

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Artikulationen bei der Wiedergabe

Artikulationen wirken sich auf den Klang von Noten bei der Wiedergabe aus. Je nachdem, ob Ihre Sound-Bibliothek über bestimmte Samples für verschiedene Artikulationen verfügt, ändert Dorico SE die Wiedergabe auf unterschiedliche Arten, um Artikulationen umzusetzen.

- Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für Artikulationen umfasst, lädt Dorico SE die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen. Außerdem lässt Dorico SE Noten mit Staccato kürzer und Noten mit Akzent lauter klingen.
- Wenn Ihre Sound-Bibliothek keine Samples für Artikulationen enthält, passt Dorico SE Noten gemäß der jeweiligen Artikulation an, ohne andere Samples zu laden. Zum Beispiel lässt es Noten mit Staccatos kürzer und Noten mit Akzenten lauter klingen.

Da sich Artikulationen auf ganze Noten beziehen, werden Samples zu Beginn von Noten ausgelöst, auch in Haltebogenketten.



TIPP

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

# Takte

Takte geben ein üblicherweise regelmäßiges Muster von Zählzeiten auf Basis der vorliegenden Taktart an. Takte werden durch vertikale Taktstriche von angrenzenden Takten getrennt und jeder Takt hat eine eindeutige Taktnummer.

Dorico SE nutzt die vorliegende Taktart, um Takte automatisch zu nummerieren und Taktstriche zwischen Takten anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Taktzahlen](#) auf Seite 732

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Taktarten](#) auf Seite 1167

[Auftake](#) auf Seite 1171

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

## Taktlängen

Takte haben für gewöhnlich dieselbe Dauer und beginnen und enden für alle Spieler an denselben Positionen. In manchen Werken fallen jedoch Takte mit unterschiedlicher Länge zusammen und es gibt Situationen, in denen für einige Spieler gar keine Takte angegeben werden.

Sie können die Dauer eines Takts ändern, indem Sie seine Taktartangabe ändern oder, bei Noten mit offenem Metrum, indem Sie Taktstriche an den gewünschten Stellen eingeben. Sie können Taktartangaben ausblenden, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten mit unregelmäßigem Metrum schreiben und Taktstriche nur benötigen, um Notenmaterial in Gruppen anzuordnen, aber nicht, um eine Regelmäßigkeit anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1179



## Takte/Zählzeiten löschen

Sie können ganze Takte und einzelne Zählzeiten, die Noten enthalten, anhand des Einblendfelds für Takte und Taktstriche vollständig aus Ihrem Projekt löschen.

---

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
  - Den ersten Takt, den Sie löschen möchten, bzw. die erste Note oder Pause in diesem Takt.
  - Ein Element an der rhythmischen Position, ab der Sie die Zählzeiten löschen wollen.
2. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.

- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
3. Geben Sie im Einblendfeld - (Minus) gefolgt von der Anzahl der Takte bzw. Zählzeiten ein, die Sie löschen wollen.  
Geben Sie zum Beispiel **-6** ein, um sechs Takte bestehend aus dem ausgewählten Takt und den darauffolgenden fünf zu löschen, oder **-2q**, um zwei Viertelnoten-Zählzeiten ab der ausgewählten rhythmischen Position zu löschen.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl an Takten/Zählzeiten wird gelöscht. Genau wie im aktivierten Einfügen-Modus werden Noten rechts von der Auswahl vorgezogen, um die Lücke zu füllen.

#### HINWEIS

- Alle Hinweise in der Auswahl werden ebenfalls gelöscht.
  - Wenn Sie einige, aber nicht alle Zählzeiten aus Takten gemäß der vorliegenden Taktart löschen, wird nur der Inhalt dieser Zählzeiten gelöscht. Um die Dauer eines Takts zu verringern (zum Beispiel am Ende von Partien, die mit einem Auftakt beginnen), müssen Sie stattdessen entweder eine Taktart mit der erforderlichen Anzahl von Zählzeiten eingeben und dann die Taktartangabe ausblenden oder einen Taktstrich eingeben und überflüssige Takte gegebenenfalls löschen. Sie können auch den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden und Noten/Pausen löschen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 298

[Auftake](#) auf Seite 1171

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1179

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

## Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen

Sie können ganze Takte und ausgewählte Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur vollständig aus Ihrem Projekt löschen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Systemspur im Schreibmodus den Bereich aus, den Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **Löschen** in der Systemspur. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal ist.



**Löschen**-Taste in der Systemspur



Die Systemspur ändert die Farbe, wenn Sie mit dem Mauszeiger über die **Löschen**-Taste fahren.

---

#### ERGEBNIS

Der ausgewählte Bereich ist gelöscht. Genau wie im aktivierten Einfügen-Modus werden Noten rechts von der Auswahl vorgezogen, um die Lücke zu füllen.

#### HINWEIS

- Alle Hinweise in der Auswahl werden ebenfalls gelöscht.
  - Wenn Sie einige, aber nicht alle Zählzeiten aus Takten gemäß der vorliegenden Taktart löschen, wird nur der Inhalt dieser Zählzeiten gelöscht. Um die Dauer eines Takts zu verringern (zum Beispiel am Ende von Partien, die mit einem Auftakt beginnen), müssen Sie stattdessen entweder eine Taktart mit der erforderlichen Anzahl von Zählzeiten eingeben und dann die Taktartangabe ausblenden oder einen Taktstrich eingeben und überflüssige Takte gegebenenfalls löschen. Sie können auch den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden und Noten/Pausen löschen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 420

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 422

[Takte mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 422

[Zählzeiten mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 423

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439



[Hinweise](#) auf Seite 438

## Leere Takte/Zählzeiten am Ende von Partien löschen

Sie können Partien kürzen, indem Sie leere Takte bzw. Zählzeiten an ihrem Ende löschen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreibmodus ein Objekt in der Partie, die Sie trimmen möchten.
  2. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
  3. Geben Sie im Einblendfeld **trim** ein.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Leere Takte/Zählzeiten am Ende der ausgewählten Partie werden gelöscht.

#### TIPP

Sie können Partien auch trimmen, indem Sie **Schreiben > Partie trimmen** wählen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 298

[Partien trennen](#) auf Seite 465

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

## Inhalt von Takten löschen

Sie können nur den Inhalt von Takten löschen, ohne Taktstriche oder die Takte selbst zu löschen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Takte aus, deren Inhalt Sie löschen möchten.

#### TIPP

Noten, Pausen und andere Objekte werden in Orange hervorgehoben, wenn sie ausgewählt sind.

---

2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Inhalt der ausgewählten Takte wird gelöscht.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Filter](#) auf Seite 424

## Takte aufteilen

Sie können Takte rhythmisch aufteilen, indem Sie die Anzahl von Zählzeiten in jedem Takt ändern. Sie können Takte an System- oder Rahmenumbrüchen visuell trennen. Dies kann bei Musik mit unregelmäßigem Metrum oder in polymetrischen Passagen erforderlich sein.

### Takte durch Eingabe neuer Taktarten aufteilen

Sie können Takte in zwei oder mehr Takte aufteilen, indem Sie die Taktart an der jeweiligen rhythmischen Position ändern. Neue Taktarten gelten bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

#### HINWEIS

Wenn Sie die Taktart mitten in einem vorhandenen Takt ändern, empfehlen wir Ihnen, zu Beginn des vorigen Takts eine andere Taktart einzugeben, die dessen neuer rhythmischer Dauer entspricht, um Verwirrungen zu vermeiden.

---

### Takte durch Eingabe neuer Taktstriche aufteilen

Sie können Takte auch aufteilen, indem Sie nicht reguläre (einzelne) Taktstriche an einer beliebigen Stelle eines Takts eingeben. Dies hat keine Auswirkungen auf die Taktart. Die Eingabe eines regulären (einzelnen) Taktstrichs in einem vorhandenen Takt setzt jedoch die vorliegende Taktart ab dieser Stelle dauerhaft zurück.

Wenn Sie z. B. die dritte Viertelnote in einem 4/4-Takt auswählen und einen neuen Taktstrich einfügen, wird ab dem hinzugefügten Taktstrich ein neuer 4/4-Takt begonnen. Links vom Taktstrich entsteht dadurch das Äquivalent eines 2/4-Takts, während die Takte rechts

vom hinzugefügten Taktstrich ein Taktmaß von 4/4 aufweisen, und zwar bis zur nächsten vorhandenen Taktartangabe oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

An allen Positionen von Taktstrichen, die Sie manuell innerhalb von Takten hinzugefügt haben, werden Hinweise angezeigt.



Zwei 4/4-Takte mit Viertelnoten



Durch Hinzufügen eines normalen Taktstrichs in der Hälfte des ersten 4/4-Takts wird die Taktart ab diesem Punkt neu gestartet.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 578

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 580

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 229

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

# Taktstriche

Taktstriche sind vertikale Linien, die durch Notenzeilen verlaufen, um anzugeben, wie die Noten entsprechend der Taktbezeichnung in Takte unterteilt sind. Die am häufigsten verwendete Art von Taktstrich ist der einfache Taktstrich zwischen angrenzenden Takten. Es gibt aber auch andere Arten, zum Beispiel doppelte Taktstriche oder Wiederholungs-Taktstriche.



Das letzte System in einem Stück im 12/8-Takt mit einem Tonartwechsel mit doppeltem Taktstrich, drei normalen Taktstrichen und einem Schlusstaktstrich am Ende

Dorico SE zeigt Taktstriche automatisch gemäß der vorliegenden Taktart an. Zum Beispiel zeigt Dorico SE automatisch gestrichelte Taktstriche zwischen den einzelnen Metren in verbundenen Taktarten an. Wenn Sie die Taktart ändern, verschiebt Dorico SE die Taktstriche so, dass die folgenden Noten entsprechend auf Takte verteilt werden.

Taktstriche dehnen sich automatisch über Notenzeilengruppen aus, die durch Klammern oder Akkoladen miteinander verbunden sind.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 727

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 730

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054

[Takte](#) auf Seite 722

[Taktzahlen](#) auf Seite 732

[Taktarten](#) auf Seite 1167

[Taktarttypen](#) auf Seite 1168

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

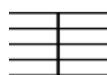
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

## Arten von Taktstrichen

Es gibt mehrere Arten von Taktstrichen in Dorico SE, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

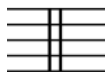
### Normal (einfach)

Ein einfacher Standard-Taktstrich, der die gesamte Höhe der Notenzeile umfasst. Bei einzeiligen Notenzeilen ragt der Taktstrich am oberen und unteren Rand der Notenzeile um ein Spatium heraus.



### Doppelt

Ein doppelter Taktstrich besteht aus zwei Linien, die beide die Breite einfacher Taktstriche haben und standardmäßig ein halbes Spatium voneinander getrennt sind. Er wird oft verwendet, um erhebliche Veränderungen in der Musik anzuzeigen oder die Einführung von Studierzeichen, Tonartwechseln und Tempoänderungen zu kennzeichnen.



### Letzter

Ein finaler Taktstrich besteht aus zwei Strichen: einem mit normaler Breite und einem dicken Taktstrich. Er kennzeichnet das Ende der Noten.

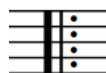
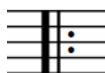


### Wiederholung beginnen

Ein Strich, der den Anfang einer Wiederholung kennzeichnet, besteht aus einem dicken Taktstrich, auf den ein normaler Taktstrich und eine der folgenden Anordnungen von Punkten folgt:

- Zwei Punkte, je einer in den beiden mittleren freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile
- Vier Punkte, je einer in allen freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile

Er zeigt den Beginn eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beenden« verwendet, der das Ende eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



### Wiederholung beenden

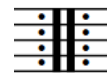
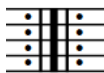
Ein Strich »Wiederholung-beenden« ist das Spiegelbild eines »Wiederholung-beginnen«-Strichs, besteht also aus zwei bis vier Punkten, die von einem normalen Taktstrich und einem dicken Taktstrich gefolgt werden. Er zeigt das Ende eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beginnen« verwendet, der den Anfang eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



### Wiederholung beenden/beginnen

Dieser Strich kombiniert die Striche »Wiederholung-beginnen« und »Wiederholung-beenden«. Es handelt sich um einzelne Taktstriche mit einem gemeinsamen dicken Taktstrich in der Mitte oder um zwei dicke Taktstriche ohne zusätzliche einfache Taktstriche. Auf beiden Seiten befinden sich entweder zwei oder vier Wiederholungspunkte. Er wird verwendet, wenn ein wiederholter Abschnitt unmittelbar auf einen anderen, separaten wiederholten Abschnitt folgt.





#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054


[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 730

## Vor Wiederholungs-Taktstrichen angezeigten Taktstrich ändern

Sie können den Taktstrich ändern, der am Ende von einzelnen Systemen angezeigt wird, auf die einleitende Wiederholungs-Taktstriche am Beginn des nächsten Systems folgen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie normale, von einleitenden Wiederholungs-Taktstrichen gefolgte Taktstriche am Ende einiger Systeme, aber doppelte Taktstriche am Ende von anderen Systemen anzeigen möchten.

Diese Schritte können auch auf Taktstriche angewandt werden, die vor Tonartwechseln angezeigt werden, die mit einleitenden Wiederholungs-Taktstrichen zusammenfallen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktstriche am Ende von Systemen aus, auf die einleitende Wiederholungs-Taktstriche folgen, deren Taktstrich-Art Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Taktstrich am Ende des Systems** in der **Taktarten-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Normal**
  - **Doppelt**
  - **Letzter**
  - **Gestrichelt**
  - **Tick (oben)**
  - **Kurz (Mitte)**
  - **Dick**
  - **Dreifach**
  - **Kurz (oben)**
  - **Tick (unten)**
  - **Keiner**

---

#### ERGEBNIS

Die an den ausgewählten Taktstrichen angezeigte Taktstrich-Art wird geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Verteilen](#) auf Seite 575

[Systemumbrüche](#) auf Seite 578

## 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 symphony orchestra. The instruments listed on the left are: Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F 1, Horn in F 2, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Tympani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Double Bass. Each instrument has a single horizontal staff. Vertical bar lines are placed at the end of each staff, but they do not extend across the staves of other instruments in the same group, meaning they are not continuous across the group.

Taktstriche an einzelnen Notenzeilen

A musical score snippet for a symphony orchestra, identical to the one on the left. However, in this version, the vertical bar lines are continuous across the staves of each instrument family. For example, a single bar line runs through the staves of the Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F 1, and Horn in F 2, making the instrument groups clearly visible as blocks.

Durchgehende Taktstriche innerhalb von Instrumentengruppen

Taktstriche dehnen sich automatisch über Notenzeilengruppen aus, die durch Klammern oder Akkoladen miteinander verbunden sind. Ausgenommen davon sind Gesangsnotenzeilen, über die Taktstriche niemals automatisch ausgedehnt werden. Welche Notenzeilen in eine Klammer eingeschlossen werden, hängt von der Instrumentierung und vom Kontext ab; normalerweise werden jedoch Instrumente derselben Familie, z. B. Holzbläser oder Streicher, durch Klammern verbunden.

Dorico 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 766

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 157


[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 158

[Spielergruppen löschen](#) auf Seite 159

## Notenzeilen an Taktartänderungen durch Taktstriche verbinden

Sie können in einzelnen Layouts alle Notenzeilen an Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbinden, unabhängig von Ihrem Verklammerungsstil.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartänderungen aus, an denen Sie alle Notenzeilen durch einen Taktstrich verbinden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktstrich verbindet alle Systeme** in der **Taktarten**-Gruppe.

---

### ERGEBNIS

Alle Notenzeilen im Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden an den ausgewählten Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbunden.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

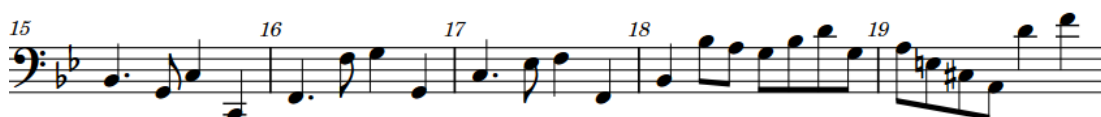
# Taktzahlen

Taktzahlen dienen als wichtige Referenzpunkte in Noten und verdeutlichen ihre chronologische Abfolge. Da sie jedem Takt eine eindeutige Nummer zuordnen, kann auf bestimmte Teile von Stücken Bezug genommen werden und Spieler können sich bei Proben und Konzerten einfach untereinander abstimmen.

In Dorico 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 in den **Layout-Optionen**. Der Grund dafür ist, dass es üblich ist, Taktzahlen in unterschiedlichen Layouts unterschiedlich anzuzeigen, etwa an jedem einzelnen Takt in Gesamtpartitur-Layouts, aber nur zu Beginn jedes Systems in Einzelstimmen-Layouts.



Taktzahlen, die in einem Einzelstimmen-Layout in jedem Takt angezeigt werden

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 736

[Taktzahländerungen](#) auf Seite 740

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Takte](#) auf Seite 722

[Auftake](#) auf Seite 1171

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 474

## Taktzahlen ausblenden/anzeigen

Sie können Taktzahlen in jedem einzelnen Layout unabhängig aus- bzw. einblenden und sie auch unterschiedlich häufig anzeigen. Sie können zum Beispiel in Gesamtpartitur-Layouts Taktzahlen an jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur am Beginn jedes Systems.

## VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts, in denen Sie Taktzahlen ausblenden/anzeigen möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
4. Wählen Sie im **Häufigkeit**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Taktzahlen anzeigen**:
  - **In jedem System**
  - **Alle n Takte**
  - **In jedem Takt**
  - **Keine**
5. Optional: Wenn Sie **Alle n Takte** ausgewählt haben, legen Sie eine benutzerdefinierte Häufigkeit für Taktzahlen fest, indem Sie den Wert für **Intervall** ändern.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Taktzahlen werden in den ausgewählten Layouts ausgeblendet, wenn Sie **Keine** wählen, und mit der entsprechenden Häufigkeit angezeigt, wenn Sie eine andere Option wählen.

Indem Sie den **Intervall**-Wert ändern, legen Sie fest, wie häufig Taktzahlen angezeigt werden. Wenn Sie zum Beispiel einen Intervallwert von **10** einstellen, werden Taktzahlen an jedem zehnten Takt angezeigt.

#### TIPP

Außerdem können Sie einzelne Taktzahlen in Layouts ausblenden, in denen Taktzahlen eigentlich angezeigt werden, indem Sie sie auswählen und **Taktzahl ausblenden** in der **Taktarten**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs wählen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abstand zwischen Taktzahlen und Notenzeile/anderen Objekten ändern](#) auf Seite 738

[Systemabhängige Positionierung von Taktzahlen ändern](#) auf Seite 739

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 734

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 737

[Hilftaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 735

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 736

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

## Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen

Sie können Taktzahlen optional in jedem Layout entweder in einer rechteckigen oder runden Einfassung anzeigen. Dies ist zum Beispiel praktisch, wenn sie möchten, dass Taktzahlen im Gesamtpartitur-Layout mit rechteckigen Einfassungen angezeigt werden, damit der Dirigent sie einfach erkennen kann, jedoch in Einzelstimmen-Layouts, die meistens übersichtlicher sind, ganz ohne Einfassungen stehen.

Bei Taktzahlen in Einfassungen werden die Hintergründe automatisch gelöscht.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Einfassungstyp für Taktzahlen ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
  4. Wählen Sie im **Darstellung**-Bereich eine der folgenden Optionen für den **Einfassungstyp**:
    - **Keine**
    - **Rechteck**
    - **Kreis**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die Art der Einfassung aller Taktzahlen in den ausgewählten Layouts wird geändert.

---

#### BEISPIEL

10

Taktzahl ohne Einfassung

10

Taktzahl mit rechteckiger Einfassung

10

Taktzahl mit kreisförmiger Einfassung

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/ anzeigen

Sie können Taktzahlenbereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel in Einzelstimmen-Layouts zu verdeutlichen, welche Takte Spieler nicht zu spielen haben. Mehrtaktpausen können Taktwiederholungsregionen beinhalten, wenn Sie festgelegt haben, dass sowohl Taktwiederholungsregionen als auch leere Takte zu Mehrtaktpausen verbunden werden sollen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen aus- bzw. einblenden möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.

4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Unterabschnitt **Anzeigen und Ausblenden** die Option **Taktzahlbereiche unter Mehrtaktpausen und zusammengelegten Taktwiederholungen anzeigen**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Taktzahlbereiche werden unter Mehrtaktpausen und zusammengelegten Taktwiederholungen im ausgewählten Layout angezeigt, wenn die Option aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert ist.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 732  
[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089  
[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

## Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden

Sie können Hilfstaktzahlen in jedem Takt und über jedem System in der Seitenansicht und fortlaufenden Ansicht unabhängig voneinander ein- und ausblenden, um einen besseren Überblick über die Taktanzahl in Partituren mit vielen Notenzeilen zu erhalten. Hilfstaktzahlen werden nicht gedruckt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Hilfstaktzahlen auf eine der folgenden Arten ein bzw. aus:
    - Um Hilfstaktzahlen in der Seitenansicht ein- bzw. auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Taktzahlen > Seitenansicht**.
    - Um Hilfstaktzahlen in der fortlaufenden Ansicht ein- bzw. auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Taktzahlen > Fortlaufende Ansicht**.
- 

#### ERGEBNIS

Hilfstaktzahlen werden für jeden Takt und über jeder Notenzeile in der jeweiligen Ansichtsart angezeigt/ausgeblendet.

---

#### BEISPIEL

The image shows a musical score for two staves. The top staff is in treble clef with a 2/4 time signature and a key signature of two flats. The bottom staff is in bass clef with a 2/4 time signature and a key signature of two flats. Measure numbers 43 to 50 are printed above the treble staff. The bottom staff has a '8va' marking with a dashed line indicating an octave shift.

Hilfstaktzahlen in der Seitenansicht

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

## Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden

Sie können den Absatzstil für Taktzahlen in jedem Layout einzeln auswählen. Standardmäßig nutzen Gesamtpartitur-Layouts und Einzelstimmen-Layouts unterschiedliche Absatzstile für Taktzahlen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den für Taktzahlen verwendeten Absatzstil ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
4. Wählen Sie im **Darstellung**-Unterabschnitt einen Absatzstil aus dem **Absatzstil**-Menü aus.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Der ausgewählte Absatzstil wird für alle Taktzahlen in den ausgewählten Layouts verwendet.

## Positionen von Taktzahlen

Taktzahlen werden normalerweise am Anfang jedes Systems angezeigt, über der Notenzeile und am anfänglichen Taktstrich ausgerichtet.

Auf der **Taktzahlen**-Seite der **Layout-Optionen** können Sie die Standardpositionen und die Häufigkeit von Taktzahlen in jedem Layout einzeln ändern. Sie könnten z. B. in Gesamtpartitur-Layouts Taktzahlen an jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur am Beginn jedes Systems.

## Horizontale Position von Taktzahlen ändern

Sie können die horizontale Position von Taktzahlen in jedem Layout unabhängig ändern. Sie können z. B. Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts in der Mitte von Takten zentriert anordnen, aber in Einzelstimmen-Layouts auf Taktstrichen zentriert anordnen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die horizontale Position von Taktzahlen ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.



3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
  4. Wählen Sie im **Horizontale Position**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Horizontale Position**:
    - Wählen Sie **Auf Taktstrich zentriert**, um Taktzahlen über Taktstrichen oben links vom Takt anzuzeigen.
    - Wählen Sie **Auf Takt zentriert**, um Taktzahlen über der Notenzeile in der Mitte des Takts anzuzeigen.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die horizontale Position der Taktzahlen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 737

## Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen

Sie können festlegen, über welchen Notenzeilen Taktzahlen eingeblendet werden sollen, um Taktzahlen in jedem System an mehreren vertikalen Positionen anzuzeigen. In großen Orchesterpartituren zum Beispiel möchten Sie Taktzahlen möglicherweise sowohl am oberen Rand des Systems als auch über der Streichersektion anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die vertikalen Positionen von Taktzahlen ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
  4. Aktivieren Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt das Kontrollkästchen für jeden Spieler in der Liste **Über bestimmten Spielern anzeigen**, über dessen oberster Notenzeile Sie Taktzahlen anzeigen möchten.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die vertikalen Positionen von Taktzahlen werden in den ausgewählten Layouts geändert. Bei Spielern mit mehreren Instrumenten werden Taktzahlen über der Notenzeile des obersten Instruments angezeigt.

#### HINWEIS

Sie können die Abstände zwischen Taktzahlen und der Notenzeile/anderen Objekten sowie Ihre Einstellungen für die vertikalen Abstände zwischen Notenzeilen ändern, um Platz für die Anzeige von Taktzahlen zwischen Notenzeilen zu schaffen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 552

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 570

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 133

## Abstand zwischen Taktzahlen und Notenzeile/anderen Objekten ändern

Sie können den Mindestabstand zwischen den Taktzahlen und der Notenzeile ändern und einen separaten Wert für den Abstand zwischen Taktzahlen und anderen Objekten in jedem Layout unabhängig festlegen. Sie können z. B. Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts weiter von der Notenzeile/anderen Objekten positionieren als in Einzelstimmen-Layouts.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Mindestabstand von Taktzahlen zur Notenzeile ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
4. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von Notenzeilen**.
5. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von anderen Objekten**.
6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte vergrößern, werden Taktzahlen weiter von der Notenzeile und/oder anderen Objekten abgerückt, und zwar je nach Ihrer Einstellung für **Positionierung relativ zur Notenzeile** entweder über oder unter die Notenzeile. Wenn Sie die Werte verkleinern, werden Taktzahlen näher an die Notenzeile und/oder andere Objekte gerückt.

Wenn **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten** aktiviert ist, werden Taktzahlen automatisch vertikal in Systemen ausgerichtet. Ihre Position wird dabei von der Taktzahl bestimmt, die am weitesten von der Notenzeile entfernt ist.

#### HINWEIS

- Diese Optionen wirken sich auf den Mindestabstand zwischen Taktzahlen und die Notenzeile, sowie die Notenzeile und andere Objekte aus, so dass Taktzahlen weiter entfernt positioniert werden können, um Kollisionen zu vermeiden.
- Wenn Sie möchten, dass Taktzahlen innerhalb von Systemen näher an der Notenzeile angezeigt werden als Taktzahlen am Anfang von Systemen, etwa in Einzelstimmen-Layouts mit Violinschlüsseln, empfehlen wir Ihnen, **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten** zu deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 732

## Systemabhängige Positionierung von Taktzahlen ändern

Sie können Taktzahlen in jedem einzelnen Layout entweder über oder unter jedem System anzeigen. Zum Beispiel können Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts unter dem System und in Einzelstimmen-Layouts über dem System angezeigt werden.

### HINWEIS

Dies wirkt sich nicht auf die Positionierung von Taktzahlen aus, die über bestimmten Notenzeilen angezeigt werden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Platzierung von Taktzahlen ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
  4. Wählen Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Positionierung relativ zum System** aus:
    - **Über oberster Notenzeile des Systems anzeigen**
    - **Unter unterster Notenzeile des Systems anzeigen**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

### ERGEBNIS

Die Positionierung von Taktzahlen relativ zum System wird in den ausgewählten Layouts geändert.

## Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden

Sie können beschließen, die Option Taktzahlen auszublenden, wenn sie sich an derselben rhythmischen Position befinden, wie die Taktarten, die in den Positionen von Systemobjekten angezeigt werden, da die resultierende Kollision sich nur schwer visuell auflösen lässt, wenn Taktzahlen auf Taktstrichen zentriert werden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Taktzahlen bei Taktarten ausblenden möchten, die an den Positionen von Systemobjekten angezeigt werden.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

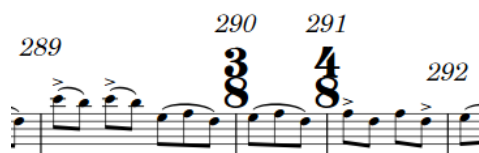
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
  4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Anzeigen und Ausblenden**-Unterabschnitt **Taktzahlen an Taktarten an Systemobjektpositionen anzeigen**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Taktzahlen werden bei Taktarten angezeigt, die an Positionen von Systemobjekten angezeigt werden, wenn die Option aktiviert ist und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

---

#### BEISPIEL



Taktzahlen, die in Taktarten an Positionen von Systemobjekten angezeigt werden



Taktzahlen, die in Taktarten an Positionen von Systemobjekten ausgeblendet werden

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarten](#) auf Seite 1167

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1172

## 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 742

## Taktzahländerungen hinzufügen

Sie können Taktzahländerungen manuell zu Taktzahlabfolgen hinzufügen, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass Taktzahlen in der zweiten Partie in Ihrem Projekt die Abfolge aus der ersten Partie fortsetzen, statt erneut mit Takt 1 zu beginnen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
  - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
  - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Typ** aus:
  - **Primär**
  - **Untergeordnet**
  - **Nicht einschließen**
  - **Primär fortsetzen**
4. Optional: Wenn Sie **Primär** oder **Untergeordnet** auswählen, ändern Sie die Taktzahl, an der die Änderung der Taktzahlabfolge beginnen soll, indem Sie den Wert im entsprechenden Wertefeld ändern.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

---

#### ERGEBNIS

Die Taktzahl wird ab dem Beginn des Takts geändert, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

Dies wirkt sich auf die entsprechende Taktzahlabfolge ab der geänderten Taktzahl bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie aus.

## Taktzahländerungen löschen

Sie können hinzugefügte Taktzahländerungen wieder löschen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktzahlwechsel aus, die Sie löschen möchten.
  2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

#### ERGEBNIS

Die Taktzahländerungen werden gelöscht. Die Takte nach der gelöschten Änderung folgen der vorigen Taktzahlabfolge bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie.

## Untergeordnete Taktzahlen

Untergeordnete Taktzahlen sind nützlich, um Wiederholungsenden zu nummerieren, und in Situationen, in denen Noten verändert wurden, die ursprünglichen Taktzahlen jedoch beibehalten werden müssen.

Sie können untergeordnete Taktzahlen z. B. verwenden, um zu zeigen, an welchen Stellen Noten hinzugefügt wurden, falls bereits Proben mit einer vorherigen, kürzeren Version stattgefunden haben. In solchen Fällen bringen Spieler bestimmte Teile des Stücks vermutlich bereits mit bestimmten Taktzahlen in Verbindung. Wenn also nach Takt **10** vier Takte hinzugefügt werden müssten, würden diese mit **10a** bis **10d** beschriftet. Danach würden die Taktzahlen, genau wie vor dem Hinzufügen der neuen Takte, mit **11** fortfahren.

Dies kann auch nützlich sein, wenn Sie unterschiedliche Taktzahlen für ein Wiederholungsende verwenden möchten.

Untergeordnete Taktzahlen werden mit Kleinbuchstaben angezeigt.

Sie können in untergeordneten Taktzahlenfolgen sowohl primäre Taktzahlen als auch untergeordnete Buchstaben oder nur untergeordnete Buchstaben anzeigen.

**4a**

Kleingeschriebene untergeordnete Taktzahl

## Untergeordnete Taktzahlen hinzufügen

Sie können eine untergeordnete Taktzahlabfolge erstellen, die von Ihrer primären Taktzahlabfolge unabhängig ist. Dies kann nützlich sein, wenn Sie neue Takte einfügen möchten, ohne die Taktzahlen bereits vorhandener folgender Takte zu ändern.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
  - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
  - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Taktzahlen** > **Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Um das **Untergeordnet**-Wertefeld zu aktivieren, wählen Sie **Untergeordnet** für **Typ**.
4. Optional: Wenn Sie die primäre Taktzahl ändern möchten, die untergeordnete Taktzahlen begleitet, aktivieren Sie **Primär** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.  
Dies ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie die Taktzahlabfolge **6, 7a, 7b** statt **6, 7, 7a** möchten.
5. Sie können den ersten Buchstaben in der untergeordneten Taktzahlabfolge ändern, indem Sie den Wert im **Untergeordnet**-Wertefeld ändern.

Der entsprechende Buchstabe wird rechts neben dem Wertefeld angezeigt. Wenn Sie z. B. **1** in das Wertefeld eingeben, wird **a** angezeigt; wenn Sie **2** eingeben, wird **b** angezeigt usw.

6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden**.
  7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die untergeordnete Taktzahlabfolge beginnt ab dem Takt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

- Wenn Sie **Primär** aktiviert und den Wert geändert haben, wird die primäre, neben untergeordneten Taktzahlen angezeigte Taktzahl geändert.
- Wenn Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden** deaktiviert haben, werden Taktzahlen in der untergeordneten Abfolge sowohl mit einer Zahl als auch mit einem Buchstaben angezeigt. Wenn Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden** aktiviert haben, werden sie nur mit Buchstaben angezeigt.

Wenn Sie z. B. eine untergeordnete Taktzahlabfolge ab dem ursprünglichen Takt 5 beginnen, ohne den **Primär**-Wert zu ändern, beginnt die Abfolge mit 4a und fährt bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie fort.

## Zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren

Sie können den Punkt angeben, an dem Sie nach einem Abschnitt mit untergeordneten Taktzahlen zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
    - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren wollen.
    - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
  3. Wählen Sie **Primär fortsetzen** als **Typ**.  
Text, der die neue Taktzahl anzeigt, erscheint unter dem Wertefeld für **Primär** und **Untergeordnet**. Zum Beispiel, **Primäre Abfolge wird ab Takt 5 fortgesetzt**.
  4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die primäre Taktzahlabfolge wird ab dem Takt fortgesetzt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

#### TIPP

Sie müssen untergeordnete Taktzahländerungen nicht in chronologischer Reihenfolge hinzufügen. Sie können eine Rückkehr zur primären Taktzahlenabfolge eingeben, bevor Sie die untergeordnete Taktzahlenabfolge hinzufügen.

---

## Taktzahlen und Wiederholungen

Wiederholungen werden standardmäßig Dorico 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 741



# Verbalkung

Ein Balken ist eine Linie, die Noten miteinander verbindet, um eine rhythmische Gruppierung anzuzeigen; diese Gruppierung variiert entsprechend der metrischen Struktur der vorliegenden Taktart.

Diese Art der Gruppierung von Noten hilft Musizierenden dabei, schnell zu berechnen, wie genau sie ihren jeweiligen Rhythmus spielen müssen. Außerdem hilft sie ihnen dabei, ihrer Stimme und gegebenenfalls auch dem Dirigenten zu folgen.

Sofern für die aktuelle Taktart und die Position im Takt angemessen, werden Balken in Dorico 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

Dorico SE nutzt ausgeklügelte Regeln für die Erstellung von Balkengruppierungen gemäß anerkannter musiktheoretischer Konventionen. Dazu zählen die Überquerung des Halbtakts bei Taktarten wie 4/4, die gemeinsame Verbalkung aller Achtelnoten in 3/4, Balkengruppen mit Triolen und N-tolen sowie viele andere Situationen.

Sie können in Dorico SE Noten auf unterschiedliche Weise verbalken.

- Sie können Balkengruppen festlegen, indem Sie die Unterteilung von Taktarten steuern.
- Sie können Noten manuell verbalken und die Balken manuell auftrennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Sekundäre Balken](#) auf Seite 758

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 759

## 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 762

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 762

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 283

## Noten manuell verbalken

Sie können Noten innerhalb derselben Stimme manuell verbalken, auch Noten, die über Taktstriche und System-/Rahmenumbrüche hinaus gehen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie eine Phrase anders verbalken möchten, als sie in der geltenden Taktart normalerweise verbalkt werden würde.

Balken bleiben standardmäßig innerhalb von Takten und Systemen. Damit also Balken Taktstriche, Systemumbrüche und Rahmenumbrüche überqueren, müssen Sie eine Verbalkung der entsprechenden Phrase erzwingen.

#### TIPP

Wenn Sie möchten, dass ein einzelner Balken über mehrere Notenzeilen hinaus verläuft, können Sie Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie verbalken möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Verbalkung** > **Verbalken**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Ausgewählte Noten in derselben Stimme werden verbalkt, auch dann, wenn sie über Taktstriche, System- oder Rahmenumbrüche hinausgehen.

Wenn es Noten auf einer Seite der neuen Balkengruppe gibt, die zuvor mit einem Teil Ihrer Auswahl oder der gesamten Auswahl verbalkt waren, werden sie entweder durch separate Balken verbunden oder ohne Balken angezeigt. Dies hängt davon ab, wie viele Noten auf beiden Seiten im Takt verbleiben.

#### HINWEIS

- Selbst wenn ein Teil der verbalkten Gruppe zuvor einen zentrierten Balken hatte, ist der neue Balken nicht zentriert.
  - Sie können der **Verbalken**-Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1191  
[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454  
[Zentrierte Balken](#) auf Seite 751  
[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753  
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745  
[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 762  
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Verbalkung von Noten aufheben

Sie können alle Noten in einer verbalkten Gruppe trennen, so dass jede Note mit ihrer eigenen Fahne angezeigt wird, zum Beispiel, wenn Sie Notensatz für Vokalmusik machen, bei der eine Verbalkung von Silben erforderlich ist.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Verbalkung Sie aufheben möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Verbalkung** > **Verbalkung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entbalkt und mit ihren Fahnen angezeigt.

#### TIPP

Sie können der Option **Verbalkung aufheben** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

## Balkengruppen trennen

Sie können Balken an bestimmten rhythmischen Positionen in zwei Balkengruppen auftrennen. Sie können auch sekundäre Balken innerhalb von Balkengruppen trennen.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe rechts von der Position aus, an der Sie den Balken trennen möchten.
2. Trennen Sie den Balken oder sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Verbalkung** > **Balken trennen**.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Verbalkung > Sekundären Balken unterbrechen**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Balken/sekundäre Balken werden links von jeder ausgewählten Note getrennt, wobei die Noten auf beiden Seiten der Unterbrechung gruppiert bleiben, sofern es mindestens zwei verbalkte Noten auf jeder Seite gibt, die eine Balkengruppe bilden können.

#### TIPP

- Um die gesamte Auswahl zu entbalken und allen Noten in der Gruppe einzelne Fahnen zu geben, können Sie die Verbalkung für alle Noten aufheben.
  - Sie können auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle für **Balken trennen** und **Sekundären Balken unterbrechen** zuweisen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## 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 > Notationselemente > Verbalkung > Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Die Balkengruppierung wird auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

## Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile

Die notenzeilenabhängige Standardplatzierung von Balken wird von den Notenzeilenpositionen der Noten innerhalb der Balkengruppe und den daraus resultierenden Halsrichtungen bestimmt.

Das bedeutet, dass die am weitesten von der mittleren Linie der Notenzeile entfernte Note die Platzierung des Balkens vorgibt. Es gibt allerdings Ausnahmen von dieser Regel und andere Gesichtspunkte, die sich auf die notenzeilenabhängige Platzierung von Balken auswirken können.

Bei einer Änderung der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken wird die Richtung der Notenhäse innerhalb des Balkens geändert. Daher interpretiert Dorico SE Änderungen der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken als Notenhalsänderung.

## Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern

Sie können ändern, an welcher Seite der Notenzeile ein Balken angezeigt wird, indem Sie eine Änderung der Halsrichtung erzwingen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder der verbalkten Phrasen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
2. Erzwingen Sie die Halsrichtung von Noten in den ausgewählten Balken auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals abwärts erzwingen**.

### TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
  - Sie können die Positionierung von ausgewählten Balken relativ zur Notenzeile auch ändern, indem Sie **F** drücken.
- 

### ERGEBNIS

Der Balken wird auf der Seite der Notenzeile angezeigt, die der erzwungen Halsrichtung entspricht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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** > **Notationselemente** > **Hals** > **Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Balken werden auf ihre Position relativ zur Notenzeile zurückgesetzt.

## Balkenneigungen

Die Neigung eines Balkens bestimmt, wie stark der Balken von einem horizontalen Verlauf abweicht, und wird von den Tonhöhen der Noten innerhalb der Balkengruppe vorgegeben.

- Wenn die letzte Note der Phrase höher ist als die erste, neigt sich der Balken aufwärts.
- Wenn die letzte Note der Phrase tiefer ist als die erste, neigt sich der Balken abwärts.
- Wenn die Gruppe eine konkave Form hat, also die inneren Noten näher am Balken sind als die äußeren Noten an den Enden des Balkens, verläuft der Balken standardmäßig horizontal. Balken sind auch horizontal, wenn alle Tonhöhen gleich sind oder wenn sich bestimmte Tonhöhenmuster wiederholen.

Wenn ein Balken innerhalb der Notenzeile gezeichnet wird, muss jedes Ende des Balkens (d. h. das Ende des Notenhalses der Noten an beiden Enden des Balkens) an einer Notenzeilenposition einrasten. Ein Balken kann auf einer Notenzeilenlinie sitzen, auf ihr zentriert werden oder von ihr herabhängen. Ted Ross beschreibt diese Positionen in »Teach Yourself the Art and Practice of Music Engraving« jeweils als Sitzen (»sit«), Grätschen (»straddle«) und Hängen (»hang«).



Eine Phrase, die mehrere verschiedene Balkenneigungen und -richtungen enthält

Der Neigungsgrad eines Balkens hängt normalerweise vom Intervall zwischen der ersten und der letzten Note der Balkengruppe ab, sofern das Notenmuster innerhalb des Balkens keinen horizontalen Balkenverlauf vorgibt. Kleinere Intervalle erfordern eine flachere Neigung, größere eine steilere.

Das gewünschte Maß an Neigung ist jedoch nicht der einzige Faktor, der beachtet werden muss. Die innerste Balkenlinie sollte dem innersten Notenkopf nicht zu nahe kommen, und der Balken selbst sollte nach Möglichkeit relativ zu den Notenzeilenlinien so positioniert werden, dass er keinen Keil bildet. Unter einem Keil versteht man ein kleines Dreieck, das durch die horizontale Notenzeilenlinie, den vertikalen Notenhals und die angewinkelte Linie des geneigten Balkens gebildet wird und visuell verwirrend sein kann.


Daher ist die Bestimmung des Maßes an Neigung für einen Balken ein Balanceakt, bei dem unterschiedliche Faktoren berücksichtigt werden müssen: das gewünschte Maß an Neigung, gültige Einrastpositionen für jedes Ende des Balkens, die Einhaltung eines Mindestabstands zwischen der Note, die dem Balken am nächsten ist, und der innersten Balkenlinie, sowie nach Möglichkeit die Vermeidung von Keilen.

In Dorico SE können Sie die Balkenneigungen einzelner Balken ändern.

## Balkenneigungen ändern

Sie können die Neigungen, d. h. die Winkel, einzelner Balken ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder Balkengruppe, deren Neigung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Balkenrichtung**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Flach**
  - **Aufwärts**
  - **Abwärts**

---

#### ERGEBNIS

Die Neigungen der ausgewählten Balken werden geändert und die richtigen Positionen relativ zu Notenzeilenlinien beibehalten. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Zentrierte Balken

Zentrierte Balken sind Balken, die vertikal zwischen Noten innerhalb derselben verbalkten Gruppe positioniert werden, wobei die Hälse von Noten oberhalb des Balkens nach unten und die Hälse von Noten unterhalb des Balkens nach oben zeigen.



Wenn eine verbalkte Phrase einen großen Tonumfang umfasst, werden normale Balken häufig sehr nah an einigen Noten innerhalb der Phrase, jedoch auch sehr weit von anderen Noten in der Phrase positioniert, was zu einigen sehr langen Notenhälsen führt. Durch einen zentrierten Balken in einer Phrase, die einen großen Tonumfang umfasst, kann der maximale Abstand zwischen Notenköpfen und dem Balken verringert werden. Da ein solcher Balken jedoch auch innerhalb der Notenzeile platziert werden kann, können Notenzeilenlinien durch ihn verdeckt werden.

Standardmäßig erlaubt Dorico SE die zentrierte Darstellung von Balken, die Noten ober- und unterhalb der mittleren Notenzeilenlinie enthalten. Sie können auch benutzerdefinierte zentrierte Balken für Balken erstellen, die ausschließlich Noten auf einer Seite der mittleren Notenzeilenlinie enthalten.



Eine Phrase mit hohen und tiefen Noten mit Standardverbalkung



Dieselbe Phrase mit hohen und tiefen Noten, aber mit einem zentrierten Balken

#### TIPP

Um Balken zwischen den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten zu zentrieren, können Sie Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 749

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

## Zentrierte Balken erzeugen

Sie können Balken zwischen den Noten in der verbalkten Gruppe zentrieren. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### HINWEIS

Da diese Aktion eine Änderung der Richtung einiger Notenhäse erfordert, um einwandfrei angezeigt zu werden, befindet sie sich im **Hals**-Untermenü und nicht im **Verbalkung**-Untermenü.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem der Balken, die sie zentrieren möchten.
2. Erzeugen Sie einen zentrierten Balken auf eine der folgenden Arten:
  - Wenn die ausgewählten Balken sowohl Noten über als auch unter der mittleren Notenzeilenlinie enthalten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Zentrierten Balken erzwingen**.
  - Wenn die ausgewähltem Balken nur Noten auf einer Seite der mittleren Notenzeilenlinie enthalten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Benutzerdefinierter zentrierter Balken**, um den Dialog **Benutzerdefinierter zentrierter Balken** zu öffnen.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

3. Optional: Wenn Sie einen benutzerdefinierten zentrierten Balken erzeugt haben, ändern Sie die Halsrichtung aller Noten in den ausgewählten Balken gemäß den Anforderungen im Dialog **Benutzerdefinierter zentrierter Balken** und klicken Sie dann auf **OK**.



#### ERGEBNIS

Die Balken werden zwischen den Noten in den ausgewählten Balkengruppen zentriert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie Noten in mehreren Balken auswählen, wird jeder Balken separat zentriert. Wenn Sie einen einzelnen zentrierten Balken erzeugen möchten, können Sie die Noten in diesen Balkengruppen zusammen verbalken. Sie können dies sowohl vor als auch nach dem Zentrieren der Balken tun.

#### HINWEIS

- Dorico SE winkelt den Balken automatisch entsprechend der Form der Phrase an; Sie können die Winkel oder Neigungen der Balken jedoch manuell ändern.
- Sie können der Option **Zentrierten Balken erzwingen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 746

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 750

[Änderungen der Halsrichtung entfernen](#) auf Seite 923

## 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** > **Notationselemente** > **Hals** > **Zentrierten Balken entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

#### ERGEBNIS

Die zentrierten Balken werden entfernt.

#### TIPP

Sie können der Option **Zentrierten Balken entfernen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

## Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen

Balken und Tremolos, die Notenzeilen überkreuzen, haben eine ähnliche Funktion wie normale Balken und Tremolos, ermöglichen aber die Anzeige einer Phrase mit einem großen Tonumfang in mehreren Notenzeilen. Sie können Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen, indem Sie alle Noten in der Phrase in eine Notenzeile eingeben und dann einige Noten in die andere Notenzeile versetzen.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Phrase in eine Notenzeile eingegeben.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in eine andere Notenzeile versetzen möchten.

#### HINWEIS

Sie können Noten nur in andere Notenzeilen versetzen, die zum selben Spieler gehören.

---

2. Versetzen Sie die Noten auf eine der folgenden Weise in andere Notenzeilen:
  - Drücken Sie **N**, um Noten in die Notenzeile oberhalb zu versetzen.
  - Drücken Sie **M**, um Noten in die Notenzeile unterhalb zu versetzen.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenzeile überkreuzen** > **In Notenzeile oberhalb versetzen**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenzeile überkreuzen** > **In Notenzeile unterhalb versetzen**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in einer anderen Notenzeile angezeigt; wenn sie Teil einer Balkengruppe sind, wird ein Notenzeilen-übergreifender Balken angezeigt. Die Noten gehören jedoch nach wie vor zu demselben Balken.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Noten in eine Notenzeile versetzen, die bereits Noten enthält, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten in der Notenzeile ändern. Dies hängt damit zusammen, wie mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt werden. Daher müssen Sie die Halsrichtung von Noten möglicherweise manuell ändern.
  - Wenn Sie Noten in eine andere Notenzeile versetzen möchten, können Sie sie in die gewünschte Notenzeile verschieben.
- 

#### BEISPIEL



Noten, die in ihren ursprünglichen Notenzeilen angezeigt werden



Notenzeilen-übergreifende Balken, die durch den Übergang einiger Noten in die andere Notenzeile entstehen

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 757

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 453

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden](#) auf Seite 1224

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1222

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 921

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221

[Tremolos](#) auf Seite 1182

## Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln

Sie können die Hälse in Notenzeilen-übergreifenden Balken - anstelle der Notenköpfe - unabhängig voneinander in jedem Layout gleichmäßig verteilen. Dadurch kann ein stärkerer Eindruck von Gleichmäßigkeit bei der rhythmischen Spationierung in Notenzeilen-übergreifenden Balken entstehen als bei gleichmäßiger Verteilung der Notenköpfe.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie zu optischer Spationierung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand**.
4. **Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden** aktivieren.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

In den ausgewählten Layouts wird die optische Notenzeilen-übergreifende Balkenspationierung aktiviert.

---

### BEISPIEL



Standard-Spationierung: Der Abstand zwischen Notenköpfen ist gleichmäßig.



Optische Spationierung für Notenzeilen-übergreifende Verbalkung: Der Abstand zwischen Notenhälsen ist gleichmäßig.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 573

## 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.

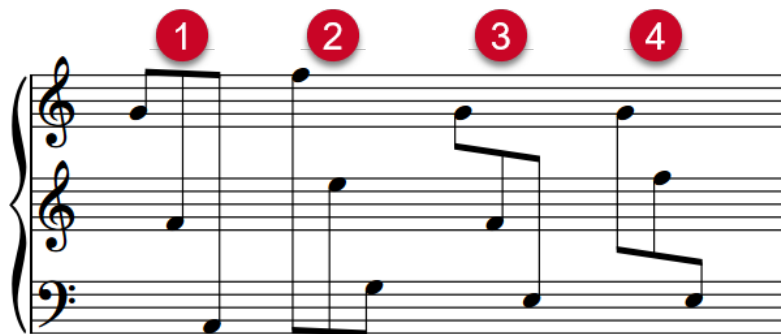


Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den oberen beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen



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 921

## In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen

Sie können Noten, die in andere Notenzeilen versetzt wurden, zurücksetzen, so dass sie nur in ihrer Standard-Notenzeile angezeigt werden. Wir empfehlen Ihnen, in andere Notenzeilen versetzte Noten zurückzusetzen, bevor Sie sie kopieren und in andere Notenzeilen einfügen, um unerwünschte Verbalkung zu vermeiden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenzeilen-übergreifenden Noten aus, die Sie zurücksetzen möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenzeile überkreuzen** > **Auf ursprüngliche Notenzeile zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Notenzeilen-übergreifenden Noten werden zurückgesetzt und in ihrer ursprünglichen Notenzeile angezeigt.

#### TIPP

Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

## Balkenecken

Balkenecken können auftreten, wenn eine Änderung der Halsrichtung innerhalb eines Balkens mit einer Unterbrechung in der sekundären Balkengruppe kombiniert wird. Dies kann am Ende einer Unterteilung oder bei einer Änderung der rhythmischen Geschwindigkeit der Fall sein.

Balkenecken entsprechen nicht den anerkannten Regeln für die Reihenfolge und rhythmische Bedeutung sekundärer Balken und können für den Leser verwirrend sein.



Dorico 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

## 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.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie die Richtung der Teilbalken ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Teilbalkenrichtung** in der **Verbalkung**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Links**
  - **Rechts**

### ERGEBNIS

Der Teilbalken wird an der entsprechenden Seite des Notenhalses angezeigt.

### BEISPIEL



Teilbalkenrichtung **Links**




Teilbalkenrichtung **Rechts**

## Anzahl von Balkenlinien in sekundären Balken ändern

Sie können die Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken einzeln ändern.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl von sekundären Balkenlinien ändern möchten.
2. Optional: Wenn eine der von Ihnen ausgewählten Noten nicht unmittelbar auf vorhandene Unterbrechungen in den sekundären Balken folgt, teilen Sie die sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
  - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Sekundären Balken unterbrechen** in der **Verbalkung**-Gruppe.

#### HINWEIS

Die **Verbalkung**-Gruppe wird im Eigenschaften-Bereich nur angezeigt, wenn Ihre Auswahl ausschließlich Noten enthält.

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Verbalkung** > **Sekundären Balken unterbrechen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich aus dem Menü **Sekundären Balken unterbrechen** den Notenwert aus, der der Anzahl von Balkenlinien entspricht, die Sie anzeigen möchten.

---

### ERGEBNIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die unmittelbar links neben jeder ausgewählten Note angezeigt werden, wird geändert.

#### HINWEIS

- Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Noten zurückgesetzt und mit der Standardanzahl von Balkenlinien angezeigt.
- Die Anzahl von Balkenlinien, die an einer Unterbrechung im sekundären Balken angezeigt werden, kann nicht größer als die Anzahl von Balkenlinien im sekundären Balken sein. Wenn Sie z. B. einen sekundären Balken mit Vierundsechzigstelnoten teilen, werden maximal drei Balkenlinien an der Unterbrechung angezeigt, was Zweiunddreißigstelnoten entspricht.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Balkengruppierung zurücksetzen](#) auf Seite 748

## Triolen und N-tolen innerhalb von Balken

Triolen und N-tolen, die Balken erzeugen, zum Beispiel Achtelnoten, werden zusammen verbalkt. Für Triolen und N-tolen innerhalb von Balken, die auch nicht-triolische/-N-tolische Noten enthalten, gelten jedoch spezifische Regeln für die Balkengruppierung.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer Balkengruppe mit sekundären Balken besteht darin, den sekundären Balken zu trennen und die Triole/N-tole mit einer eckigen

Klammer anzuzeigen. Der primäre Balken wird nicht getrennt. Falls nötig können Sie Triolen-/N-tolen-Klammern einzeln ein-/ausblenden.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer verbalkten Gruppe mit nur einem primären Balken besteht darin, die Triole/N-tole vollständig zu trennen.



Sechzehntelnoten-Triole, die zusammen mit nicht-n-tolischen Sechzehntelnoten verbalkt ist



Achtelnoten-Triole, die getrennt von nicht-n-tolischen Achtelnoten verbalkt ist

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1187

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1192

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1195

## 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

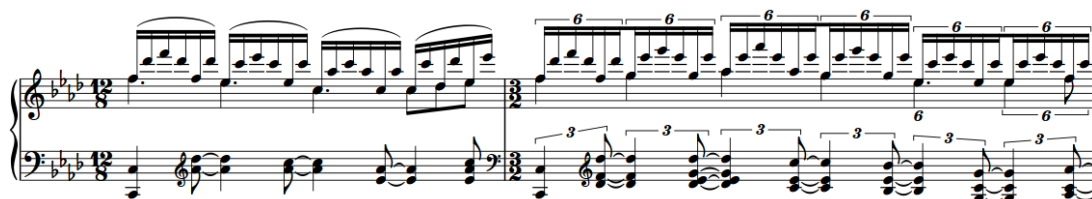


Fächerbalken-Rallentando mit zwei Linien

# 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 Noten, die über Zählzeiten und Taktstriche hinausgehen, werden automatisch als durch Haltebögen verbundene Noten angezeigt.

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.

## TIPP

Sie können benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 745

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258




[Taktarttypen](#) auf Seite 1168

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

## Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren

Wenn Ihre Musik eine abweichende Zählzeitgruppierung für ein bestimmtes Metrum erfordert, die nicht der Standardeinstellung für die jeweilige Taktart entspricht, können Sie Ihre bevorzugte Zählzeitgruppierung innerhalb der Taktart festlegen. Sie können auswählen, ob diese benutzerspezifische Zählzeitgruppierung in der Taktart angezeigt werden soll oder nicht. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

#### VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
  - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
  - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
2. Optional: Wenn Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **I**.
  - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
4. Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
5. Geben Sie die gewünschte Teilung in eckigen Klammern in das Einblendfeld ein.  
Um z. B. eine 7/8-Taktart in 2+3+2 einzuteilen, geben Sie **[2+3+2]/8** in das Einblendfeld ein.  
Um eine 5/4-Taktart in 2+3 statt in 3+2 aufzuteilen, geben Sie **[2+3]/4** in das Einblendfeld ein.
6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Taktarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
  - Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
  - Um eine Taktart nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Die festgelegte Taktart wird eingegeben und die Gruppierung in den folgenden Takten erfolgt nach der von Ihnen festgelegten Unterteilung.

#### TIPP

Sie können die Darstellung von Zählern in einzelnen Taktarten ändern, so dass sie entweder eine einzelne Zahl oder Zählzeitgruppen anzeigen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 279

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175

# Klammern und Akkoladen

Klammern und Akkoladen sind dicke gerade bzw. geschwungene Linien am linken Seitenrand, die Gruppierungen von Instrumenten anzeigen.

## Eckige Klammern

Eine Klammer ist eine dicke schwarze Linie von der Breite eines Balkens, die mehrere Notenzeilen zu einer Gruppe verbindet, für gewöhnlich entsprechend der jeweiligen Instrumentenfamilie. Sie hat häufig geflügelte Enden, die nach innen in Richtung Partitur zeigen.

Sie wird immer direkt links von einem Systemtaktstrich positioniert. Wenn neben einer Klammer auch sekundäre Klammern verwendet werden, werden diese weiter vom Beginn des Systems entfernt positioniert, um Platz für die Klammer zu lassen.



Ein Beispiel für eine Klammer, die Instrumente in der Streicherfamilie verbindet. Eine Unterklammer verbindet die beiden Violinzeilen.

In Dorico SE werden durch Klammern und Akkoladen verbundene Notenzeilen auch durch Taktstriche verbunden. Das heißt, dass geklammerte Notenzeilengruppen und geklammerte Notenzeilenpaare in Taktstrichen erscheinen, die durch die gesamte Gruppe verlaufen.

## Akkoladen

Eine Akkolade ist eine geschwungene Linie, die mehrere Notenzeilen miteinander verbindet, die zu ein und demselben Instrument gehören, üblicherweise zu einem in Notensystemen notierten Instrument wie Klavier oder Harfe. Falls nötig kann eine Akkolade drei oder mehr Notenzeilen umfassen; zwei ist jedoch die üblichere Anzahl.

Außerdem wird die Akkolade manchmal anstelle einer Unterklammer verwendet, um Gruppierungen identischer Instrumente innerhalb einer Familie anzuzeigen, die durch eine Klammer verbunden ist.

Sie wird außerhalb des Systemtaktstrichs platziert, und bei Verwendung anstelle einer Unterklammer auch außerhalb der Klammer.



Eine Akkolade, die zwei Klaviernotenzeilen miteinander verbindet

#### HINWEIS

- Notenzeilen können nicht gleichzeitig durch Akkoladen und Klammern verbunden werden. Daher werden durch Akkoladen verbundene Notenzeilen aus verklammerten Gruppen ausgeschlossen. Außerdem können für sie keine Unterklammern oder untergeordnete Unterklammern angezeigt werden.
- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind.
- In leeren Notenzeilen können nur Klammern/Akkoladen angezeigt werden, wenn sie nach letzten Partien angezeigt werden. In leeren Notenzeilen in Notenrahmen können Sie keine Klammern/Akkoladen anzeigen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 730

[Spielergruppen](#) auf Seite 157

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 157

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 766

[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 765

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1114

## Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern

Sie können festlegen, welche Notenzeilen in Klammern eingeschlossen werden, indem Sie die Art von Ensemble für einzelne Layouts ändern. Dies ist nützlich, wenn ein Einzelstimmen-Layout mit allen Perkussions-Spielern eine andere Verklammerung erfordert als diejenige, die für Perkussions-Notenzeilen im Gesamtpartitur-Layout verwendet wird.

Die Standardeinstellung ist **Orchestral**. Wir empfehlen Ihnen, diese Einstellungen für Projekte mit kleineren Ensembles zu ändern.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Art von Ensemble für die Klammergruppierung ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klammern und Akkoladen**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Art des Ensembles** aus:
  - **Keine Klammern**
  - **Orchestral**
  - **Kleines Ensemble**
  - **Blasorchester**
  - **Big Band**
  - **Britische Brassband**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Standard-Klammergruppierung wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### TIPP

- Auf der Seite **Klammern und Akkoladen** gibt es weitere Optionen für die Verklammerung, etwa zum Anzeigen/Ausblenden von Klammern, wenn sich nur ein einzelnes Instrument in der Klammergruppe befindet, und zum Anzeigen/Ausblenden von Akkoladen, wenn nur eine einzelne Notenzeile angezeigt wird.
- Auch Spielergruppen und Solisten haben Einfluss darauf, welche Notenzeilen zusammen verklammert werden.
- Außerdem können Sie unabhängig von der Einstellung für Klammergruppierung im Layout eine benutzerdefinierte Klammer-/Akkoladengruppierung eingeben. Sie können jedoch keine Klammern/Akkoladen in leeren Notenzeilen ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 730

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 557

[Spielergruppen](#) auf Seite 157

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1106

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1114

## 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** in den **Layout-Optionen** verfügbar:

### Keine Klammern

Alle Notenzeilen werden separat und ohne Klammern aufgeführt. In Akkoladen notierte Instrumente werden trotzdem mit Klammern dargestellt.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus **Solo**- und kleinen **Jazz**-Projektvorlagen heraus erstellt werden.

### **Orchestral**

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert. So werden zum Beispiel benachbarte Streichinstrumente getrennt von benachbarten Holzblasinstrumenten verklammert. Stimm-Notenzeilen werden jedoch nicht durch Taktstriche verbunden.

Dies ist die Standardeinstellung für alle Layouts in neuen Projekten und in Projekten, die aus den Projektvorlagen **Orchestral**, **Choral und Vokal** und **Concert Band** heraus erstellt werden, sowie für benutzerdefinierte Partitur- und Einzelstimmen-Layouts in Projekten, die aus anderen Projektvorlagen heraus erstellt werden.

### **Kleines Ensemble**

Alle Notenzeilen im Projekt, mit Ausnahme von durch Akkoladen verbundene Notenzeilen, werden unabhängig von der Instrumentenfamilie miteinander verklammert.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus den Projektvorlagen **Kammermusik** und **Musical-Orchester** heraus erstellt werden.

### **Blasorchester**

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenart verklammert. Z. B. werden Flöte 1 und Flöte 2 miteinander verklammert, aber separat von den anderen Holzblasinstrumenten.

### **Big Band**

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert, ausgenommen Blechblasinstrumente, die alle gemäß ihrer Instrumentenart verklammert werden.

Rhythmusgruppen-Instrumente werden miteinander verklammert.

Perkussion und Pauken werden miteinander verklammert.

### **Britische Brassband**

Blechblasinstrumente werden gemäß ihrer Instrumentenart verklammert, ausgenommen Hörner und Trompeten, welche miteinander verklammert werden.

Alle anderen Instrumente in der Partitur werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert.

Perkussion und Pauken werden separat verklammert.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus der Projektvorlage **Big Band** heraus erstellt werden.

## HINWEIS

- Notenzeilen können nicht gleichzeitig durch Akkoladen und Klammern verbunden werden. Daher sind durch Akkoladen verbundene Notenzeilen, zum Beispiel für Klavier und andere in Akkoladen notierte Instrumente, von der Verbindung durch Klammern ausgeschlossen. Außerdem trennen sie Klammern auf, wenn sie in einer verklammerten Gruppe platziert werden.
- Damit eine Klammer angezeigt wird, müssen standardmäßig mindestens zwei benachbarte Instrumente vorhanden sein. Auf der Seite **Klammern und Akkoladen** in den **Layout-Optionen** können Sie in jedem einzelnen Layout festlegen, dass Klammern an einzelnen Instrumenten angezeigt werden.
- Auch Spielergruppen und Solisten haben Einfluss darauf, welche Notenzeilen zusammen verklammert werden.
- Vokal-Notenzeilen werden niemals durch Taktstriche verbunden, selbst dann nicht, wenn sie durch Klammern verbunden sind.

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

## 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. Sie können außerdem auswählen, dass sekundäre Klammern nur angezeigt werden, wenn unterverklammerte Gruppen mindestens zwei Notenzeilen enthalten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie sekundäre Klammern aus- bzw. einblenden wollen.



Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klammern und Akkoladen**.
  4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Instrumente derselben Art innerhalb einer verklammerten Gruppe**:
    - **Sekundäre Klammern verwenden**
    - **Keine sekundären Klammern**
  5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Wenn nur eine Notenzeile der in Unterklammern gesetzten Gruppe angezeigt wird**:
    - **Unterklammer zeichnen**
    - **Unterklammer nicht zeichnen**
  6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Sekundäre Klammern werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie **Sekundäre Klammern verwenden** auswählen, und ausgeblendet, wenn Sie **Keine sekundären Klammern** auswählen.

Wenn Sie **Sekundäre Klammern verwenden** und **Unterklammer nicht zeichnen** auswählen, werden sekundäre Klammern nur angezeigt, wenn unterverklammerte Gruppen mindestens zwei Notenzeilen enthalten.

## Sekundäre Klammern als Unterklammern/Akkoladen anzeigen

Sekundäre Klammern stehen außerhalb von Klammern und ermöglichen es Ihnen, Notenzeilengruppen innerhalb einer verklammerten Gruppe zu markieren. Sie können sekundäre Klammern in jedem Layout unabhängig entweder als Klammern außerhalb der Klammer oder als Unterklammern anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Darstellung von sekundären Klammern ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klammern und Akkoladen**.
  4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Erscheinungsbild sekundärer Klammern** aus:
    - **Akkolade**
    - **Unterklammer**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

#### ERGEBNIS

Die Darstellung aller sekundären Klammern in den ausgewählten Layouts wird geändert.

#### HINWEIS

Da Sie verschachtelte Unterklammern nicht zusätzlich zu Akkoladen anzeigen können, werden sie in Layouts, wo Unterklammern als Akkoladen dargestellt werden, nicht angezeigt.

---

## Verschachtelte Unterklammern

Verschachtelte Unterklammern bilden die dritte Stufe der Notenzeilengruppen und haben dasselbe Erscheinungsbild wie Unterklammern. Sie werden ausserhalb von Klammern und Unterklammern angeordnet, so dass Sie Notenzeilengruppen innerhalb von Gruppen in Klammern und Unterklammern markieren können. Verschachtelte Unterklammern können nur als Klammern in Dorico 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 treble clef staff (top) and a bass clef staff (bottom). Above the treble clef staff, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F, C7. The bass clef staff shows the corresponding chord voicings. The treble clef staff contains a melodic line with various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, and some triplets. The bass clef staff shows the harmonic accompaniment with block chords and moving bass lines.

Über Strichen angezeigte Akkordsymbole auf den Notenzeilen für Klavier und Klarinette, um den Spielern die Improvisation um die notierte Kornettmelodie herum zu erleichtern.

Sie können Akkordsymbole mit Hilfe des Akkordsymbole-Einblendfelds eingeben und Akkordsymbole auf Basis von vorhandenen Noten automatisch erzeugen.

In Dorico SE befinden sich Akkordsymbole standardmäßig global an ihren jeweiligen rhythmischen Positionen. Das bedeutet, dass Sie Akkordsymbole nur einmal eingeben müssen, sie aber je nach Bedarf über beliebig vielen (oder wenigen) Notenzeilen anzeigen können. Unter gewissen Umständen kann es jedoch notwendig sein, unterschiedliche Akkordsymbole für unterschiedliche Spieler an derselben rhythmischen Position anzuzeigen. In solchen Fällen können Sie lokale Akkordsymbole eingeben.

Dorico SE zeigt automatisch die geeigneten Akkordsymbole für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an, auch für Bündinstrumente, deren Transposition Sie geändert haben, um die Nutzung eines Kapodasters zu berücksichtigen. Sie können Kapodaster auch für Akkordsymbole definieren und nur Haupt-Akkordsymbole, nur Capo-Akkordsymbole oder beides anzeigen.

Sie können Akkordsymbole über den Notenzeilen bestimmter Instrumente projektweit aus-/einblenden. Diese Einstellung ist auch wirksam, wenn mehrere Instrumente zu ein und demselben Spieler gehören, und gilt auch für unterschiedliche Layouts. Außerdem können Sie Akkordsymbole ausschließlich in Regionen mit Akkordsymbol-/Strichnotation anzeigen und einzelne Akkordsymbole aus- oder einblenden.

Wenn Sie Akkordsymbole eingegeben haben, diese aber für keinen Spieler in der aktuellen Partie angezeigt werden, weisen Schilder auf sie hin.

Je nach Musikstil gibt es verschiedene Konventionen für die Darstellung von Akkordnamen.

Dorico SE bietet ein Standard-Preset für die Darstellung von Akkordsymbolen, das für alle Akkordsymbole gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773
- [Akkorddiagramme](#) auf Seite 786
- [Kapodaster](#) auf Seite 138
- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 139
- [Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 439
- [Akkordspur](#) auf Seite 487
- [Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 487

## Akkordkomponenten

Akkordsymbole bestehen aus einem Grundton und einer Intervallart, die gegebenenfalls um weitere Intervalle, Alterationen und einen alterierten Basston ergänzt werden.

### Grundton

Die Grundnote des Akkords, entweder als Notename oder als bestimmte Stufe einer Tonleiter ausgedrückt.

### Intervallart

Legt die Art des Akkords fest, z. B. Dur, Moll, vermindert, übermäßig, halbvermindert oder mit einer zusätzlichen Note wie einer Sexte oder None.

### Intervall

Akkordsymbole können ein oder mehrere weitere Intervalle enthalten, z. B. Major Sieben oder None. Intervalle in Akkordsymbolen werden auch als »Erweiterungen« bezeichnet.

### Alterationen

Definieren Noten in Akkorden, die von dem abweichen, was normalerweise von dem Akkord erwartet würde. Z. B.: eine übermäßige Quinte, eine verminderte None, Vorhalte oder Auslassungen.

### Alterierter Basston

Ein Akkordsymbol hat einen alterierten Basston, wenn der tiefste Ton des Akkords nicht sein Grundton ist, zum Beispiel Cm7<sup>b</sup>5/E<sup>b</sup>.

## Positionen von Akkordsymbolen

In Layouts, in denen Akkordsymbole angezeigt werden, werden sie entweder über allen Notenzeilen von Instrumenten angezeigt, für die die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt ist, oder nur über der obersten Notenzeile in jedem System.

Standardmäßig werden Akkordsymbole links an Notenköpfen ausgerichtet.

### Ausrichtung von Akkordsymbolen im System

Akkordsymbole werden standardmäßig über die gesamte Breite des Systems an derselben vertikalen Position ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 145
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449
- [Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 777


## Akkordsymbole ausblenden/anzeigen

Sie können Akkordsymbole projektweit auf Spieler-Basis über bestimmten Notenzeilen oder nur innerhalb von Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen anzeigen/ausblenden. Standardmäßig werden Akkordsymbole über den Notenzeilen von Instrumenten der Rhythmusgruppe angezeigt, z. B. über Tasteninstrumenten, Gitarren und Bassgitarren.

Für Spieler, in deren Notenzeilen Sie Akkordsymbole eingeben, werden im aktuellen Layout automatisch Akkordsymbole für alle Instrumente angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie Akkordsymbole ausblenden/anzeigen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - Um Akkordsymbole über den Notenzeilen aller Instrumente anzuzeigen, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > Für alle Instrumente anzeigen**.
  - Um Akkordsymbole nur über den Notenzeilen von Instrumenten der Rhythmusgruppe anzuzeigen, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > Für Instrumente der Rhythmusgruppe anzeigen**.
  - Um Akkordsymbole nur in Akkordsymbol- und Strichnotations-Regionen über den Notenzeilen von Instrumenten anzuzeigen, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > In Akkordsymbol- und Strichnotations-Regionen anzeigen**.
  - Um Akkordsymbole über den Notenzeilen aller Instrumente auszublenden, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > Für alle Instrumente ausblenden**.

---

### ERGEBNIS

Akkordsymbole werden über den entsprechenden Notenzeilen für Instrumente angezeigt/ ausgeblendet, die zu dem ausgewählten Spieler gehören. Dies geschieht abhängig davon, in welchen Layouts Akkordsymbole für den jeweiligen Spieler in Ihrem Projekt angezeigt werden.

### TIPP

- Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.
- Sie können in jedem einzelnen Layout festlegen, dass Akkordsymbole nur einmal über jedem System angezeigt werden sollen.
- Außerdem können Sie einzelne Akkordsymbole in Layouts, in denen Akkordsymbole angezeigt werden, ausblenden/anzeigen, indem Sie sie auswählen und **Ausgeblendet** in der **Akkordsymbole**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren bzw. deaktivieren. An der Position jedes ausgeblendeten Akkordsymbols werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Layouts](#) auf Seite 164

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 777

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 322  
[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 414  
[Hinweise](#) auf Seite 438  
[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 787  
[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 789  
[Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 774  
[Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 776  
[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 139  
[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 145  
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59  
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen


Sie können Akkordsymbole in unterschiedlichen Arten von Layouts ein-/ausblenden. Standardmäßig werden Akkordsymbole in allen geeigneten Layouts für Instrumente der Rhythmusgruppe angezeigt.

### HINWEIS

Wenn Akkordsymbole für alle Instrumente im aktuellen Layout ausgeblendet sind, werden über der obersten Notenzeile Hinweise angezeigt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler in allen Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > In Gesamtpartitur und Einzelstimmen anzeigen**.
  - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler nur in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Nur in Gesamtpartitur anzeigen**.
  - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler nur in Einzelstimmen-Layouts und nicht in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Nur in Einzelstimmen anzeigen**.

### TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.

---

## Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen

Sie können für jedes einzelne Layout festlegen, dass Akkordsymbole über allen Notenzeilen von Instrumenten angezeigt werden sollen, für die die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt ist, oder nur über der obersten Notenzeile in jedem System.

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die vertikale Position von Akkordsymbolen ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
  4. Wählen Sie im **Akkordsymbole**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Akkordsymbole anzeigen**:
    - **Über den Notenzeilen bestimmter Spieler**
    - **Über oberster Notenzeile des Systems**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die vertikale Position von Akkordsymbolen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 789


[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 139

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 145

## Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern

Sie können die horizontale Ausrichtung von einzelnen Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern. Zum Beispiel können Sie breite Akkordsymbole zentriert ausrichten, um Kollisionen mit Taktstrichen zu verhindern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Ausrichtung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausrichtung**-Option in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Links**
    - **Mitte**
    - **Rechts**
- 

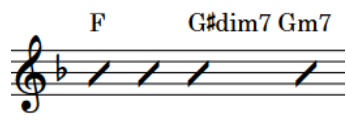
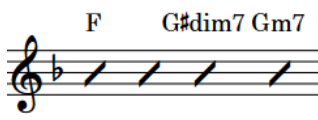
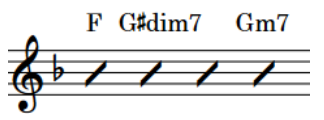
#### ERGEBNIS

Die Ausrichtung der ausgewählten Akkordsymbole wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzenden Akkordsymbolen zu verhindern.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

---

#### BEISPIEL


		
Links ausgerichtetes G#dim7- Akkordsymbol auf Zählzeit 3	Mittig ausgerichtetes G#dim7- Akkordsymbol auf Zählzeit 3	Rechts ausgerichtetes G#dim7- Akkordsymbol auf Zählzeit 3

---

## Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können einzelne Akkordsymbole entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Darüber**
    - **Darunter**
- 

#### ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung der ausgewählten Akkordsymbole wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

#### TIPP

Unter **Layout-Optionen > Akkordsymbole und -diagramme > Akkordsymbole** können Sie für jedes einzelne Layout festlegen, dass Akkordsymbole zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten angezeigt werden sollen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 589



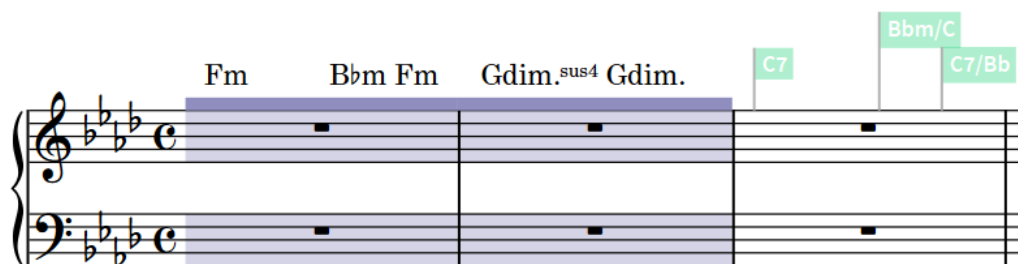
## Akkordsymbol-Regionen

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.

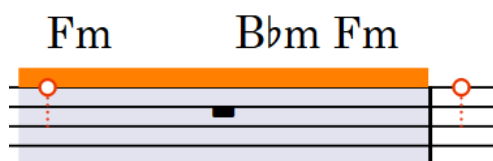
Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in Dorico SE eingeben, werden für die entsprechenden Spieler in Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen automatisch Akkordsymbole angezeigt. Der Grund dafür ist, dass üblicherweise sowohl Strichnotation als auch Akkordsymbole verwendet werden, um Spieler durch Improvisationsabschnitte 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 durchsichtiger, was besonders beim Betrachten von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.



Akkordsymbol-Region, nach deren Ende Akkordsymbol-Hinweise angezeigt werden

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Griffe an einer ausgewählten Akkordsymbol-Region

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 322

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 439

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Hervorhebung von Akkordsymbol-Regionen ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Akkordsymbol-Regionen jederzeit ausblenden/anzeigen, wenn Sie die Hervorhebungen zum Beispiel beim Eingeben von Noten anzeigen, aber beim Notensatz ausblenden wollen.

---

### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Akkordsymbol-Regionen hervorheben**.
- 

## Akkordsymbole transponieren

Sie können Akkordsymbole nach der Eingabe unabhängig von Noten transponieren.

### TIPP

- Dorico SE zeigt automatisch die geeigneten Akkordsymbole für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.
  - Wenn Sie Akkordsymbole transponieren möchten, damit sie die Verwendung eines Kapodasters widerspiegeln, können Sie stattdessen auch Capo-Akkordsymbole anzeigen.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbole aus, die Sie transponieren möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
3. Passen Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter an, zum Beispiel Intervall und Intervallart.

### TIPP

- Wir empfehlen Ihnen, den Abschnitt **Intervall berechnen** zu nutzen, um Ihre erforderlichen Einstellungen zu ermitteln, zum Beispiel wenn Sie von G $\flat$ -Dur nach G-Dur transponieren möchten.
  - Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.
- 
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden transponiert.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 458

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167

[Kapodaster](#) auf Seite 138

## 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 **Db** auf **C#**.
  5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die Schreibung des Akkordsymbols wird in transponierenden Layouts für alle Instrumente mit derselben Transposition geändert. Die Änderung der Schreibung eines Akkordsymbols für eine Klarinette in  $B\flat$  ändert auch die Schreibung dieses Akkordsymbols im Einzelstimmen-Layout für eine Trompete in  $B\flat$ .

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 316

[Noten umdeuten](#) auf Seite 461

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134


[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 144

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 145

## Akkordsymbole als Modi anzeigen

Sie können einzelne Akkordsymbole als modales Äquivalent anzeigen, wenn ein solches für dieses Akkordsymbol existiert.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie als Modus anzeigen wollen.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Als Modus anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
  3. Wählen Sie den gewünschten Modus aus dem Menü aus.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden entsprechend dem gewählten Modus umgedeutet. Dies hat keinen Einfluss auf die von den Akkordsymbolen eingeschlossenen Noten.

## Enharmonische Schreibung von Akkordsymbolen zurücksetzen

Sie können Änderungen der enharmonischen Schreibung von umgedeuteten Akkordsymbolen rückgängig machen und sie auf ihre Standardschreibung zurücksetzen. Sie können Abweichungen nur für Instrumente mit einer bestimmten Transposition (zum Beispiel Instrumente in B $\flat$ ) oder für alle Instrumenten-Transpositionen rückgängig machen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Akkordsymbol aus, dessen Schreibung Sie zurücksetzen möchten.
  - Wenn Sie die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols nur für eine bestimmte Instrumenten-Transposition zurücksetzen möchten, wählen Sie das Akkordsymbol in einer Notenzeile aus, die zu einem Instrument mit der jeweiligen Transposition gehört. Wählen Sie es zum Beispiel in der Notenzeile eines Instruments in B $\flat$  aus, um das Akkordsymbol für alle Instrumente in B $\flat$  zurückzusetzen.
  - Wenn Sie die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols für alle Instrumenten-Transpositionen zurücksetzen möchten, wählen Sie das Akkordsymbol in einer beliebigen Notenzeile aus, die zu einem transponierenden Instrument gehört.
2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld für Akkordsymbole zu öffnen. Der vorhandene Eintrag wird innerhalb des Einblendfelds angezeigt.
3. Setzen Sie die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols auf eine der folgenden Arten zurück:
  - Um die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols nur für Instrumente mit der ausgewählten Transposition zurückzusetzen, geben Sie **Alt/Opt-Taste-S** in das Akkordsymbole-Einblendfeld ein.
  - Um die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols für alle Instrumenten-Transpositionen zurückzusetzen, geben Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-S** in das Akkordsymbole-Einblendfeld ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

---


### ERGEBNIS

Die enharmonische Schreibung des ausgewählten Akkordsymbols in transponierenden Layouts wird zurückgesetzt, entweder nur für Instrumente mit der jeweiligen Transposition oder für alle transponierenden Instrumente.

## Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen

Sie können den Grundton und die Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden, wenn sie auf ein anderes Akkordsymbol mit demselben Grundton und derselben Intervallart folgen, aber einen anderen alterierten Basston haben.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Grundton und Intervallart Sie ausblenden möchten.

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.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44  
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern

Sie können die Anordnung einzelner Akkordsymbole für Polychords oder Akkorde mit einem alterierten Basston unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel einige Polychordsymbole vertikal gestapelt, andere aber in horizontaler Anordnung anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die zusammengesetzten Akkordsymbole aus, deren Anordnung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anordnung von zusammengesetzten Akkorden** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Diagonale Anordnung**
    - **Gestapelte Anordnung**
    - **Lineare Anordnung**
- 

#### ERGEBNIS

Die Anordnung der ausgewählten zusammengesetzten Akkordsymbole wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### BEISPIEL

The image shows three musical staves, each with a bass clef and a series of diagonal lines representing chords. Above each staff is a label for the arrangement:

- Diagonale Anordnung:** Shows two chord symbols,  $Fm/Ab$  and  $Bbm6/Db$ , positioned diagonally above the staff.
- Gestapelte Anordnung:** Shows two chord symbols,  $Fm/Ab$  and  $Bbm6/Db$ , stacked vertically above the staff.
- Lineare Anordnung:** Shows two chord symbols,  $Fm/Ab$  and  $Bbm6/Db$ , positioned linearly above the staff.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordkomponenten](#) auf Seite 772

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Akkordsymbole in Klammern

Klammern um Akkordsymbole werden häufig eingesetzt, um einen alternativen Satz von Akkordwechseln anzuzeigen oder um anzugeben, dass Akkorde optional sind. In Dorico SE können Sie Klammern um alle Akkordsymbole herum anzeigen, die Darstellungs-Presets verwenden.

The image shows a musical staff with a bass clef and a common time signature. Above the staff, a sequence of chords is listed:  $(Fm)$   $(Bbm)$   $(Fm)$   $(Gdim.sus4)$   $(Gdim.)$   $C7$   $C7/Bb$   $Fm/Ab$   $F7/A$   $F/A$ . The first three chords are enclosed in parentheses, while the others are not.

Eine Phrase mit Akkordsymbolen in Klammern

Sie können Akkordsymbol-Klammern sowohl bei der Eingabe von Akkordsymbolen als auch durch Einklammern vorhandener Akkordsymbole hinzufügen.

Standardmäßig werden Klammern auf beiden Seiten von Akkordsymbolen angezeigt. Bei einzelnen eingeklammerten Akkordsymbolen können Sie nur linke oder nur rechte Klammern anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 834

## Akkordsymbole in Klammern setzen


Sie können einzelne Akkordsymbole in Klammern anzeigen, um zum Beispiel optionale Akkorde zu kennzeichnen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### HINWEIS

Sie können keine Klammern an benutzerdefinierten Akkordsymbolen anzeigen, also an Akkordsymbolen, von deren Darstellung Sie abgewichen sind.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie in Klammern setzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.

---

#### ERGEBNIS

Klammern werden um jedes ausgewählte Akkordsymbol herum angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Indem Sie **In Klammern** deaktivieren, entfernen Sie die Klammern von den ausgewählten Akkordsymbolen.

---

#### BEISPIEL


Fm/C Fm/Ab Bbm6/Db C7	(Fm/C) (Fm/Ab) (Bbm6/Db) (C7)
	
Akkordsymbole ohne Klammern	Akkordsymbole mit Klammern

---

## Einzelne Klammern an Akkordsymbolen anzeigen

Sie können für einzelne Akkordsymbole in Klammern nur eine linke oder nur eine rechte Klammer anzeigen, um zum Beispiel anzuzeigen, dass alle Akkordsymbole zwischen zwei Akkordsymbolen in Klammern optional sind. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole in Klammern aus, an denen Sie eine einzelne Klammer anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anzuzeigende Klammern** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Anfang**
  - **Ende**

---

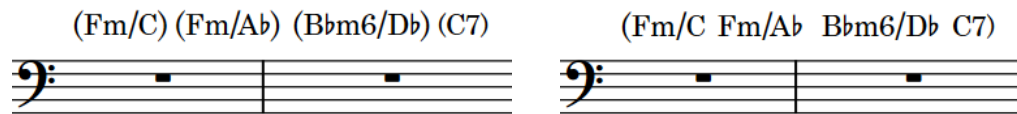
#### ERGEBNIS

Die Klammern auf der entsprechenden Seite der ausgewählten Akkordsymbole werden ausgeblendet, so dass nur die Klammern auf der anderen Seite verbleiben. Wenn der

Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

---

#### BEISPIEL



Klammern um alle Akkordsymbole

Klammern am Anfang des ersten Akkords und am Ende des letzten Akkords

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 916

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Stil von Akkordsymbol-Klammern ändern

Sie können den Klammerstil für einzelne Akkordsymbole ändern. Sie können zum Beispiel gestapelte Akkordsymbole mit schlanken/großen Klammern anzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

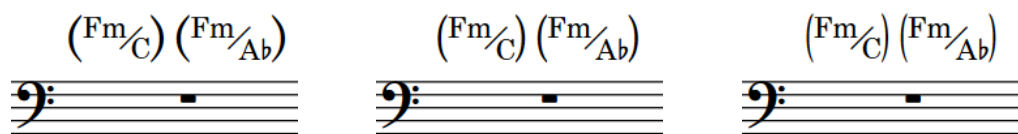
1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammerstil Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammerstil** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Dick**
    - **Schlank**
    - **Schlank/groß**
- 

#### ERGEBNIS

Der Klammerstil der ausgewählten Akkordsymbole in Klammern wird geändert.



#### BEISPIEL



(Fm/C) (Fm/Ab)      (Fm/C) (Fm/Ab)      (Fm/C) (Fm/Ab)


Dick      Schlank      Schlank/groß

---

## Größe von Akkordsymbol-Klammern ändern

Sie können die Größe von Akkordsymbol-Klammern ändern, ohne dabei die Größe der Akkordsymbole zu ändern, zu denen sie gehören; so können Sie zum Beispiel sicherstellen, dass Klammern um benachbarte Akkordsymbole mit unterschiedlichen Höhen in einheitlicher Größe angezeigt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammergröße Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammerskalierung %** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.  
Der Skalierungsfaktor wird als Prozentsatz der Klammeryglyphe (nicht des Akkordsymbols) angegeben, damit Sie unabhängig von der Höhe der Akkordsymbole eine einheitliche Klammergröße erzielen können.

#### ERGEBNIS

Die Größe der Klammern um die ausgewählten Akkordsymbole wird geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

## 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.

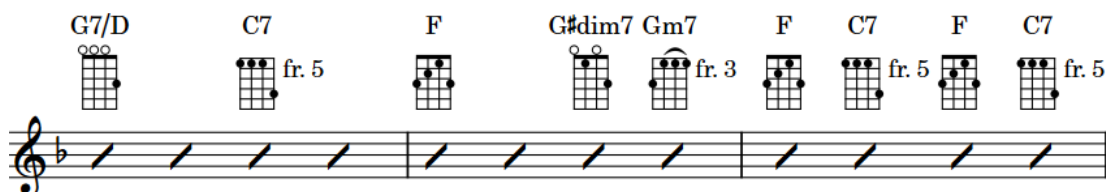
# Akkorddiagramme

Akkorddiagramme stellen das Muster von Saiten und Bündeln auf Bundinstrumenten 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. Bei Spielern, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird.

Sie können Akkorddiagramm-Formen für jedes Bundinstrument anzeigen, auch für unterschiedliche Stimmungen und Saitenanordnungen, zum Beispiel für Gitarre mit DADGAD-Stimmung. Sie können von dem Instrument abweichen, über dem sie angegeben werden: Ein Beispiel wäre die Anzeige von Akkorddiagramm-Formen für Standard-Gitarrenstimmung über der Bass-Notenzeile.

Sie können auch für alle in einer Partie verwendeten Akkordsymbole zu Beginn der Partie Akkorddiagramme anzeigen, wie es in Leadsheets für Pop- und Rockmusik häufig der Fall ist. Dieses gesammelte Anzeigen von Akkorddiagrammen ist von ihrer Anzeige neben Akkordsymbolen in den Noten unabhängig.



Eine Abfolge von Akkordsymbolen mit Akkorddiagrammen für Banjo

Die gedrückten 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

[Akkordsymbole](#) auf Seite 771

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 787

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 789

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 790

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 792

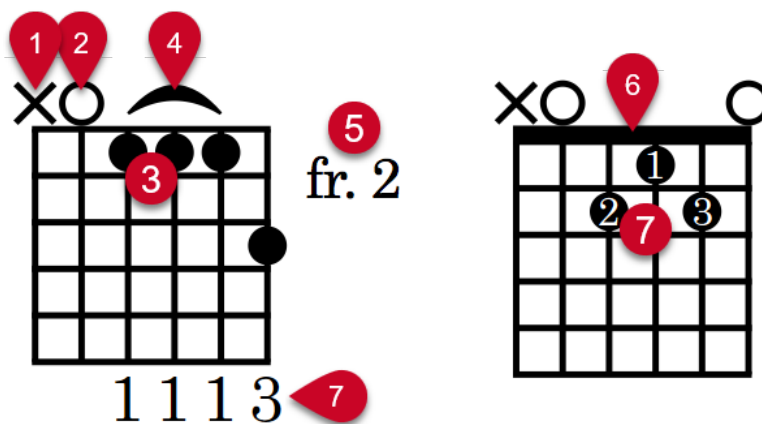
[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 793

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 795

[Kapodaster](#) auf Seite 138

## Akkorddiagramm-Komponenten

Akkorddiagramme nutzen eine Kombination von Symbolen, Punkten und Linien, um Angaben zu Saiten, Bundpositionen und Fingerpositionen zu machen, die Instrumentalisten benötigen, um den jeweiligen Akkord zu spielen.



- 1 Ausgelassene Saite**  
Zeigt an, dass eine Saite nicht klingen darf.
- 2 Offene Saite**  
Zeigt an, dass eine Saite klingen muss, aber offen – also nicht gegriffen – gespielt wird.
- 3 Punkte**  
Zeigen die Bundpositionen an, an denen Saiten gegriffen werden sollen – normalerweise mit Fingern der linken Hand.
- 4 Barré**  
Zeigt an, dass mehrere Saiten mit demselben Finger gegriffen werden müssen; dies geschieht normalerweise, indem der Finger flach gegen das Griffbrett gedrückt wird.
- 5 Anfängliche Bundnummer**  
Zeigt die Nummer des obersten Bunds im Akkorddiagramm an, sofern es sich dabei nicht um den ersten Bund am Griffbrett handelt.
- 6 Sattel**  
Zeigt den oberen Rand des Griffbretts an (den sogenannten »Sattel«) und wird in Akkorddiagrammen verwendet, bei denen der oberste Bund der erste Bund am Griffbrett ist.
- 7 Fingersätze**  
Geben Sie an, mit welchem Finger die Saite gedrückt werden soll. Fingersätze können innerhalb von Punkten oder an den Saitenenden positioniert werden.

## Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen

Sie können Akkorddiagramme für alle Arten von Bundinstrumenten für einzelne Spieler neben allen Akkordsymbolen ausblenden oder anzeigen. Außerdem können Sie das Bundinstrument oder die Stimmung ändern, für das/die Akkorddiagramme angezeigt werden.

#### HINWEIS


Sie können keine Akkorddiagramme anzeigen, wenn Akkordsymbole vollständig ausgeblendet sind. Sie können jedoch auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Akkordsymbole eingegeben, für die Sie Akkorddiagramme anzeigen möchten.
  - Über den Notenzeilen, an denen Sie Akkorddiagramme einblenden möchten, werden Akkordsymbole angezeigt.
  - Wenn Sie Akkorddiagramme für eine benutzerdefinierte Stimmung von Bundinstrumenten anzeigen möchten, haben Sie die gewünschte Stimmung importiert oder die Stimmung eines Bundinstruments im Projekt entsprechend angepasst.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich einen Spieler aus, für den Sie Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen möchten.
  2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - Um Akkorddiagramme anzuzeigen, wählen Sie **Akkorddiagramme > [Bundinstrument und Stimmung]**. Um zum Beispiel Akkorddiagramme für eine Gitarre mit DADGAD-Stimmung anzuzeigen, wählen Sie **Akkorddiagramme > DADGAD-Gitarrenstimmung**.
    - Um Akkorddiagramme auszublenden, wählen Sie **Akkorddiagramme > Keine Akkorddiagramme**.
- 

#### ERGEBNIS

Akkorddiagramme werden entsprechend dem ausgewählten Bundinstrument und der ausgewählten Stimmung neben allen Akkordsymbolen für den jeweiligen Spieler angezeigt. Dorico SE zeigt die einfachste Form an, die für den Akkord verfügbar ist, also die Form mit den meisten offenen Saiten, einfachen Barré-Griffen oder möglichst nahe am Sattel gelegenen Fingerpositionen.

Wenn kein Akkorddiagramm für ein Akkordsymbol verfügbar ist, wird ein leeres Akkorddiagramm angezeigt.

#### TIPP

- Außerdem können Sie Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und eine der Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.
  - Sie können leere Akkorddiagramme bearbeiten, um eine neue Akkorddiagramm-Form zu speichern.
-

#### BEISPIEL

hum of the bee, The wind

Akkordsymbole eingeblendet, aber  
Akkorddiagramme ausgeblendet

hum of the bee, The wind

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-  
Gitarrenstimmung)

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 314


[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134

## Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen

Bei Notenzeilen, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie beim ersten Auftreten eines Akkords sowohl das Symbol als auch das Diagramm, aber bei folgenden Instanzen nur Akkordsymbole anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Akkorddiagramme für die Spieler eingeblendet, in deren Notenzeilen Sie nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen möchten.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Symbole/Diagramme Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nur anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Akkordsymbol**
  - **Akkorddiagramm**

#### ERGEBNIS

Für die ausgewählten Akkordsymbole werden nur Symbole bzw. Diagramme angezeigt. In Systemen, die sowohl Akkordsymbole als auch Akkorddiagramme enthalten, werden Akkordsymbole weiter von der Notenzeile entfernt positioniert als Akkorddiagramme.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL

Akkordsymbole eingeblendet

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-Gitarrenstimmung)

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/ anzeigen

Sie können Raster mit allen in der Partie verwendeten Akkorddiagrammen in jedem einzelnen Layout ein- oder ausblenden. Standardmäßig werden in solchen Rastern Akkorddiagramme für die Standard-Gitarrenstimmung angezeigt. Sie können dies jedoch ändern, um Akkorddiagramme für beliebige Bundinstrumente oder Stimmungen anzuzeigen.

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen werden häufig in Leadsheets für Pop- und Rockmusik verwendet. Sie werden für gewöhnlich anstelle von Akkorddiagrammen neben Akkordsymbolen in den Noten eingeblendet, um vertikalen Platz zu sparen und eine größere Darstellung und damit bessere Lesbarkeit der Diagramme zu ermöglichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie Akkorddiagramme für eine benutzerdefinierte Stimmung von Bundinstrumenten anzeigen möchten, haben Sie die gewünschte Stimmung importiert oder die Stimmung eines Bundinstrumentes im Projekt entsprechend angepasst.
- Wir empfehlen Ihnen, zuvor Akkordsymbole einzugeben und die Form aller Akkordsymbole zu ändern, die Sie mit einem bestimmten Voicing anzeigen möchten.

HINWEIS

Wenn ein Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen angezeigt wird, ist es üblich, keine zusätzlichen Akkorddiagramme neben Akkordsymbolen anzuzeigen. Außerdem können Sie die Form von Akkorddiagrammen nicht ändern, wenn Akkorddiagramme ausgeblendet sind.

---

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang von Partien aus- bzw. einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
  4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die Option **Verwendete Akkorddiagramme am Anfang der Partie anzeigen**.
  5. Optional: Ändern Sie die Einstellungen für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen nach Bedarf.  
Sie können zum Beispiel die Stimmung von Bundinstrumenten für Akkorddiagramme im Raster, die Größe der Akkorddiagramme sowie den Abstand zwischen Akkorddiagrammen und/oder Zeilen mit Akkorddiagrammen ändern.
  6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Akkorddiagramme für alle in der Partie verwendeten Akkordsymbole werden in einem Raster über dem Anfang jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt und gemäß den Einstellungen für die ausgewählten Layouts positioniert. Wenn Partie-Überschriften eingeblendet sind, werden die Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen unterhalb von ihnen angezeigt. Die Reihenfolge von Akkorddiagrammen im Raster wird durch die Reihenfolge bestimmt, in der sie in der Partie vorkommen. Alle unterschiedlichen Voicings werden als separate Akkorddiagramme angezeigt, aber jedes Voicing ist nur einmal im Raster vorhanden. Wenn Sie weitere Akkordsymbole eingeben oder das Voicing von vorhandenen Akkorddiagrammen ändern, wird das Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen automatisch aktualisiert, um sie einzubeziehen.

#### HINWEIS

- Selbst wenn keine Akkordsymbole in einer Partie vorhanden sind, wird am Anfang der Partie vertikaler Freiraum für das Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen eingefügt.
  - Sie können keine einzelnen Akkorddiagramme in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen auswählen oder bearbeiten.
- 

#### BEISPIEL

## The Music We Love Most

George P. Morris Esq.

Augusta Browne

The image displays a musical score for the piece 'The Music We Love Most'. At the top, there are ten guitar chord diagrams arranged in two rows. The first row contains A, D, Emaj7, F#m, and Bmaj7. The second row contains E, F#7, Bm, and F7. Each diagram shows the fretboard with dots for finger positions and 'x' for muted strings. Below the diagrams is a musical staff in treble clef, 6/8 time, with a key signature of two sharps (F# and C#). The tempo is marked 'Molto animato' and the dynamics are 'f' (forte). The staff shows a melodic line starting with a quarter note on G4, followed by eighth notes and quarter notes.

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang einer Partie

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Ränder von Seiten, Notenrahmen und/oder Partie-Überschriften ändern, wenn dies nötig ist, um Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen unterzubringen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kapodaster](#) auf Seite 138

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 147

[Ränder](#) auf Seite 563

## Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden

Sie können Fingersätze in Akkorddiagrammen, die gemeinsam mit Akkordsymbolen angezeigt werden, und in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen unabhängig voneinander und für jedes Layout einzeln anzeigen/ausblenden. Sie können auswählen, ob Fingersätze in Punkten oder am Ende von Saiten angezeigt werden sollen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Fingersätze in Akkorddiagrammen aus- bzw. einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die folgenden Optionen einzeln oder zusammen:
  - Um Fingersätze in Akkorddiagrammen, die gemeinsam mit Akkordsymbolen angezeigt werden, anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen**.
  - Um Fingersätze in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Fingersätze in Akkorddiagrammen am Partieanfang anzeigen**.
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Position für Fingersätze** aus:
  - **Innerhalb Punkt**
  - **Am Saitenende**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

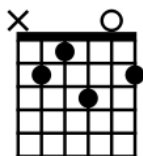
---

#### ERGEBNIS

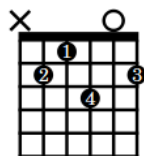
Fingersätze werden an der entsprechenden Position in Akkorddiagrammen in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn die Optionen aktiviert sind, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert sind. Dies wirkt sich auch darauf aus, ob Fingersätze im Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** angezeigt werden.



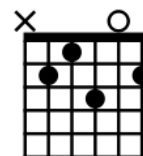
#### BEISPIEL



Fingersätze ausgeblendet



Fingersätze eingeblendet  
innerhalb von Punkten



214 3

Fingersätze eingeblendet am Ende  
von Saiten

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die in Akkorddiagrammen angezeigten Fingersätze ändern, wenn Sie ihre Form bearbeiten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 795

[Akkorddiagramm bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 795

[Fingersätze](#) auf Seite 844

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 848

---

## Akkorddiagramm-Fingersätze zurücksetzen

Sie können Änderungen zurücksetzen, die Sie an Fingersätzen in einzelnen Akkorddiagrammen vorgenommen haben, ohne andere Änderungen an der Form rückgängig zu machen.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkorddiagramme aus, deren Fingersätze Sie zurücksetzen möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Akkordsymbole und -diagramme** > **Akkorddiagramm-Fingernummerierung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

## Akkorddiagramm-Form ändern

Sie können die angezeigte Akkorddiagramm-Form an einzelnen rhythmischen Positionen ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Form mit anderem Voicing benötigen. Viele Akkorde haben zahlreiche spielbare Formen.

Bei Instrumenten mit kompatiblen Stimmungen können Sie Ihre Änderungen auch auf alle anderen Instanzen desselben Akkords anwenden.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Akkorddiagramm aus, dessen Form Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur die Größe eines Akkorddiagramms auf einmal ändern.

---

2. Ändern Sie die Form auf eine der folgenden Arten:

- Um durch alle verfügbaren Formen für den ausgewählten Akkord zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Q**.
  - Um den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** zu öffnen und alle verfügbaren Formen für den ausgewählten Akkord auf einmal anzuzeigen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q**.
3. Optional: Wählen Sie im Dialog **Akkorddiagramm auswählen** die Form aus, die Sie verwenden möchten.

TIPP

Wenn die gewünschte Form nicht verfügbar ist, können Sie auf **Bearbeiten** klicken und eine neue Form erstellen.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
5. Optional: Um die neue Form für Instrumente mit kompatiblen Stimmungen auf andere Instanzen desselben Akkords anzuwenden, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Form auf passende Akkordsymbole kopieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

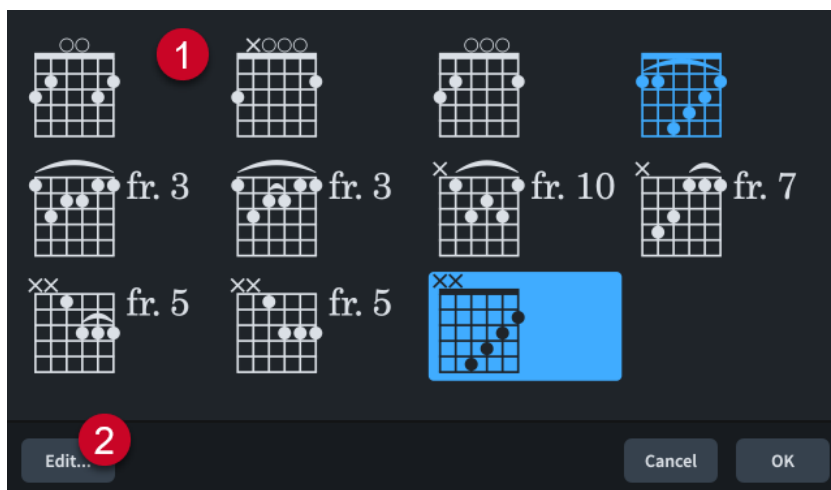
ERGEBNIS

Die für das ausgewählte Akkorddiagramm ausgewählte Form wird geändert. Dadurch werden auch alle anderen Akkorddiagramme an derselben rhythmischen Position aktualisiert, die dieselbe Bundinstrumentstimmung nutzen.

## Akkorddiagramm auswählen (Dialog)

Im Dialog **Akkorddiagramm auswählen** können Sie alle verfügbaren Akkorddiagramm-Formen für den ausgewählten Akkord anzeigen und die gewünschte auswählen.

- Sie können den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie ein Akkorddiagramm auswählen und **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q** drücken.



Der Dialog **Akkorddiagramm auswählen** besteht aus folgenden Elementen:

### 1 Verfügbare Akkorddiagramme

Zeigt alle gültigen Akkorddiagramm-Formen für den ausgewählten Akkord an und ermöglicht es Ihnen, eine andere Form auszuwählen, die an der jeweiligen rhythmischen Position angezeigt werden soll. Formen, die Sie selbst erstellt haben, werden in einer anderen Farbe angezeigt.

## 2 Bearbeiten

Öffnet den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten**, in dem Sie die Form von Akkorddiagrammen bearbeiten können, zum Beispiel um die Anzahl angezeigter Bündel, die gehaltenen Bundpositionen und die Nummer des anfänglichen Bunds zu ändern.

# Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen

Sie können durch Bearbeiten vorhandener Akkorddiagramm-Formen neue Formen erstellen, wenn Sie zum Beispiel ein alternatives Voicing für einen Akkord oder einen Barré-Griff anzeigen möchten. Ihre Änderungen an vorhandenen Akkorddiagramm-Formen werden als neue Form gespeichert; sie überschreiben nicht die vorhandene Form.

### HINWEIS

In Dorico SE können Sie neue Akkorddiagramm-Formen nicht von Grund auf erstellen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Akkorddiagramm aus, dessen Form Sie bearbeiten möchten.
  2. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q**, um den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** zu öffnen.
  3. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, um den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** zu öffnen.
  4. Bearbeiten Sie die Form und die Einstellungen des Akkorddiagramms entsprechend Ihren Anforderungen.  
Sie können zum Beispiel offene Saiten in ausgelassene Saiten ändern, die gegriffene Bundposition auf einer Saite anpassen, um die Tonhöhe der Saite zu ändern oder die Fingersätze einzelner gegriffener Bundpositionen ändern.
  5. Optional: Wenn Sie möchten, dass die Form auch für Akkorde mit anderen anfänglichen Bundpositionen verfügbar ist, aktivieren Sie **Akkord kann entlang des Halses verschoben werden**.
  6. Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Schließen**.
- 

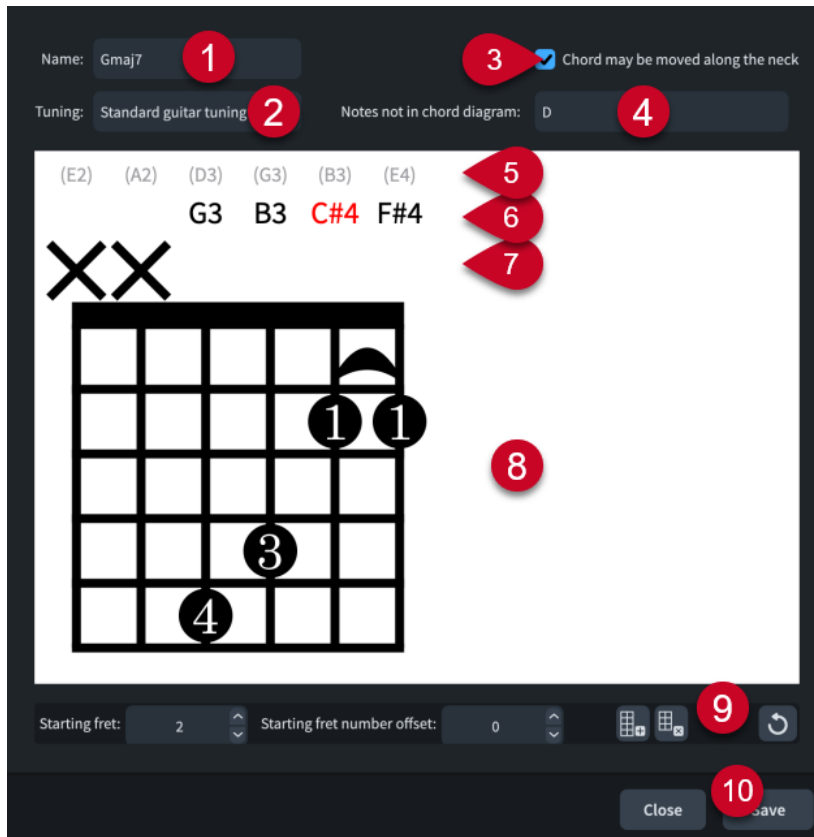
### ERGEBNIS

Die neue Form wird gespeichert und für das ausgewählte Akkorddiagramm verwendet. Die neue Form wird auch für jeden anderen Akkord zur Verfügung gestellt, für den sie gültig ist.

## Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** können Sie die Form von einzelnen Akkorddiagrammen bearbeiten, indem Sie unter anderem die Anzahl angezeigter Bündel, gegriffene Bundpositionen oder die anfängliche Bundnummer ändern.

- Sie können den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** öffnen, das Akkorddiagramm auswählen, dessen Form Sie bearbeiten möchten, und auf **Bearbeiten** klicken.



Der Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

**1 Name**

Zeigt den Namen des Akkords an, dessen Akkorddiagramm Sie im Dialog bearbeiten. Sie können diesen Namen nicht ändern.

**2 Stimmung**

Zeigt das Bundinstrument und die Stimmung für das jeweilige Akkorddiagramm an.

**3 Akkord kann entlang des Halses verschoben werden**

Hier können Sie angeben, ob die Form des Akkords an anderen Bundpositionen wiederverwendet werden kann, etwa durch das Spielen offener Saiten mit Hilfe eines Barré-Griffs in höheren Bundpositionen.

**4 Noten, die nicht im Akkorddiagramm sind**

Zeigt Tonhöhen an, die zwar Teil des Akkords, aber aktuell nicht im Akkorddiagramm enthalten sind.

**5 Tonhöhe der offenen Saite**

Zeigt als Referenz die offene Tonhöhe der jeweiligen Saite an.

**6 Aktuelle Tonhöhe der Saite**

Zeigt die aktuelle Tonhöhe der entsprechenden Saite an, wenn diese offen klingt oder gegriffen wird. Wenn die Tonhöhe einer Saite kein Teil des Akkords ist, wird sie rot angezeigt.

**7 Saitenstatus**

Zeigt den aktuellen Status der entsprechenden Saite an und ermöglicht Ihnen, den Status einzelner Saiten zwischen offen und ausgelassen umzuschalten, indem Sie auf das jeweilige Symbol klicken.

- **O**: Offene Saite
- **X**: Ausgelassene Saite

- **Kein Symbol:** Gegriffene Saite

## 8 Editor für die Akkorddiagramm-Form




Zeigt die aktuelle Anordnung der gegriffenen Bündel mit Hilfe von Punkten an und ermöglicht es Ihnen, die Form des Akkorddiagramms zu ändern. Sie können gegriffene Bündelpositionen durch Klicken an die gewünschten Positionen 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.

Sie können Fingersätze ändern, indem Sie auf sie doppelklicken und eine neue Nummer eingeben, einschließlich **0** (um keinen Fingersatz anzuzeigen) oder **T** (für Daumen-Fingersätze auf der tiefsten Saite).

## 9 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Anzahl von Bündeln bearbeiten und ändern können.

- **Anfängl. Bündel:** Ändert die Bündelnummer des obersten Bündels im Akkorddiagramm.
- **Versatz der anfängl. Bündelnummer:** Ändert den Versatz der anfänglichen Bündelnummer. Dies ist zum Beispiel nützlich, 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. Um die Anzahl von erforderlichen Hilfslinien möglichst gering zu halten, werden je nach Register des jeweiligen Instruments für gewöhnlich unterschiedliche Schlüssel verwendet.

Die Standardschlüssel sind:

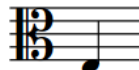
- Der Violinschlüssel oder G-Schlüssel, dessen Spiralform um das G verläuft (für gewöhnlich um das G über dem mittleren C).
- Der Bassschlüssel oder F-Schlüssel, in dem zwei Punkte die Notenzeilenlinie flankieren, die dem F entspricht, für gewöhnlich dem F unter dem mittleren C.
- Der C-Schlüssel, in dem die Mitte der Klammer rechts von dem dicken vertikalen Strich auf der Linie positioniert ist, die dem C entspricht, für gewöhnlich dem mittleren C. Wenn er auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert ist, nennt man den C-Schlüssel Altschlüssel. Wenn er auf der zweiten Notenzeilenlinie von oben positioniert ist, nennt man den C-Schlüssel Tenorschlüssel.



Das E unter dem mittleren C im Violinschlüssel



Das E unter dem mittleren C im Bassschlüssel



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Alt)



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Tenor)

In Dorico SE werden Noten automatisch entsprechend dem vorliegenden Schlüssel in den Notenzeilen positioniert.

Anfängliche Schlüssel am Anfang von Partien und Systemen werden in voller Größe angezeigt, Schlüsselwechsel mitten in Systemen werden automatisch verkleinert.

Viele Instrumente in Dorico 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.

## HINWEIS

- Sie können nur Schlüssel auswählen, die Sie eingegeben haben. Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Sie können Schlüssel auch gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen.
- Wenn Schlüsselwechsel zu Beginn eines neuen Systems oder einer neuen Seite eintreten, wird am Ende des vorigen Systems ein Erinnerungsschlüssel angezeigt. In Dorico SE sind die Schlüssel, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems

angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Objekt. Sie können Erinnerungsschlüssel nicht ausblenden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 323

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 801

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 800

[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 881

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1170

## 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** > **Notationselemente** > **Schlüssel** > **Nach Vorschlägen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden zwischen normalen Noten und Vorschlägen positioniert.

#### HINWEIS

Sie können die Position von Schlüsseln relativ zu Vorschlägen zurücksetzen, indem Sie die Schlüssel auswählen, deren Positionen Sie zurücksetzen möchten, und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Schlüssel** > **Schlüsselposition zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### BEISPIEL



Violinschlüssel vor Vorschlägen



Violinschlüssel nach Vorschlägen, um ihn am Bassschlüssel auszurichten

---

## Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/ anzeigen

Sie haben die Möglichkeit, einzelne Schlüssel nur in Layouts anzuzeigen, die entweder in klingender oder transponierter Notation gehalten sind. Zum Beispiel erfordern einige Instrumente aufgrund ihrer Transposition Schlüsselwechsel in Partituren, die in klingender Notation gehalten sind, um eine übermäßige Anzahl von Hilfslinien zu vermeiden, nicht aber in ihren Einzelstimmen, die in transponierter Notation gehalten sind.


Standardmäßig werden alle Schlüssel in allen Layouts angezeigt.

### TIPP

Viele Instrumente in Dorico SE werden standardmäßig in Gesamtpartitur-Layouts/ benutzerdefinierten Partitur-Layouts anders angezeigt als in Einzelstimmen-Layouts. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel bzw. die Hinweisschilder von Schlüsseln aus, die Sie gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Für Transposition anzeigen** in der **Schlüssel**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Konzertstimmung**
  - **Transponierte Stimmung**

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden nur in Layouts mit der entsprechenden Transposition angezeigt. In Layouts, in denen Schlüssel ausgeblendet sind, werden sie durch Hinweise angezeigt.

Ausgeblendete Schlüssel haben keine Auswirkung auf Noten- und Notenzeilenabstände.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 323


[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

## Oktave von Schlüsseln ändern

Sie können die Oktavverschiebung von einzelnen Schlüsseln ändern. So können Sie zum Beispiel unterschiedlichen Konventionen für die Transposition von Horn und Bassklarinette gerecht werden. Sie können die Oktaven von Schlüsseln in Layouts mit klingender Notation und transponierter Notation unabhängig voneinander ändern.



#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben im Notenbereich ein Layout mit der erforderlichen Transposition geöffnet. Wenn Sie zum Beispiel die Oktave von Schlüsseln in klingender Notation ändern möchten, haben Sie ein Layout mit klingender Notation geöffnet.
- Wenn Sie die Oktave anfänglicher Schlüssel ändern möchten, haben Sie Schlüssel am Anfang jeder Partie eingegeben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, deren Oktave Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Oktavverschiebung** in der **Schlüssel-**Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

---

#### ERGEBNIS

Die Oktave der ausgewählten Schlüssel wird in allen Layouts mit derselben Transposition geändert. Mit **1** werden Schlüssel zum Beispiel um eine Oktave nach oben verschoben, mit **-1** eine Oktave nach unten.

Die Tonhöhen von Noten in den Notenzeilen der ausgewählten Schlüssel werden automatisch angepasst. Wenn Sie einen Schlüssel zum Beispiel um eine Oktave nach oben verschieben, werden Noten nach dem Schlüssel eine Oktave tiefer angezeigt als vor der Oktavverschiebung.

#### TIPP

Sie können Oktavverschiebungen angeben, wenn Sie Schlüssel mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel und Oktavzeichen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 323

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

## Schlüssel mit Oktavangaben

Schlüssel mit Oktavangaben zeigen an, dass Noten in einem Register gespielt werden, das vom notierten Register abweicht. Eine Oktavangabe über dem Schlüssel zeigt an, dass Noten höher als notiert gespielt werden, während eine Oktavangabe unter dem Schlüssel anzeigt, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden.

Von diesen Schlüsseln ist heute nur noch der eine Oktave tiefer klingende Violinschlüssel für Tenorstimme verbreitet.



Traditionell wurden Oktavangaben an Schlüsseln zur Erinnerung an transponierende Instrumente eingesetzt; in neuerer Musik verwenden einige Komponisten Oktavangaben an Schlüsseln jedoch in längeren Passagen als Alternative zu Oktavzeichen. Daher ignoriert Dorico SE Oktavangaben an Schlüsseln standardmäßig. Transponierende Instrumente werden jedoch

immer automatisch richtig transponiert. Noten von Piccolo-Instrumenten werden zum Beispiel automatisch eine Oktave unter der Wiedergabe-Tonhöhe notiert, unabhängig davon, ob sie einen Schlüssel mit Oktavangabe haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Oktavzeichen](#) auf Seite 803

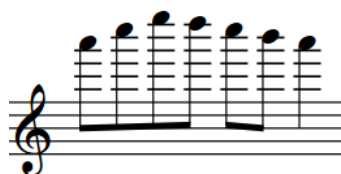
[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 323

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 800

# Oktavzeichen

Oktavzeichen geben an, wo Noten höher/tiefer gespielt werden, als sie in der Partitur bzw. in der Einzelstimme notiert sind. Dabei handelt es sich um gestrichelte oder gepunktete Linien mit einer Ziffer in Kursivschrift am Anfang. Die Zahl gibt die Anzahl von Tönen an, um die die Phrase verschoben wird, z. B. 8 für eine Oktave und 15 für zwei Oktaven.

Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unter der Notenzeile.



Eine Phrase im Violinschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach oben



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach oben



Eine Phrase im Bassschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach unten



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach unten

In Dorico SE werden Tonhöhen automatisch angepasst, wenn ein Oktavzeichen vorhanden ist. Sie müssen das Register der Noten innerhalb von Oktavzeichen nicht ändern.

Oktavzeichen sollten horizontal sein und können, da sie für gewöhnlich außerhalb aller anderen Notationselemente platziert werden, eine erhebliche Menge an vertikalem Raum einnehmen. Sie können jedoch innerhalb von Bindebögen und Triolen-/N-tolen-Klammern platziert werden, sofern der Bindebogen oder die Triolen-/N-tolen-Klammer länger als das Oktavzeichen ist.

Oktavzeichen können über System- und Seitenumbrüche hinausgehen. Es ist üblich, ihre Zahl zu Beginn jedes Systems erneut als Erinnerung anzuzeigen. Erinnerungszahlen an Oktavzeichen werden für gewöhnlich in Klammern gesetzt und das Suffix ist optional.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 323

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 801

[Linien](#) auf Seite 1015

## 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.

### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 323

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Ausrichtung von Oktavzeichen-Zahlen relativ zu Noten ändern

Sie können festlegen, ob die linke Ecke, die Mitte oder die rechte Ecke einzelner Oktavzeichen-Zahlen an der ersten Note ausgerichtet werden soll, auf die sich die Oktavzeichen beziehen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Noten Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Ausrichtung** in der **Oktavzeichen-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Links**
  - **Mitte**
  - **Rechts**

---

### ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Rechts** wählen, wird die rechte Ecke der ausgewählten Oktavzeichen-Zahlen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Position von Oktavzeichen-Zahlen relativ zu Vorzeichen ändern

Sie können festlegen, ob die Zahlen am Beginn einzelner Oktavzeichen an Notenköpfen oder an Vorzeichen positioniert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Vorzeichen Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Position** in der **Oktavzeichen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Notenkopf**
  - **Vorzeichen**

---

#### ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Vorzeichen** wählen, werden die Oktavzeichen-Zahlen am Vorzeichen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

# Stichnoten

Stichnoten sind Notenpassagen, die in den Stimmen anderer Spieler angezeigt werden, für gewöhnlich, um ihnen vor Einsätzen oder Soli nach langen Pausen die Orientierung zu erleichtern.

Stichnoten können auch verwendet werden, um die Koordination oder Abstimmung zwischen Spielern zu erleichtern oder um Notenmaterial anzuzeigen, das ein Spieler doppeln soll.



Stichnoten in einer Pauken-Einzelstimme, die Noten von den Fagotten anzeigen

## HINWEIS

In Dorico SE können Sie Stichnoten nicht einfügen oder bearbeiten. Stichnoten werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das Stichnoten enthält.

# Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen geben die Lautheit der Musik an und können mit Textanweisungen kombiniert werden, um näher zu erläutern, wie die Noten interpretiert werden sollen. Dynamikanweisungen können auf eine plötzliche Veränderung der Lautstärke oder auf eine allmähliche Veränderung über einen festgelegten Zeitraum hinweisen.



Eine Phrase mit mehreren unterschiedlichen Dynamikanweisungen

Sie können Vortragsbezeichnungen zu Dynamikanweisungen hinzufügen, um neben der Lautstärke auch stilistische Anweisungen zu vermitteln. Z. B. weist *f espressivo* darauf hin, dass eine Passage laut, aber auch ausdrucksstark gespielt werden soll.

Fast alle Ausdrucksangaben werden kursiv geschrieben, aber Dynamikanweisungen wie *ff* und *pp* stehen in fetter Kursivschrift.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 808

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 819

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638

## Arten von Dynamikanweisungen

Dorico SE ordnet Dynamikanweisungen je nach ihrer Funktion unterschiedlichen Gruppen zu.

### Sofortige Dynamikwechsel

Sofortige Dynamikwechsel gelten ab der Note, mit der sie verknüpft sind, bis zur nächsten Dynamikanweisung. Sie geben eine sofortige Änderung der vorherigen Dynamikstufe an. Zu sofortigen Dynamikwechseln zählen Dynamiksymbole wie *pp* oder *f* und Vortragsbezeichnungen wie *subito* oder *molto*.

### Allmähliche Dynamikwechsel und Gabeln

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Allmähliche Dynamikwechsel können auch durch nähere Anweisungen zur Lautstärkeänderung in Textform wie *poco*, *molto*, *poco a poco* und *niente* ergänzt werden.

In Dorico SE kann eine Gabel als *messa di voce* in Form eines Gabelpaares angezeigt werden. In einigen Fällen ist dies einfacher als die Nutzung von separaten Linien für jede Hälfte des Paares.

### Stärke/Anschlagstärke

Diese Dynamikanweisungen, z. B. *fz* und *sfz*, geben an, dass eine Note einen stärkeren Anschlag hat als bei der jeweiligen Dynamikstufe normalerweise zu erwarten wäre, und funktionieren daher ähnlich wie Akzente.

### Kombinierte Dynamikwechsel

Kombinierte Dynamikwechsel wie *fp* oder *p-mf* geben eine plötzliche Änderung der Dynamik an.

Sie können in Dorico 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.

#### HINWEIS

Kombinierte Dynamikwechsel müssen eine *f*-Stufe und eine *p*-Stufe enthalten.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 819

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 824

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 813

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 817

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 814

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 814

## Positionen von Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen werden standardmäßig unter Instrumenten-Notenzeilen, wo sie parallel zu den Noten gelesen werden können, und oberhalb von Stimm-Notenzeilen platziert. So kollidieren sie nicht mit dem Liedtext, der unter der Notenzeile platziert ist, und sind dennoch nah genug an den Noten, um simultan gelesen werden zu können.

Sofortige Dynamikwechsel wie *pp* oder *f* werden auf dem Notenkopf zentriert, auf den sie sich beziehen. Die Anfänge von allmählichen Dynamikwechseln werden auf dem Notenkopf zentriert, ab dem sie beginnen, oder direkt nach einem sofortigen Dynamikwechsel an derselben Position. Die Enden von allmählichen Dynamikwechseln werden auf dem Notenkopf zentriert, an dem sie enden, oder direkt vor einem sofortigen Dynamikwechsel an derselben Position.

Die notenzeilenabhängige Positionierung von Dynamikanweisungen variiert je nach ihrer Funktion und der Art von Spieler. Z. B. werden Dynamikanweisungen standardmäßig unter Instrumenten-Notenzeilen, aber über Gesangs-Notenzeilen platziert. So wird sichergestellt, dass Dynamikanweisungen zwecks Lesbarkeit so nah wie möglich an der Notenzeile bleiben, aber nicht zwischen Notenköpfen und Liedtext in Gesangs-Notenzeilen platziert werden. Bei in Akkoladen notierten Instrumenten wie Klavier oder Harfe werden Dynamikanweisungen für gewöhnlich zwischen den beiden Notenzeilen platziert. Wenn jedoch jede Notenzeile eigene Dynamikanweisungen erfordert, können sie auch sowohl über als auch unter den Notenzeilen platziert werden.



Generell werden Dynamikanweisungen nicht innerhalb der Notenzeile platziert, da insbesondere Gabeln in diesem Fall sehr schwer lesbar wären. Auch in Triolen-/N-tolen-Klammern werden sie normalerweise nicht platziert. Dynamikanweisungen werden außerhalb von Notationselementen wie Bindebögen platziert, die nah an Notenköpfen stehen müssen, jedoch innerhalb von Pedallinien, die weiter von Notenköpfen entfernt platziert werden können, ohne dass die Lesbarkeit darunter leidet.

Sie können Dynamikanweisungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Horizontale Zählzeit-relative Position von Dynamikanweisungen ändern

Sie können einzelne Dynamikanweisungen vor oder nach der Zählzeit positionieren. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren Position relativ zur Zählzeit Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählzeitabhängige Position** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Vor**
  - **Nach**

---

ERGEBNIS

Die zählzeitabhängige Position der ausgewählten Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

---

BEISPIEL



Eine Dynamikanweisung, die vor der Zählzeit positioniert ist



Eine Dynamikanweisung, die nach der Zählzeit positioniert ist

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Ausrichtung von Dynamikanweisungen relativ zu Notenköpfen ändern




Sofortige Dynamikwechsel wie *ff* und *mp* werden normalerweise horizontal am optischen Zentrum von Notenköpfen ausgerichtet. Sie können jedoch die horizontale Ausrichtung von sofortigen Dynamikanweisungen einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren relative Ausrichtung zu den Notenköpfen Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Textausrichtung** in der **Dynamik-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Optisches Zentrum an Notenkopf ausrichten** 
  - **Links am Notenkopf ausrichten** 
  - **Optisches Zentrum an linker Seite des Notenkopfs ausrichten** 

---

#### ERGEBNIS

Die Ausrichtung der ausgewählten sofortigen Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

## Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen

In Dorico SE werden die Enden von Gabeln am linken Rand der Note ausgerichtet, die rechts von ihnen ist. Dies kann auch Gabeln einschließen, die über Taktstriche hinausgehen.

Gabeln, die auf der ersten Note in einem Takt enden, werden in den folgenden Fällen über den vorangehenden Taktstrich hinaus ausgedehnt:

- Wenn auf der ersten Note im nächsten Takt kein sofortiger Dynamikwechsel vorhanden ist.
- Wenn sich am Taktstrich ein Takt- oder Tonartwechsel befindet, der die Lücke zwischen dem Ende des aktuellen Takts und der ersten Note im neuen Takt vergrößert.

In Dorico SE wird vermieden, dass Gabeln Taktstriche knapp überlappen, da dies visuell weniger eindeutig ist. Das bedeutet jedoch, dass dieselbe dynamische Phrase in verschiedenen Notenzeilen unterschiedlich aussehen kann, wenn sich unter einer der Notenzeilen keine Verbindung durch einen verlängerten Taktstrich befindet.

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is a grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of three flats and a common time signature. The middle and bottom staves are bass clefs. The music consists of chords and melodic lines. There are dynamic markings 'ff' (fortissimo) and a triplet '3' indicated by a bracket and the number 3. The notation is in a standard musical font.


Die Gabeln sind nicht gleich ausgerichtet, weil der Taktstrich nicht über die untere Notenzeile hinaus reicht.

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass Gabeln Taktstriche überschneiden, wenn sie auf der ersten Note im nächsten Takt enden. Indem Sie keine Überschneidung von Gabeln und Taktstrichen erlauben, stellen Sie sicher, dass Gabeln in allen Notenzeilen gleich lang angezeigt werden.

## Überschneidung von Gabeln und Taktstrichen erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass Gabeln über Taktstriche hinaus gehen, wenn sie auf der ersten Note im nächsten Takt enden. So können Sie zum Beispiel sicherstellen, dass alle Gabeln in mehreren Notenzeilen, von denen nicht alle durch Taktstriche verbunden sind, gleich lang dargestellt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, für die Sie eine Überschneidung von Taktstrichen erlauben/nicht erlauben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktstrichverhalten** in der **Dynamik-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Vorher beenden**
  - **Fortsetzen**

---

### ERGEBNIS

Wenn Sie **Fortsetzen** auswählen, können die ausgewählten Gabeln über Taktstriche hinaus fortgesetzt werden; wenn Sie **Vorher beenden** auswählen, wird dies nicht erlaubt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Dynamikanweisungen in Klammern setzen

Sie können einzelne Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen, um zum Beispiel editorische Dynamikanweisungen zu kennzeichnen, die nicht im ursprünglichen Manuskript enthalten waren. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, die Sie in Klammern setzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Dynamik**-Gruppe.

---

#### ERGEBNIS

Um jede ausgewählte Dynamikanweisung herum werden Klammern angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Sie können die Klammern um die ausgewählten Dynamikanweisungen entfernen, indem Sie **In Klammern** deaktivieren.

## Dynamikniveaus ändern

Sie können die Niveaus von Dynamikanweisungen ändern, ohne das Dynamik-Einblendfeld erneut zu öffnen. Dies ist auch für mehrere unterschiedliche Dynamikanweisungen gleichzeitig möglich und bietet sich zum Beispiel an, wenn Sie das Dynamikniveau aller Dynamikanweisungen in einer Phrase steigern möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, deren Dynamikniveau Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie das Dynamikniveau auf eine der folgenden Arten:
  - Um das Dynamikniveau zu steigern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Dynamikintensität steigern**.
  - Um das Dynamikniveau zu verringern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Dynamikintensität mindern**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Das Dynamikniveau der ausgewählten Dynamikanweisungen wird gesteigert/verringert. Wenn Sie zum Beispiel das Dynamikniveau einer *mf*-Dynamikanweisung steigern, wird sie in *f* geändert.

#### TIPP

Sie können diesen Optionen auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

[Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 641

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 428


[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen

Sie können sofortige Dynamikanweisungen wie z. B. *f* und *pp* ausblenden/anzeigen, wenn Sie nur die Vortragsbezeichnung, zum Beispiel »sim.«, ohne den dazugehörigen sofortigen Dynamikwechsel anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die sofortigen Dynamikwechsel aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von sofortigen Dynamikwechseln aus, die Sie einblenden möchten.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Dynamikanweisungen ausblenden** in der **Dynamik**-Gruppe.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten sofortigen Dynamikwechsel werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Dynamikanweisungen ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn keine anderen Dynamikanweisungen an ihrer rhythmischen Position vorhanden sind, werden an ihrer Stelle Schilder angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Anmerkungen](#) auf Seite 546


[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

## Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen

Sie können unterschiedliche Trennzeichen in einzelnen kombinierten Dynamikanweisungen anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einige *fp*-Dynamikanweisungen mit Schrägstrichen trennen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Standardmäßig wird nur bei kombinierten Dynamikanweisungen mit mindestens einer *mezzo*-Dynamikanweisung, etwa in *mf-p*, ein Trennzeichen angezeigt.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die kombinierten Dynamikanweisungen aus, in denen Sie ein Trennzeichen ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Trennzeichen sichtbar** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
4. Optional: Wenn Sie Trennzeichen eingeblendet haben, aktivieren Sie **Trennzeichen** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus:
  - **Bindestrich**
  - **Doppelpunkt**
  - **Leerzeichen**
  - **Schrägstrich**

---

### ERGEBNIS

Trennzeichen werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen **Trennzeichen sichtbar** aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren. Das angezeigte Trennzeichen folgt Ihrer Auswahl für **Trennzeichen**. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 817

## Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern


Sie können die Darstellung einzelner *rfz*- und *sfz*-Dynamikanweisungen ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass einige *sfz*-Dynamikanweisungen als *sf* angezeigt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Stärke-/Anschlagstärke-Dynamikanweisungen mit anderen Intensitäten, wie zum Beispiel *sfz*.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **rfz/sfz-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - *sf rf*
    - *sfz rfz*
- 

#### ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 817

## Stimmabhängige Dynamikanweisungen

Stimmabhängige Dynamikanweisungen gelten nur für eine einzelne Stimme in einer Notenzeile. So können Sie in mehrstimmigen Kontexten unterschiedliche Dynamikanweisungen für jede Stimme oder für die einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten festlegen. Standardmäßig gelten Dynamikanweisungen für alle Stimmen in allen Notenzeilen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, einschließlich in Akkoladen notierter Instrumente.

Indem Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben, können Sie unterschiedliche Dynamikanweisungen für mehrere Stimmen in einer Notenzeile anzeigen oder eine Melodiestimme innerhalb einer Klavier-Einzelstimme hervorheben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen ändern bei der Wiedergabe die Dynamik einzelner Stimmen unabhängig voneinander.

#### HINWEIS

- Sie können stimmabhängige Dynamikanweisungen nur eingeben, wenn die Eingabemarke aktiv ist, zum Beispiel bei der Noteneingabe. Stimmabhängige Dynamikanweisungen gelten für die Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.
- Stimmabhängige Dynamikanweisungen wirken sich automatisch nur auf die Wiedergabe von Klängen aus, deren Dynamik durch die Anschlagstärke gesteuert wird. Wenn Sie Wiedergabegeräte verwenden, die Dynamikänderungen anders umsetzen, zum Beispiel mit

Hilfe von CC, müssen Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren, um unterschiedliche Dynamikanweisungen in unterschiedlichen Stimmen für dasselbe Instrument zu hören.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 638

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1119

## Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen

Vortragsbezeichnungen fügen Dynamikanweisungen Informationen hinzu, die über ihre reine Lautstärke hinausgehen und Spielern Aufschluss darüber geben können, wie eine Note oder Phrase zu spielen ist. Beispiele für Vortragsbezeichnungen sind *poco a poco*, *molto* und *subito*. Sie werden auch »Ausdrucksangaben« genannt.



Vortragsbezeichnungen begleiten sofortige und allmähliche Dynamikwechsel.

In Dorico SE müssen Vortragsbezeichnungen entweder gemeinsam mit einer Dynamikstufe wie *p* oder *f* oder mit einem allmählichen Dynamikwechsel aufgeführt werden.

Sie können Vortragsbezeichnungen hinzufügen, indem Sie sie in das Einblendfeld einer sofortigen Dynamikanweisung eingeben oder auf eine der verfügbaren Optionen im Dynamik-Bereich klicken. Sie können auch Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen.

Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach sofortigen Dynamikwechseln hinzufügen. Vortragsbezeichnungen können auch entweder innerhalb von Gabeln oder über/unter dem Anfang von Gabeln angezeigt werden.

#### TIPP

Sie können sofortige Dynamikanweisungen ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 813

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 821

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 817

[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 818


[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 814

## Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen

Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach Dynamikanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden, zum Beispiel wenn Sie »sim.« hinzufügen möchten, anstatt Dynamikanweisungen über mehrere Phrasen hinweg zu wiederholen.



#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, zu denen Sie Vortragsbezeichnungen hinzufügen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Dynamiksymbole**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
  - Um Vortragsbezeichnungen vor Dynamikanweisungen hinzuzufügen, aktivieren Sie **Präfix**.
  - Um Vortragsbezeichnungen nach Dynamikanweisungen hinzuzufügen, aktivieren Sie **Suffix**.
3. Geben Sie den Text, den Sie hinzufügen möchten, in das entsprechende Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Vortragsbezeichnung zu den ausgewählten Dynamikanweisungen hinzugefügt. In das **Präfix**-Feld eingegebener Text wird vor sofortigen Dynamikwechseln angezeigt, während in das **Suffix**-Feld eingegebener Text hinter sofortigen Dynamikwechseln steht.

Vortragsbezeichnungen werden unter Gabeln angezeigt, die unterhalb der Notenzeile stehen, und über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile stehen. In beiden Fällen werden sie am Anfang der Gabel ausgerichtet.

Wenn Sie die Eigenschaften deaktivieren, werden die entsprechenden Vortragsbezeichnungen von den ausgewählten Dynamikanweisungen entfernt.

#### HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Vortragsbezeichnungen zu Gabeln hinzugefügt haben, können Sie sie zentriert innerhalb der Gabeln anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 824

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306


[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 818

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 821

## Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern

Sie können die Darstellung und/oder Position einzelner *subito*-Vortragsbezeichnungen ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie *subito*-Vortragsbezeichnungen links von Dynamikanweisungen als *sub.* oder *fp sub.*-Dynamikanweisungen als *sfp* anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, bei denen Sie die Darstellung und/oder Position der *subito*-Vortragsbezeichnung ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Subito-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **subito**
  - **sub.**
3. Optional: Wenn Sie Dynamikanweisungen ausgewählt haben, die mindestens ein *f* enthalten, aktivieren Sie **Subito-forte-Stil** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **sub. f**
  - **sf**
4. Aktivieren Sie **Subito-Position** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Links**
  - **Rechts**

---

#### ERGEBNIS

Die Darstellung und/oder Position der ausgewählten *subito*-Vortragsbezeichnungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 814


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen

Sie können zu Gabeln hinzugefügte Vortragsbezeichnungen wie *poco a poco* oder *molto* sowohl horizontal als auch vertikal zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig werden Vortragsbezeichnungen am Anfang von Gabeln entweder über oder unter ihnen angezeigt.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren Vortragsbezeichnungen Sie zentriert im Inneren der Gabel anzeigen möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Position für Vortragsbezeichnung** in der **Dynamik**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Darüber oder darunter**
    - **Innerhalb**
- 

#### ERGEBNIS

Vortragsbezeichnungen an den ausgewählten Gabeln werden innerhalb der Gabeln angezeigt. Ihr Hintergrund wird automatisch gelöscht, so dass der Text nicht mit den Gabeln kollidiert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

---

#### BEISPIEL



Vortragsbezeichnung (molto) unter einer Gabel



Vortragsbezeichnung (molto) zentriert innerhalb einer Gabel

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 816

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 589

## Allmähliche Dynamikwechsel

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Die durch einzelne Gabeln angegebene Lautstärkeänderung wird durch den Abstand zwischen den beiden auseinanderlaufenden Linien an der Gabelöffnung angezeigt.

Für gewöhnlich haben Gabeln ein geschlossenes und ein offenes Ende. Wenn die Gabel einen System- oder Rahmenumbruch überquert, wird das geschlossene Ende mit einer kleinen Lücke angezeigt, damit die Gabel nicht fälschlich als zwei separate Gabeln aufgefasst wird.

Ein Gabelpaar ohne eine sofortige Dynamikanweisung in der Mitte wird als *messa di voce* bezeichnet.

In Dorico SE werden allmähliche Dynamikwechsel standardmäßig als Gabeln dargestellt. Sie können die Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein besonders langes Crescendo durch *cresc.*-Text statt durch eine Gabel ausdrücken möchten.

Sie können allmähliche Dynamikwechsel in Textform auf folgende Arten anzeigen:

- *cresc.* oder *dim.*: Abkürzungen ohne Fortsetzungslinie
- *cresc...* oder *dim...*: Abkürzungen mit gepunkteter Fortsetzungslinie

- *cre-scen-do* oder *di-mi-nuen-do*: Vollständiger Begriff, der über die Dauer des allmählichen Dynamikwechsels ausgebreitet wird

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807


[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 820

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen](#) auf Seite 810

## Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen allmählichen Dynamikanweisungen ändern, um zum Beispiel eine Crescendo-Gabel in ein *Messa-di-voce*-Gabelpaar mit zwei Richtungen umzuwandeln oder um ein besonders langes Crescendo durch »cresc.«-Text anstatt durch eine Gabel anzuzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

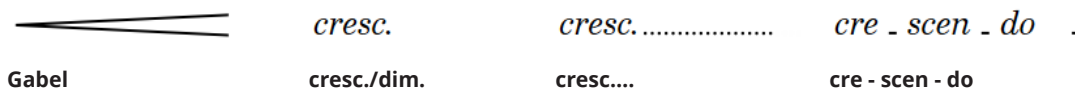
1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Cresc.-/Dim.-Stil** in der **Dynamik-**Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Gabel**
    - **cresc./dim.**
    - **cresc...**
    - **cre - scen - do**
  4. Optional: Passen Sie das Erscheinungsbild der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel je nach ihrem **Cresc.-/Dim.-Stil** auf eine der folgenden Arten an:
    - Wenn Sie **Gabel** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Gabellinienstil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen.
    - Wenn Sie **cresc./dim.**, **cresc...** oder **cre - scen - do** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Diminuendo-Stil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen aus dem Menü.
    - Wenn Sie **cresc...** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Fortsetzungslinienstil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen.
  5. Optional: Wählen Sie bei als Gabel dargestellten allmählichen Dynamikwechseln eine der folgenden Optionen für **Typ** aus:
    - **Cresc. oder dim.**
    - **Messa-di-voce**
-

#### ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

---

#### BEISPIEL



## Geweitete Enden an Gabeln ausblenden/anzeigen


Geweitete Enden werden in der Regel am Ende der Crescendo-Gabel abgebildet und deuten auf eine plötzliche Lautstärkesteigerung gegen Ende des Crescendos hin. Sie können geweitete Enden an jeder Gabel ausblenden/anzeigen.

#### HINWEIS

Sie können nur bei Gabeln mit durchgezogenen Linie geweitete Enden anzeigen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, an denen Sie geweitete Enden ausblenden/anzeigen möchten.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Geweitetes Ende** in der **Dynamik**-Gruppe.
- 

#### ERGEBNIS

Ein geweitetes Ende wird an den ausgewählten Dynamikanweisungen angezeigt, wenn **Geweitetes Ende** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

---


#### BEISPIEL



## Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen

Sie können die Textangabe *poco a poco* zu den einzelnen allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Poco a poco (nach und nach)** in der **Dynamik-**Gruppe.
- 

#### ERGEBNIS

*Poco a poco* wird direkt nach Text für allmähliche Dynamikwechsel angezeigt sowie unter Gabeln, die unter der Notenzeile bzw. über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile platziert wurden.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der Text *poco a poco* von den ausgewählten allmählichen Dynamikwechseln entfernt.

---

#### BEISPIEL



Text für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco



Gabel für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können *Poco-a-poco*-Text zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 816

[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 818

---

## 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 *mesa di voce* aussieht, aber anstelle der

Kombinationsoption zwei separate Gabeln besitzt. Keines der offenen Enden der Gabeln ist an einen bestimmten Notenkopf gebunden und Sie können die Mitte des Gabelpaars nicht rhythmisch verschieben. Sie können die zwei Gabeln als Gruppe verlängern/kürzen, aber nicht jede Gabel für sich.



Wenn Sie jedoch zwei Gabeln ohne Leerzeichen in das Dynamik-Einblendfeld eingeben, können Sie die Mitte des Gabelpaars sowie jede Gabel rhythmisch verschieben, aber nur zu Notenköpfen. Sie können jede Gabel für sich entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Notenabstand](#) auf Seite 573

## Allmähliche Dynamikwechsel, die durch sofortige Dynamikwechsel abgeschnitten werden

Eine Gabel wird automatisch abgeschnitten, wenn vor oder nach ihrer Eingabe innerhalb ihres Bereichs ein sofortiger Dynamikwechsel platziert wird.

Die Gabel bleibt an ihre ursprünglichen rhythmischen Positionen gebunden, selbst wenn sie grafisch verkürzt erscheint. Wenn die sofortige Dynamikanweisung also später gelöscht wird, dehnt sich die Gabel wieder bis an ihr Ende bzw. bis zur nächsten sofortigen Dynamikanweisung innerhalb ihres Bereichs aus.

Das Beispiel zeigt eine Crescendo-Gabel, die durch zwei Dynamikanweisungen abgeschnitten wird. Nachdem diese gelöscht werden, dehnt sich die Gabel wieder auf ihre volle Länge aus. Die gestrichelte Verbindungslinie zeigt die Verbindung zwischen der Gabel und der rhythmischen Position, mit der ihr Ende verbunden ist.



Eine lange Gabel, die von einem *p* abgeschnitten wird.

Nach dem Löschen des *p* wird die Gabel nun durch das *f* abgeschnitten.

Das Löschen der beiden sofortigen Dynamikwechsel führt dazu, dass sich die Gabel auf ihre volle Länge erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

## 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.

### 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 678

## 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.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

[Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 309

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426



## Darstellung von Niente-Gabeln ändern



Sie können *Niente*-Gabeln in Dorico SE auf zwei Arten darstellen und ihre Darstellung einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren *Niente*-Stil Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Niente-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Kreis auf Gabel** 
  - **Text** 

---

### ERGEBNIS

Der *Niente*-Stil der ausgewählten Gabeln wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

### BEISPIEL



Ein *Niente*, das als **Kreis auf Gabel** angezeigt wird.



Ein *Niente*, das als **Text** angezeigt wird.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Gruppen von Dynamikanweisungen

Gruppen von Dynamikanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden. Wenn Sie sofortige Dynamikwechsel innerhalb einer Gruppe verschieben, wird die Länge der Gabeln auf beiden Seiten automatisch angepasst, um die Verschiebung auszugleichen.



Eine Gruppe von Dynamikanweisungen



Dieselbe Gruppe von Dynamikanweisungen wird zum Ausgleich angepasst, wenn die mittlere Dynamikanweisung rhythmisch verschoben wird.

Eine einzelne Dynamikanweisung, entweder unmittelbar oder allmählich, wird als eigenständige Gruppe betrachtet.

Zwei oder mehr Dynamikanweisungen werden automatisch gruppiert, wenn sie horizontal in der Notenzeile direkt aufeinander folgen, zusammen oder direkt nacheinander eingegeben wurden und aus allmählichen Dynamikwechseln zwischen sofortigen Dynamikwechseln bestehen.

Wenn eine Dynamikanweisung in einer Gruppe ausgewählt wird, werden alle Dynamikanweisungen in der Gruppe hervorgehoben.



#### HINWEIS

- Gruppen von Dynamikanweisungen gelten projektweit, d. h. Sie können die Dynamikanweisungen nicht in einigen Layouts in einer bestimmten Weise gruppieren und in anderen Layouts anders.
- Ebenso wie horizontale Gruppen von Dynamikanweisungen können Sie auch Gruppen von Dynamikanweisungen vertikal verbinden, wenn dieselben Dynamikanweisungen in mehreren Notenzeilen dargestellt werden sollen. Dies kann nützlich sein, wenn mehrere Instrumente gleichzeitig dieselben Dynamikanweisungen ausführen und Sie dieselbe Änderung in allen Notenzeilen ausführen möchten, um z. B. den Höhepunkt eines Crescendos auf eine spätere Zählzeit zu verschieben oder ein *f* in ein *fff* zu ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

## Dynamikanweisungen in Gruppen anordnen

Sie können Dynamikanweisungen, die bei der Eingabe nicht automatisch gruppiert wurden, manuell in Gruppen anordnen. Gruppierte Dynamikanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie gruppieren möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Dynamikanweisungen gruppieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden in einer Gruppe angeordnet. Wenn die erste Dynamikanweisung in der Gruppe mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden alle Dynamikanweisungen in der Gruppe diesen Notenzeilen hinzugefügt. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

## Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben und Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen

Sie können die Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben, so dass alle Dynamikanweisungen in der Gruppe aus ihr entfernt werden. Außerdem können Sie einzelne ausgewählte Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen, andere jedoch in der Gruppe belassen.

Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, deren Gruppierung Sie aufheben bzw. die Sie aus Gruppen entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um alle Dynamikanweisungen in den ausgewählten Gruppen aus ihnen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Dynamik > Gruppierung von Dynamiksymbolen aufheben**.
  - Um nur die ausgewählten Dynamikanweisungen aus ihren Gruppen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Dynamik > Aus Gruppe entfernen**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

## Verbundene Dynamikanweisungen

Identische Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position in unterschiedlichen Notenzeilen können miteinander verbunden werden. Das geschieht automatisch, wenn Sie Dynamikanweisungen zwischen Notenzeilen kopieren und einfügen.

Wenn Sie eine Dynamikanweisung in einer verbundenen Gruppe auswählen, werden alle anderen Dynamikanweisungen in der verbundenen Gruppe hervorgehoben. Wenn Sie eine verbundene Dynamikanweisung an eine neue rhythmische Position verschieben, werden alle verbundenen Dynamikanweisungen mit ihr verschoben.



Zwei verbundene Dynamikanweisungen, nur die obere ist ausgewählt



Durch Verschieben der obersten Dynamikanweisung der verbundenen Gruppe wird die andere an die neue Position verschoben.

Entsprechend werden, wenn Sie eine verbundene Dynamikanweisung ändern (z. B. von *p* in *mf*), alle mit ihr verbundenen Dynamikanweisungen ebenfalls geändert. Wenn Sie andere Dynamikanweisungen mit einer der verbundenen Dynamikanweisungen gruppieren, z. B. mit einer Gabel, wird die Gabel an derselben Position in allen verbundenen Notenzeilen hinzugefügt.

Wenn in einer Notenzeile eine andere sofortige Dynamikanweisung vor dem Ende einer Gabel steht, wird die Gabel automatisch gekürzt. Wenn Sie eine solche Dynamikanweisung löschen, wird die Gabel automatisch bis zur nächsten sofortigen Dynamikanweisung bzw. bis zu ihrer vollen Länge verlängert, je nachdem, was zuerst eintritt.



Zwei Notenzeilen mit verbundenen Dynamikanweisungen, wobei die untere Notenzeile einen anderen sofortigen Dynamikwechsel hat, der die Gabel verkürzt.



Durch Löschen des *mf* am Ende des ersten Takts in der zweiten Notenzeile wird die Gabel erweitert und entspricht der Länge der Gabel in der oberen Notenzeile.

#### HINWEIS

- Wenn Sie nur einige Dynamikanweisungen, aber nicht alle Dynamikanweisungen aus einer Gruppe löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden alle entsprechenden Dynamikanweisungen aus verbundenen Notenzeilen ebenfalls gelöscht. Wenn Sie eine ganze Gruppe von Dynamikanweisungen aus einer Notenzeile löschen, hat dies keinen Einfluss auf verbundene Dynamikanweisungen auf anderen Notenzeilen.
- Neben der vertikalen Verbindung können Sie Dynamikanweisungen auch horizontal gruppieren. Dadurch werden die Dynamikanweisungen automatisch in einer Reihe ausgerichtet und lassen sich als Gruppe verschieben und bearbeiten.
- Das Verbinden bzw. das Aufheben der Verbindung von Dynamikanweisungen gilt projektweit, d. h. Sie können Dynamikanweisungen nicht in einigen Layouts auf eine bestimmte Weise miteinander verbinden und in anderen Layouts auf eine andere.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1103

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 449

## Dynamikanweisungen verbinden

Wenn Sie Dynamikanweisungen durch Kopieren und Einfügen an derselben rhythmischen Position in andere Notenzeilen übernehmen, werden diese Dynamikanweisungen automatisch verbunden. Sie können auch Dynamikanweisungen und Gruppen von Dynamikanweisungen, die nicht automatisch verbunden werden, miteinander verbinden, um eine gleichzeitige Bearbeitung zu ermöglichen.

### HINWEIS

Gruppen von Dynamikanweisungen müssen identisch sein, um verbunden werden zu können. Sie können zum Beispiel zwei *p*-Anweisungen verbinden, wenn keine von ihnen in einer Gruppe enthalten ist; wenn eine von ihnen mit einer Gabel gruppiert ist, können sie nicht verbunden werden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie verbinden möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Verknüpfen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden verknüpft. Wenn Sie später eine der verknüpften Dynamikanweisungen ändern, werden alle verknüpften Dynamikanweisungen entsprechend angepasst. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 825  
[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 446

## Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben

Sie können die Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben, auch dann, wenn sie automatisch verbunden wurden. So können Sie zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel unabhängig voneinander verlängern/kürzen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Dynamikanweisung in jeder verbundenen Gruppe auf, für die Sie die Verbindung aufheben möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

### ERGEBNIS

Alle Verknüpfungen in den verknüpften Gruppen werden aufgehoben. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 449

## VST Expression-Maps für Lautstärkearten

Wenn Sie eine Sound-Bibliothek eines Drittanbieters nutzen, müssen Sie eventuell die Expression-Map ändern oder bearbeiten, damit Instrumente auf allmähliche Dynamikwechsel reagieren. Andernfalls nutzt die Sound-Bibliothek standardmäßig die Anschlagstärke.

Die Einrichtung der Expression-Map für Dynamikanweisungen hängt von der Konfiguration des Instruments ab. In der Dokumentation für die Sound-Bibliothek finden Sie weitere Informationen.

Dorico SE bietet die folgenden Standard-Expression-Maps:

- **CC11 (Dynamik)** für Dynamikanweisungen, die durch Änderungen des MIDI-Expression-Controllers umgesetzt werden
- **Modulationsrad-Dynamik** für Dynamikanweisungen, die durch Änderungen des MIDI-Controllers 1 umgesetzt werden

### TIPP

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** bearbeiten.

---

# Generalbass

Generalbass ist eine Kurzschrift, die mit Hilfe von Ziffern die Harmonie über den notierten Bassnoten angibt. Besonders häufig ist diese Notationsart in der Musik des Barock und der frühen Klassik und in den Einzelstimmen von Begleitinstrumenten wie Cembalo und Viola da Gamba zu finden.

Generalbass gibt Instrumentalisten Aufschluss über die vorgesehene Harmonie, lässt dabei aber Raum für Interpretation, zum Beispiel bei improvisierten arpeggierten Phrasen, in denen Noten aus dem jeweiligen Akkord gespielt werden.

Für Bezifferungen wird eine Kombination aus arabischen Ziffern, Vorzeichen und horizontalen Haltelinien verwendet, um sowohl die Intervalle über der Bassnote, aus denen der Akkord besteht, als auch dessen Dauer anzugeben. Sie zeigen beispielsweise, wo Vorhalte aufgelöst werden sollen, oder geben an, wenn die Bassnote sich ändert, der Akkord aber unverändert bleibt.

*Tasto solo*-Angaben informieren Interpretinnen darüber, dass einzelne Abschnitte ohne Harmonie zu spielen sind.



Eine Basso-Continuo-Stimme mit Generalbass unterhalb der Notenzeile

In Dorico SE ist Generalbass an den entsprechenden rhythmischen Positionen standardmäßig global vorhanden, da die meisten Musikstücke mit Generalbass tonal sind, d. h. Spieler führen Noten aus demselben Akkord aus. Daher müssen Sie Bezifferungen nur einmal eingeben, woraufhin sie nach Bedarf über mehreren (oder über keinen) Notenzeilen angezeigt und entsprechend den Noten in jeder Notenzeile automatisch aktualisiert werden. Unter gewissen Umständen ist es jedoch notwendig, unterschiedliche Akkorde für unterschiedliche Spieler an derselben rhythmischen Position anzuzeigen. In solchen Fällen können Sie lokalen Generalbass eingeben.

Dorico SE berechnet und speichert die Tonhöhen, welche durch Ihre eingegebenen Bezifferungen vorgegeben werden, in Bezug auf die tiefste Note an der jeweiligen rhythmischen Position. Durch diese semantische Auffassung der durch Bezifferungen vorgegebenen Harmonien kann Dorico SE die angezeigten Bezifferungen automatisch aktualisieren, sowohl für verschiedene Notenzeilen als auch bei Transposition oder Änderung der Tonhöhe von Noten.

Wenn Sie Noten transponieren, die Generalbass umfassen, transponiert Dorico SE auch die Bezifferung entsprechend.

Generalbass in Dorico SE nutzt standardmäßig eine Serifen-Fettschrift.

Sie können Generalbass in jedem einzelnen Layout sowie über den Notenzeilen einzelner Spieler ein- oder ausblenden. Außerdem können Sie in jedem einzelnen Layout ändern, ob Generalbass standardmäßig über oder unter Notenzeilen angezeigt wird. Bezifferungen werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn Dorico SE sie normalerweise nicht anzeigt, wie zum Beispiel Terz-Intervalle, oder keine Bassnote für sie erkennen kann, zum Beispiel im Fall einer Pause.

#### HINWEIS

Generalbass umfasst noch keine Notationselemente, die üblicherweise für harmonische Analyse verwendet werden, wie etwa römische Ziffern. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 390

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 835

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 833

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 834

[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 839

[Darstellung von Generalbass](#) auf Seite 841

## Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen

Sie können Generalbass in jedem einzelnen Layout sowie über den Notenzeilen einzelner Spieler ein- oder ausblenden. Zum Beispiel können Sie Generalbass in der Gesamtpartitur und in Einzelstimmen-Layouts für Bass anzeigen, aber in anderen Einzelstimmen-Layouts ausblenden.

Für Spieler, in deren Notenzeilen Sie Generalbass eingeben, wird im aktuellen Layout automatisch Generalbass angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Generalbass aus- bzw. einblenden wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Generalbass**-Bereich jeden Spieler, über/unter dem Sie Generalbass anzeigen möchten.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Wenn das Kontrollkästchen für einen Spieler aktiviert ist, wird Generalbass in den ausgewählten Layouts über/unter allen ihm zugewiesenen Instrumenten angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird Generalbass ausgeblendet. Wenn alle Kontrollkästchen deaktiviert sind, wird Generalbass vollständig ausgeblendet.

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass ändern.
- Sie können einzelne Generalbass-Bezifferungen in Layouts ausblenden, in denen Generalbass angezeigt wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 839




[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 835

## Einzelne Generalbass-Bezifferungen ein-/ausblenden

In Layouts, in denen Generalbass angezeigt wird, können Sie einzelne Generalbass-Bezifferungen ein-/ausblenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Sie können jedoch nicht einzelne Bezifferungen in Layouts einblenden, in denen Generalbass nicht angezeigt wird.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweise von Bezifferungen aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausgeblendet** in der **Generalbass**-Gruppe.

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Bezifferung werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

### TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Generalbass ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Generalbass** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589


[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Generalbass an Pausen anzeigen

Standardmäßig wird Generalbass an Pausen ausgeblendet, da Bezifferungen für gewöhnlich Harmonien im Verhältnis zu einer Bassnote angeben. Sie können Generalbass an einzelnen Pausen anzeigen, zum Beispiel wenn sich die Harmonie ändert, während der Bass pausiert. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Generalbass an den Positionen der Pausen eingegeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pausen aus, an denen Sie Generalbass anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Generalbass anzeigen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

---

#### ERGEBNIS

An den ausgewählten Pausen wird Generalbass angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie **Generalbass anzeigen** deaktivieren, wird Generalbass an ausgewählten Pausen wieder ausgeblendet.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 390

## Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen

Bei einzelnen eingeklammerten Generalbass-Bezifferungen können Sie nur linke oder nur rechte Klammern anzeigen. So können Sie zum Beispiel anzeigen, dass alle Bezifferungen zwischen zwei verklammerten Bezifferungen optional sind. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Generalbass-Bezifferungen mit Klammern eingegeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Bezifferungen in Klammern aus, an denen Sie eine einzelne Klammer anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Einzelne Klammer ausblenden** in der **Generalbass**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Anfang**
  - **Ende**

---

#### ERGEBNIS

Die Klammern auf der entsprechenden Seite der ausgewählten Bezifferungen werden ausgeblendet, so dass nur die Klammern auf der anderen Seite verbleiben. Wenn der

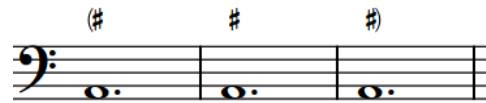
Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

---

#### BEISPIEL



Klammern werden auf beiden Seiten aller Bezifferungen angezeigt



Klammern werden nur am Anfang der ersten Bezifferung und am Ende der letzten Bezifferung angezeigt

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 390

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 837

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 916

## Generalbass-Haltelinien

Generalbass-Haltelinien zeigen an, dass Akkorde gleichbleiben, während sich die Bassnoten ändern.

Standardmäßig zeigt Dorico SE Haltelinien für Bezifferungen mit Dauer an, blendet aber Haltelinien zwischen Vorhalten und Auflösungen oder nach Auflösungen aus. Sie können Halte- und Vorhaltlinien für einzelne Vorhalt-Bezifferungen ausblenden/einblenden.



Bezifferung (ausgewählt) ohne Dauer



Bezifferung (ausgewählt) mit Dauer und Haltelinie


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge](#) auf Seite 865

## Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden

Sie können Vorhaltlinien zwischen Vorhalt- und Auflösungsbezifferungen sowie Haltelinien nach Auflösungsbezifferungen unabhängig voneinander ein-/ausblenden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Vorhalte aus, deren Halte-/Vorhaltlinien Sie anzeigen/ausblenden möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Generalbass**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
    - **Linie zwischen Vorhalt und Auflösung**
    - **Linie nach Auflösung fortsetzen**
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.
- 

#### ERGEBNIS

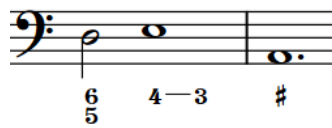
Haltelinien werden zwischen Vorhalt- und Auflösungsbezeichnungen und/oder nach Auflösungen in den ausgewählten Generalbass-Vorhalten angezeigt, wenn die entsprechenden Kontrollkästchen aktiviert sind, und ausgeblendet, wenn die Kontrollkästchen deaktiviert sind.

---

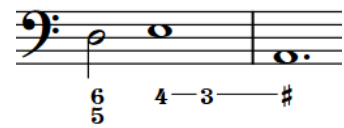
#### BEISPIEL



Sowohl Vorhaltelinien als auch Haltelinien ausgeblendet



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung angezeigt



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung sowie Haltelinie nach Auflösung angezeigt

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604


[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 833

---

## Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen

Sie können die Dauer von Generalbass-Bezeichnungen nach ihrer Eingabe ändern, wodurch die Länge ihrer Haltelinien geändert wird. Durch Verlängern einer Bezeichnung, die ohne Dauer eingegeben wurde, erhält sie eine Dauer und wird mit einer Haltelinie angezeigt. Sie können außerdem die Endpositionen von Generalbass-Haltelinien relativ zu Noten ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezeichnungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Dauer**-Option in der **Generalbass**-Gruppe.
3. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Generalbass-Bezeichnungen auf eine der folgenden Arten:
  - Um sie zu verlängern, erhöhen Sie den Wert im linken Wertefeld.
  - Um sie zu kürzen, verringern Sie den Wert im linken Wertefeld.
  - Um ihr Ende nach links zu einem Vorschlag an der durch das linke Wertefeld vorgegebenen rhythmischen Position zu verschieben, verringern Sie den Wert im rechten Wertefeld.

TIPP

1 steht für eine Viertelnote.

---

4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Enden von Haltelinien rechts von Notenköpfen und über Vorschläge hinaus zu positionieren, aktivieren Sie **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen**.
  - Um die Enden von Haltelinien links von Notenköpfen und vor Vorschlägen zu positionieren, deaktivieren Sie **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen**.
- 

ERGEBNIS

Die Dauer der ausgewählten Generalbass-Bezifferungen und die Länge ihrer Haltelinien wird geändert.

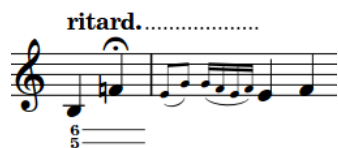
TIPP

Sie können Generalbass-Bezifferungen auf dieselbe Weise verlängern/kürzen wie andere Objekte.

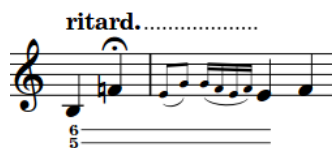
---

BEISPIEL

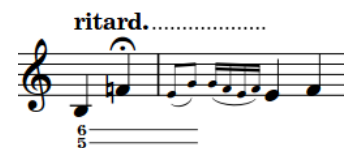
Diese Beispiele haben alle einen Gesamtnotenwert von einer halben Note, es wurde also **2** in das linke Wertefeld eingegeben.



Linie durch Ziffern am Ende zeichnen deaktiviert



Linie durch Ziffern am Ende zeichnen aktiviert



-1 1/4 wurde ins rechte Wertefeld eingegeben und **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen** ist aktiviert

---


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

## Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen

Sie können Klammern an einzelnen Generalbass-Haltelinien anzeigen, um zum Beispiel editorische Haltelinien zu kennzeichnen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Haltelinien aus, an denen Sie Klammern anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften (je nach Bedarf einzeln oder zusammen) in der **Generalbass**-Gruppe:
  - **Vorhaltlinien in Klammern**

- **Haltelinien in Klammern**

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:

- **Beide Enden**
  - **Anfang**
  - **Ende**
- 

ERGEBNIS

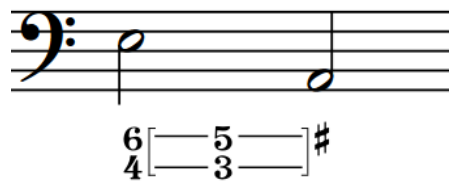
An den entsprechenden Enden der ausgewählten Generalbass-Haltelinien bzw. Vorhaltlinien werden Klammern angezeigt.

---

BEISPIEL



**Beide Enden**-Klammern an Haltelinien



**Anfang**-Klammer an Vorhaltlinien und **Ende**-Klammer an Haltelinien

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 390

[Generalbass-Einblendfeld](#) auf Seite 392

## Positionen von Generalbass

Generalbass wird automatisch in Zeilen angeordnet, abhängig davon, wie viele Zeilen in jedem einzelnen System erforderlich sind. Standardmäßig werden die Zeilen oben ausgerichtet, wenn sie unter der Notenzeile stehen, und unten, wenn sie über der Notenzeile stehen. So wird der Abstand zwischen Generalbass und der Notenzeile minimiert.

Die vertikale Position von Generalbass-Bezifferungen wird durch die Notenzeilen, über denen sie angezeigt werden sollen, sowie durch Ihre Layout-spezifischen Einstellungen für ihre notenzeilenabhängige Positionierung vorgegeben.

Sie können einzelne Generalbass-Bezifferungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden. Dazu zählt auch die Unterschneidung in Dorico SE, die auf gesamte Systeme angewandt wird, um sicherzustellen, dass alle Bezifferungen und Alterationen lesbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 832

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 835

[Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 836

[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 840

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die standardmäßige notenzeilenabhängige Positionierung aller Generalbass-Bezifferungen in jedem einzelnen Layout ändern.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
  4. Wählen Sie im **Generalbass**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Standardplatzierung**:
    - **Über Notenzeile**
    - **Unter Notenzeile**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

### ERGEBNIS

Die standardmäßige notenzeilenabhängige Positionierung aller Generalbass-Bezifferungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

### TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass-Bezifferungen auch ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

### BEISPIEL



Generalbass unterhalb der Notenzeile



Generalbass oberhalb der Notenzeile

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Generalbass-Auflösungen verschieben

Sie können Auflösungs-Bezifferungen rhythmisch verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf die Position der Vorhalt-Bezifferung oder die Gesamtdauer des Generalbass-Vorhalts hat. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Vorhalt auf einer anderen Note auflösen möchten.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Auflösungs-Bezifferungen aus, die Sie verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Auflösungspos.** in der **Generalbass-**Gruppe.
3. Verschieben Sie die ausgewählten Auflösungs-Bezifferungen auf eine der folgenden Arten:
  - Um sie nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den Wert im linken Wertefeld.
  - Um sie nach links zu verschieben, verringern Sie den Wert im linken Wertefeld.
  - Um sie nach links zu Vorschlägen an der durch das linke Wertefeld vorgegebenen Position zu verschieben, verringern Sie den Wert im rechten Wertefeld.

### TIPP

1 steht für eine Viertelnote.

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Auflösungs-Bezifferungen werden rhythmisch verschoben.

### TIPP

Im Schreiben-Modus können Sie auch auf Griffe von Auflösungs-Bezifferungen klicken und entsprechend der Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts/links ziehen.

---

### BEISPIEL

Indem Sie zum Beispiel **1** in das linke Wertefeld und **-1/2** in das rechte Wertefeld eingeben, verschieben Sie Auflösungs-Bezifferungen eine Viertelnote rechts von Vorhalt-Bezifferungen und zur ersten von zwei 16tel-Vorschlägen an dieser rhythmischen Position.



Das Bild zeigt ein Musiknotensystem mit zwei Stämmen: einer oberen Treiblinie (Violin) und einer unteren Basslinie (Generalbass). Die Treiblinie enthält eine Melodie mit einem Vorhalt (einem gebogenen Strich über zwei Noten). Die Basslinie zeigt die entsprechenden Generalbass-Griffe. Unter den ersten beiden Noten der Basslinie sind die Griffe '7-6' und '6-4-3' angegeben. Die Auflösungs-Bezifferungen sind rhythmisch verschoben, wie im Text beschrieben.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 835
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449
- [Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 206
- [Generalbass eingeben](#) auf Seite 390



## Darstellung von Generalbass

Die Darstellung einzelner Bezifferungen wird entweder durch die Standardeinstellungen in Dorico SE oder Ihre Eingabe im Einblendfeld vorgegeben, je nachdem, ob Sie festgelegt haben, dass Dorico SE Ihrer Bezifferungseingabe exakt folgt.

Bei der Generalbass-Eingabe interpretiert Dorico SE Ihre Eingaben standardmäßig und wendet seine Standardeinstellungen für die Darstellung von Generalbass auf sie an. Sie können festlegen, dass Dorico SE Ihren Eingaben für bestimmte Bezifferungen exakt folgen soll. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie ein Musikstück kopieren und schon im Voraus genau wissen, wie die Bezifferungen dargestellt werden sollen.

Sie können einzelne Bezifferungen, die Sie mit der Einstellung **Eingabe genau folgen** eingegeben haben, auf die Standardeinstellungen zurücksetzen und die aktuelle Darstellung einzelner Bezifferungen fixieren.

Generalbass in Dorico SE nutzt standardmäßig eine Serifen-Fettschrift.

Bezifferungen werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn Dorico SE sie normalerweise nicht anzeigt, wie zum Beispiel Terz-Intervalle, oder keine Bassnote für sie erkennen kann, zum Beispiel im Fall einer Pause.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 390

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 835

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 833

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 834

[Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen](#) auf Seite 841


[Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren](#) auf Seite 842

[Generalbass zurücksetzen](#) auf Seite 842

## Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen

Sie können zusammengesetzte Intervalle in einzelnen Generalbass-Bezifferungen vereinfachen, d. h. Ziffern 9 und höher. Einige Editionen ziehen es vor, zusammengesetzte Intervalle zu vereinfachen, so dass die Ziffern die erste Oktave angeben, aber im Stapel in angepasster Reihenfolge angezeigt werden.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ziffern für zusammengesetzte Intervalle im Generalbass aus, die Sie vereinfachen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zusammengesetzte Intervalle als einfache anzeigen** in der **Generalbass**-Gruppe.
- 

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Ziffern für zusammengesetzte Intervalle werden vereinfacht. Wenn Sie diese Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Ziffern wieder auf ihre Standardoktave zurückgesetzt.

BEISPIEL



Bezifferung mit zusammengesetzten Intervallen



Bezifferung mit vereinfachten zusammengesetzten Intervallen

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren

Sie können die aktuelle Darstellung von einzelnen Generalbass-Bezifferungen fixieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie sie mit der Einstellung **Notensatz-Optionen folgen** eingegeben haben, aber ihre aktuelle Darstellung beibehalten möchten, und zwar unabhängig von zukünftigen Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, deren aktuelle Darstellung Sie fixieren möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Generalbass > Aktuelle Darstellung erzwingen**.

ERGEBNIS

Die aktuelle Darstellung der ausgewählten Bezifferungen wird fixiert. Das bedeutet, dass zukünftige Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass keine Auswirkung auf sie haben.

HINWEIS

- Sie können in Dorico SE nicht auf den Dialog **Notensatz-Optionen** zugreifen, da er nur in Dorico Pro verfügbar ist. Durch das Fixieren von Bezifferungen wird ihre Darstellung jedoch beibehalten, wenn Sie das Projekt mit anderen Benutzern teilen, die später Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass vornehmen.
- Sie können der Option **Aktuelle Darstellung erzwingen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

## Generalbass zurücksetzen

Sie können einzelne Generalbass-Bezifferungen zurücksetzen, wenn sie mit der Generalbass-Einstellung **Eingabe genau folgen** eingegeben wurden. Zurückgesetzte Bezifferungen folgen den Standardeinstellungen in Dorico SE.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie zurücksetzen möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Generalbass > Generalbass zurücksetzen**.
-

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen werden zurückgesetzt und folgen den Standardeinstellungen. Dies kann sich auf ihre Darstellung und die Dauer von Vorhalten auswirken.

#### TIPP

Sie können der Option **Generalbass zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 390

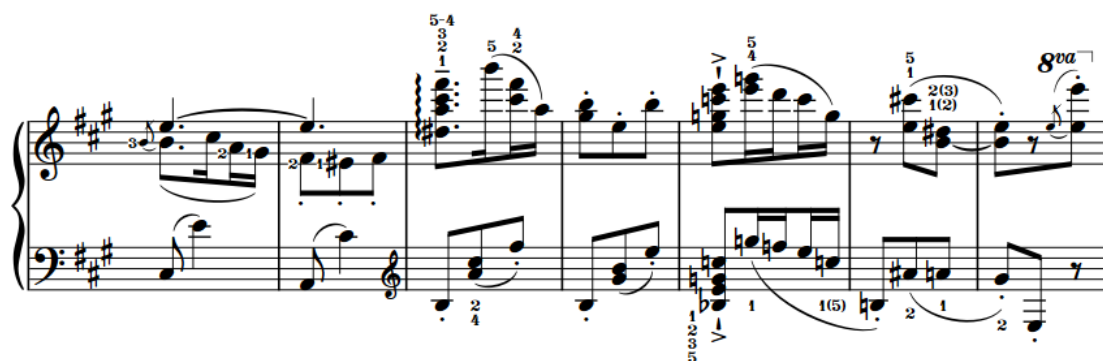
[Generalbass-Einblendfeld](#) auf Seite 392

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

# Fingersätze

Fingersätze zeigen mit Hilfe von Zahlen und Buchstaben Empfehlungen dafür an, mit welchen Fingern Noten ausgeführt werden. Dies kann nützlich sein, wenn sich die Noten an Spieler richten, die das Instrument noch erlernen, oder für schwierige musikalische Passagen, bei denen bestimmte Fingersätze die Noten deutlich leichter spielbar machen.

Fingersätze werden häufig in Noten für Klavier oder andere Tasteninstrumente verwendet, da Spieler alle zehn Finger nutzen können, um Noten zu spielen, und in Gitarrennoten, wo Fingersätze häufig zusammen mit Bundpositionen angegeben werden. Fingersätze können jedoch auch für andere Instrumente nützlich sein, z. B. um anzugeben, dass Spieler von Streichinstrumenten beim Halten einer Note den Finger zum Dämpfen der Saite wechseln sollten, oder um Spieler von Holzblasinstrumenten anzuweisen, für bestimmte Noten ungewöhnliche Fingersätze zu nutzen, um einen besonderen akustischen Effekt zu erzielen.



Klavierenoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

Dorico SE bietet auch Fingersätze für Blechblas- und Bundinstrumente. Sie können z. B. für Instrumente wie Trompete oder Horn festlegen, welche Ventile Spieler betätigen sollen, und für Doppelhörner angeben, welches Horn verwendet werden soll. Für Instrumente mit Bünden können Sie Fingersätze für beide Hände eingeben.

Fingersätze in Dorico SE nutzen gemäß anerkannten Darstellungskonventionen standardmäßig fett gedruckte römische Ziffern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 270

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 272

[Fingersätze für Instrumente mit Bünden](#) auf Seite 850

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 855

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 854

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 848

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859

## Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze

Fingersätze werden so nah wie möglich an den Noten platziert, für die sie gelten, damit Spieler sie problemlos lesen können.

Für Instrumente, die in Akkoladen notiert werden, z. B. Klavier oder Harfe, können Fingersätze für die rechte Hand über der obersten Notenzeile platziert werden, und Fingersätze für die linke Hand unter der untersten Notenzeile. Wenn Noten für solche Instrumente jedoch dichte, kontrapunktische Formen aufweisen, können Fingersätze zwischen den Notenzeilen platziert werden, um der Richtung der Stimmen zu folgen, zu denen sie gehören.

Abweichende Konventionen gelten für Fingersätze für Instrumente mit Bündeln, da solche Instrumente Fingersätze sowohl für die rechte als auch für die linke Hand erfordern.

### Platzierung von Fingersätzen für die rechte Hand

Standardmäßig werden alle Fingersätze für die rechte Hand außerhalb der Notenzeile und auf der Notenkopfseite von Noten platziert, also je nach Halsrichtung über oder unter der Notenzeile. Wenn sie neben Noten innerhalb der Notenzeile angezeigt werden, verbindet Dorico 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 Objekten wie Vorzeichen und Punktierungen kollidieren. Dorico SE berechnet automatisch die am besten geeigneten Positionen für Fingersätze für die linke Hand und löscht standardmäßig ihre Hintergründe, um ihre Lesbarkeit bei Positionierung auf Notenzeilenlinien zu verbessern.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 850

## Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern

Substitutions-Fingersätze zeigen an, dass Spieler den Finger wechseln sollen, mit dem sie die jeweilige Note spielen. Sie können vorhandene Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie zu Substitutions-Fingersätzen ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Substitution** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Geben Sie den gewünschten Fingersatz für die Substitution in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden jetzt als Substitutions-Fingersätze angezeigt. Die Position der Substitution entspricht standardmäßig der des ursprünglichen Fingersatzes, aber Sie können die rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern.

## Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern

Substitutions-Fingersätze werden standardmäßig mit sofortiger Wirkung angezeigt, d. h., die Substitution findet auf derselben Note statt. Sie können jedoch die rhythmische Position ändern, an denen einzelne Substitutionen stattfinden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Substitutions-Fingersätze aus, deren abgeleitete rhythmische Position Sie ändern möchten.
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.

---

## Vorhandene Fingersätze ändern

Sie können die Fingersätze nach der Eingabe ändern, z. B. wenn Sie sich feststellen, dass sich ein anderer Fingersatz besser eignet.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie ändern möchten.

2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den neuen gewünschten Fingersatz in das Wertefeld **Finger oder Position** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** ein.
3. Drücken Sie **Eingabetaste**.

## ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden geändert.

## TIPP

Außerdem können Sie vorhandene Fingersätze im Schreiben-Modus ändern, indem Sie das Fingersatz-Einblendfeld öffnen. Alle an der ausgewählten Note vorhandenen Fingersätze werden im Einblendfeld angezeigt.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 270

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 272

## Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern


Dorico SE folgt automatisch den Konventionen für die Positionierung von Fingersätzen. Sie können jedoch einzelne Fingersätze für Instrumente ohne Bünde entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Gemäß Konvention werden Fingersätze für Tasteninstrumente über der Notenzeile für die rechte Hand und unter der Notenzeile für die linke Hand platziert. Fingersätze für Streich- und Blechblasinstrumente werden immer über der Notenzeile positioniert.

## HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Instrumente ohne Bünde.

## VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

## VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Notenzeilen-relative Position** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Darüber**
  - **Darunter**

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden über/unter der Notenzeile angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 850

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589


## Fingersätze innerhalb der Notenzeile anzeigen

Sie können einzelne Fingersätze, die zu Instrumenten ohne Bündel gehören, neben Notenköpfen innerhalb der Notenzeile anzeigen.

#### HINWEIS

- Diese Schritte gelten nur für Instrumente ohne Bündel. Fingersätze für die linke Hand für Instrumente mit Bündeln werden standardmäßig innerhalb der Notenzeile angezeigt.
- Diese Schritte gelten nicht für Substitutions-Fingersätze.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Fingersätze Sie innerhalb der Notenzeile anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Links von Notenkopf positionieren** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.

#### ERGEBNIS

Fingersätze, die zu den ausgewählten Noten gehören, werden innerhalb der Notenzeile direkt neben den Notenköpfen angezeigt. Wenn sie zu Noten gehören, die auf einer Notenzeilenlinie liegen, wird standardmäßig ein Bereich der Linie gelöscht, um die Lesbarkeit zu verbessern.

#### BEISPIEL



## Fingersätze anzeigen/ausblenden

Sie können Fingersätze für jedes einzelne Layout ausblenden/anzeigen. Z. B. können Sie Fingersätze in Einzelstimmen-Layouts anzeigen, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch ausblenden, da Dirigenten in den seltensten Fällen Fingersatz-Informationen benötigen.



#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Fingersätze aus- bzw. einblenden möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Fingersatz anzeigen** im **Fingersatz**-Bereich.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 792

## Fingersätze löschen

Sie können Fingersätze von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Fingersätze jedoch in Dorico SE als Eigenschaften von Noten und nicht als separate Objekte betrachtet werden, können Sie sie nicht wie andere Objekte auswählen und löschen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, von denen die Fingersätze gelöscht werden sollen.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Fingersatz > Fingersatz zurücksetzen**.

---

#### ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden von den ausgewählten Noten entfernt.

#### TIPP

Sie können der Option **Fingersatz zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

## Erinnerungs-Fingersätze

Erinnerungs-Fingersätze teilen Spielern mit, dass Fingersätze, die an vorherigen rhythmischen Positionen eingeführt wurden, weiterhin für noch klingende Noten gelten. Dorico SE zeigt Erinnerungs-Fingersätze automatisch an, wenn Sie neue Fingersätze an rhythmischen Positionen hinzufügen, an denen Noten mit vorhandenen Fingersätzen noch klingen.

Standardmäßig werden Erinnerungs-Fingersätze in Klammern angezeigt.



Erinnerungs-Fingersatz in Klammern (Standard)

WEITERFÜHRENDE LINKS

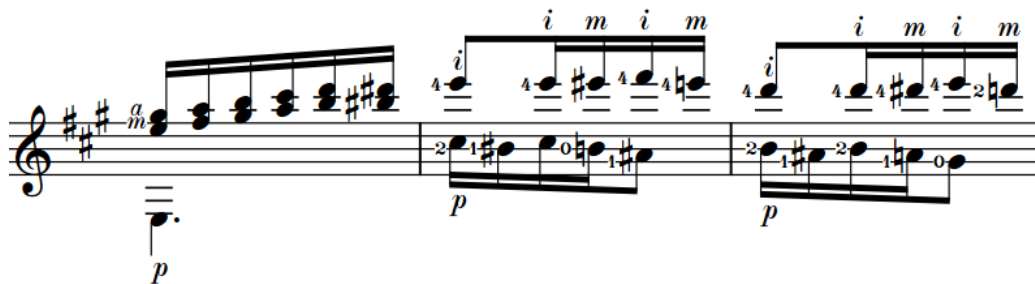
[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 270

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 272

## Fingersätze für Instrumente mit Bünden

Bundinstrumente wie klassische Gitarre erfordern aufgrund der komplexen Eigenschaften der Noten zusätzliche Fingersatz-Anweisungen für beide Hände.

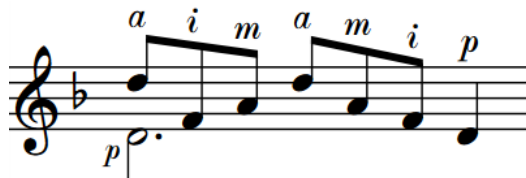
Fingersätze für Instrumente mit Bünden nutzen dieselben Schriften wie normale Fingersätze.



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 270

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 272

[Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen](#) auf Seite 853

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 854

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859

[Tapping](#) auf Seite 972

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 973


## Klammern an Fingersätzen für die rechte Hand ausblenden/ anzeigen

Wenn mehrere Noten im selben Akkord mit demselben Finger der rechten Hand gezupft werden, können Sie denselben Fingersatz mehrere Male anzeigen (einmal für jede Note) oder einen einzelnen Fingersatz für alle Noten verwenden, in dem eine Klammer die mit dem jeweiligen Finger gezupften Noten verbindet. Wenn Sie einen separaten Fingersatz für jede Note verwenden, können Sie auch festlegen, ob die einzelnen Fingersätze über oder unter der Notenzeile platziert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze für die rechte Hand, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie alle Noten in Fingersätzen für die rechte Hand aus, die Sie in Klammern setzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vertikale Position** in der Gruppe **Gezupfter Fingersatz**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - Um Klammern auszublenden und einen separaten Fingersatz für jede ausgewählte Note anzuzeigen, wählen Sie **Über Notenzeile** oder **Unter Notenzeile** aus.
  - Um Klammern und einen einzelnen Fingersatz für alle Noten innerhalb der Klammer anzuzeigen, wählen Sie **Neben Note**.

#### ERGEBNIS

In den ausgewählten Fingersätzen für die rechte Hand werden Klammern ausgeblendet/angezeigt. Wenn Sie **Über Notenzeile** oder **Unter Notenzeile** ausgewählt haben, wird ihre notenzeilenabhängige Platzierung entsprechend geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

#### BEISPIEL



Mit einer Klammer neben Noten angezeigte Fingersätze für die rechte Hand



Über der Notenzeile angezeigte Fingersätze für die rechte Hand



Unter der Notenzeile angezeigte Fingersätze für die rechte Hand

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Position von Fingersätzen für die linke Hand ändern


Sie können die Position einzelner Fingersätze für die linke Hand ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig werden sie innerhalb der Notenzeile und links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze für die linke Hand, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze für die linke Hand aus, deren Position Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fingersatzposition** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Außerhalb von Notenzeile**
  - **Links von Note**

- **Rechts von Note**

---

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Fingersätze für die linke Hand wird geändert. Wenn sie außerhalb der Notenzeile angezeigt werden, werden sie standardmäßig oberhalb von ihr platziert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

---

BEISPIEL



Außerhalb von Notenzeile



Links von Note



Rechts von Note

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze](#) auf Seite 844

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 270

## 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.
  - Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

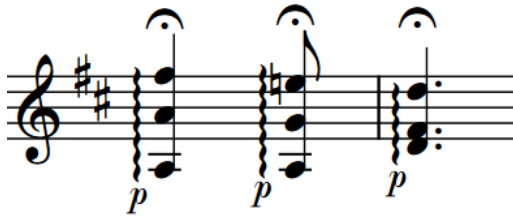
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die zu den Instrumenten mit 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

---

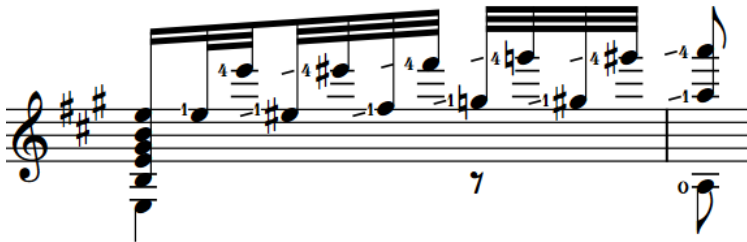
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 335](#)

## 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

[Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden auf Seite 856](#)

## Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen


Sie können Slides zwischen Noten ausblenden/anzeigen, die auf Bundinstrumenten mit demselben Finger der linken Hand auf derselben Saite gespielt werden.

### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bünden gehören.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben für die Noten am Anfang und am Ende der Slides denselben Fingersatz für die linke Hand eingegeben.
- Sie haben dieselbe Saite für die Noten am Anfang und am Ende der Slides angegeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Zielnoten aus, vor denen Sie Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen möchten.
  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 270  
[Vorhandene Fingersätze ändern](#) auf Seite 846  
[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910

## 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 eingeben](#) auf Seite 270  
[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 272

## Auswahl des Hornbereichs anzeigen


Sie können bei Doppel- und Tripelhörnern den Teil des Horns angeben, auf dem Noten gespielt werden sollen, indem Sie die entsprechenden Angaben als Präfixe von Horn-Fingersätzen notieren. Einige Publikationen geben einfach »T« für Thumb (Daumen) an, während andere ausdrücklich den zu verwendenden Bereich des Horns in Form seiner Stimmung angeben.

### HINWEIS

Sie können eine Auswahl des Hornbereichs ausschließlich Noten hinzufügen, die zu Hörnern in F gehören.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Horn-Fingersätze aus, bei denen die Bereichsauswahl eingefügt werden soll.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bereich des Horns** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
  3. Wählen Sie einen der folgenden Hornbereiche aus dem Menü:
    - **F**
    - **B**
    - **F-Alt**
    - **Eb-Alt**
    - **Daumenventil**
- 

### ERGEBNIS

Zu den ausgewählten Fingersätzen werden Bereichsangaben hinzugefügt.

## Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden

Sie können Verschiebungsangaben nach einzelnen Fingersätzen, die zu Saiteninstrumenten gehören, anzeigen/ausblenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.


Verschiebungsangaben sind angewinkelte Linien, die die Bewegungsrichtung angeben, wenn Spieler von Saiteninstrumenten die Fingerposition auf dem Griffbrett wechseln müssen, um eine höhere/tiefere Note mit demselben Finger zu spielen wie die Note davor.

### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören. Für diese können Sie stattdessen Fingersatz-Slides anzeigen.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.



- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

## VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in Notenzeilen für Saiteninstrumente die Noten aus, ab denen Sie eine Fingersatzverschiebung anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wechsel zur nächsten Note anzeigen** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.

## ERGEBNIS

Verschiebungsangaben werden angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und sogar dann, wenn es für die Noten an jedem Ende explizite Fingersätze gibt, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert ist. Sie werden zwischen den ausgewählten Noten und den direkt auf sie folgenden Noten positioniert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

## TIPP

Sie können beim Eingeben von Fingersätzen für Saiteninstrumente angeben, dass an Fingersätzen Verschiebungsangaben angezeigt werden sollen.

## BEISPIEL



## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 270

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 854


[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

## Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern

Sie können die Richtung einzelner Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern, wenn sie nicht in die richtige Richtung zeigen.

## VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

## VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Angaben aus, deren Richtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Richtung wechseln** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Aufwärts**

- **Abwärts**
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Verschiebungsangaben werden nach oben/unten gedreht.

#### HINWEIS

Sie können die Richtung von Verschiebungsangaben auch beeinflussen, indem Sie die Saiten angeben, auf denen Noten gespielt werden sollen.

---

## Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze

Dorico 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.

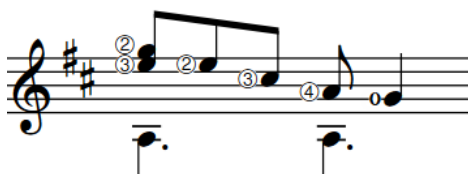
Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile für gegriffene Tonhöhen sind verkleinerte Versionen von Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile.

In Dorico SE werden Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile als Eigenschaften der jeweiligen Noten aufgefasst. Sie können sie nicht unabhängig von den zugehörigen Noten auswählen.

#### HINWEIS

Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nur an Noten anzeigen, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.

---



Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile, wobei die letzte für eine offene Saite steht

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 850

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1006

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910

## Saitenanzeigen löschen


Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nach der Eingabe wieder von den Noten entfernen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Da Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile jedoch als Eigenschaften von Noten und nicht als separate Objekte betrachtet werden, können Sie diese nicht wie andere Objekte auswählen und löschen.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile. Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile auf dieselbe Weise löschen wie andere Objekte.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, von denen Sie Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile entfernen möchten.
  2. Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Anzeigen** in der **Saitenanzeige**-Gruppe.
-

#### ERGEBNIS

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile werden von den ausgewählten Noten entfernt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 378

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

## Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen

Standardmäßig werden Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile links von Notenköpfen angezeigt, wenn es keine Fingersätze für die linke Hand gibt, und rechts von Notenköpfen, wenn es Fingersätze für die linke Hand gibt. Sie können einzeln ändern, an welcher Seite von Notenköpfen Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile angezeigt werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile aus, deren Notenzeilen-relative Position Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Notenkopf-relative Pos.** in der **Saitenanzeige-**Gruppe.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

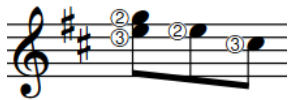
- **Links**
  - **Rechts**
- 

ERGEBNIS

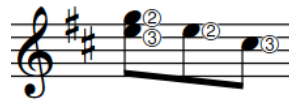
Die Notenkopf-relative Position der ausgewählten Saitenanzeigen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

---

BEISPIEL



Saitenanzeigen links von Notenköpfen



Saitenanzeigen rechts von Notenköpfen

---

# Titelei

Titelei ist in Dorico 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, zum Beispiel eine Titelseite, eine Instrumentenliste, Programmhinweise und Interpretationsanweisungen.

Außerdem beinhaltet die Titelei Angaben über die Noten auf der ersten Seite von Partituren und Einzelstimmen, darunter Widmung, Titel, Untertitel, Komponisten und Textdichter.

## TIPP

Eine effiziente Methode, um Informationen in allen Layouts einheitlich zu präsentieren, ist die Verwendung von Token, die auf Felder im Dialog **Projekt-Info** verweisen. Die Standard-Seitenvorlagen in Dorico SE enthalten Token für den Projekttitle, den Liedtextdichter und den Komponisten auf der ersten Seite in Layouts und den Partietitel (Partitur-Layouts) bzw. den Layout-Namen (Einzelstimmen-Layouts) am oberen Rand aller folgenden Seiten. In Einzelstimmen-Layouts wird außerdem automatisch der Layout-Name links oben auf der ersten Seite angezeigt.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 177

[Token](#) auf Seite 595

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Rahmen](#) auf Seite 594

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 560

## Layout-Transpositionstext bearbeiten

Sie können Text für Layout-Transpositions-Token in jedem einzelnen Layout übergehen. So können Sie zum Beispiel in einigen Layouts »Klingende Notation«, aber in anderen »Gesamtpartitur in C« anzeigen.

## VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Layout-Transpositionstext Sie bearbeiten möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.

4. Aktivieren Sie im Abschnitt **Text-Token** die folgenden Optionen (einzeln oder zusammen):
    - **Benutzerdefinierter Text für klingendes Layout**
    - **Benutzerdefinierter Text für transponiertes Layout**
  5. Geben Sie den gewünschten Text in die entsprechenden Wertfelder ein.
  6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 595

[Layouts](#) auf Seite 164

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 167



# Vorschläge

Vorschläge sind Noten ohne feste Dauer, die schnell gespielt werden sollen. Sie werden als verkleinerte Version normaler Noten angezeigt, durch deren Hals normalerweise ein Strich verläuft.

Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als »Acciaccatura« bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhälse werden als »Appoggiatura« bezeichnet und häufig langsamer als Acciaccaturas gespielt. In der Barockmusik wurde Appoggiaturas oft eine bestimmte Dauer zugeschrieben, die auf dem rhythmischen Wert des Notenkopfs, mit dem sie verbunden waren, und dem vorliegenden Metrum basierte. Daher werden durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge bei der Wiedergabe in Dorico SE anders behandelt.

Vorschläge nehmen keinen rhythmischen Raum ein, sondern werden in den Raum vor der Note gesetzt, mit der sie verbunden sind, d. h. der Note direkt rechts von ihnen.

Vor einem Notenkopf können mehrere Vorschläge stehen. Wenn zwei oder mehr Vorschläge mit demselben Notenkopf verbunden sind und einen rhythmischen Wert haben, der durch ein Fähnchen dargestellt wird (z. B. Achtel- und Sechzehntelnoten), werden sie automatisch miteinander verbalkt.



Mehrere Vorschläge vor Noten

In Dorico 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 243

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 867

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 869

[Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 870

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1093

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 267

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268

[Notenabstand](#) auf Seite 573

## 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 Notenhälsen.

Vorschläge werden immer vor einem Notenkopf positioniert, selbst wenn sie nicht vor der Zählzeit, sondern auf der Zählzeit gespielt werden sollen. Normalerweise werden sie nach Taktstrichen platziert, um eine Positionierung direkt vor dem Notenkopf zu ermöglichen, mit dem sie verbunden sind. Sie können Vorschläge stattdessen vor Taktstrichen anzeigen, zum Beispiel, wenn Sie eine Gruppe von drei oder mehr Vorschlägen haben und den Abstand zwischen dem Taktstrich und der ersten Zählzeit im Takt verringern möchten.

Die Striche durch die Notenhälsen von Vorschlägen werden am Anfang von Vorschlagsbalken angezeigt. Bei einzelnen Vorschlägen verläuft der Strich durch den Hals und das Fähnchen und ragt gegebenenfalls auf beiden Seiten des Halses hinaus.



Ähnlich wie bei normalen Noten führt das Hinzufügen von Vorzeichen dazu, dass die Abstände von Vorschlägen angepasst werden, damit die Vorzeichen gut lesbar sind.

Artikulationen für Vorschläge werden so positioniert, dass sie leicht lesbar sind, üblicherweise außerhalb der Notenzeile. Dorico SE platziert Artikulationen automatisch auf der Halsseite von Vorschlägen und außerhalb der Notenzeile, sofern der Hals oder Balken innerhalb der Notenzeile liegt.

### Vorschläge in mehrstimmigen Kontexten

Gemäß anerkannten Notationskonventionen werden Vorschläge standardmäßig mit nach oben gerichteten Hälsen angezeigt, wenn es nur eine Stimme in der Notenzeile gibt. Dies gilt auch, wenn der Hals des Notenkopfs, mit dem sie verbunden sind, nach unten gerichtet ist.

Wenn es jedoch mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, werden alle Noten in den oberen Stimmen mit nach oben gerichteten Hälsen und alle Noten in den unteren Stimmen mit nach unten gerichteten Hälsen angezeigt, einschließlich aller Vorschläge. Dies wirkt sich auch auf die Krümmungsrichtung von Bindebögen aus.

Diese Anpassung findet in Dorico SE automatisch statt, aber Sie können die Halsrichtung von Vorschlägen auch manuell ändern.



### Bindebögen relativ zu Vorschlägen

Standardmäßig enden Bindebögen, die mit Vorschlägen beginnen und mit Haltebogenketten enden, mit der ersten Note der Haltebogenkette. Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern. Dies gilt auch für Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen.

#### TIPP

Auf der **Notenabstand**-Seite in den **Layout-Optionen** können Sie den Notenabstands-Skalierungsfaktor für Vorschläge in jedem einzelnen Layout ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS





- [Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen](#) auf Seite 868
- [Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1093
- [Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten](#) auf Seite 1092
- [Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 921
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln

Sie können alle vorhandenen Noten in Vorschläge umwandeln. Dies kann zum Beispiel nützlich sein, wenn Sie Noten bearbeiten möchten, die Sie per MIDI-Aufnahme eingegeben haben.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie in Vorschläge umwandeln möchten.
  - Optional: Ändern Sie den Vorschlagstyp auf eine der folgenden Arten in durchgestrichen/ nicht durchgestrichen:
    - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste--**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf **Durchgestrichene Vorschläge**  oder **Nicht durchgestrichene Vorschläge** .
  - Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
    - Drücken Sie **-**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in Vorschläge mit demselben notierten Notenwert umgewandelt. Alle Punktierungen werden jedoch entfernt.

Standardmäßig werden durchgestrichene Vorschläge an die rhythmische Position nach der letzten ausgewählten Note in jedem Bereich angehängt, während nicht durchgestrichene Vorschläge an die rhythmische Position der ersten ausgewählten Note in jedem Bereich angehängt werden.

#### TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Bearbeiten** können Sie die Standardrichtung beim Umwandeln vorhandener Noten in Vorschläge ändern.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können den Notenwert von Vorschlägen ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187
- [Vorschläge eingeben](#) auf Seite 243
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 869

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1189


[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

## Vorschläge in normale Noten umwandeln

Sie können alle vorhandenen Vorschläge in normale Noten umwandeln, die an ihrer ursprünglichen rhythmischen Position beginnen. So können Sie zum Beispiel eine Folge von Vorschlägen am Anfang einer Partie in Standardnoten in einem Auftakt umwandeln.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Vorschläge aus, die Sie in normale Noten umwandeln möchten.
2. Optional: Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Vorschläge darauffolgende Noten bei Bedarf an spätere rhythmische Positionen verschieben, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
3. Optional: Wenn Sie den Einfügen-Modus aktiviert haben, wählen Sie den gewünschten Umfang für den Einfügen-Modus aus.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Drücken Sie **-**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden in normale Noten mit demselben notierten Notenwert umgewandelt. Ein Achtel-Vorschlag wird zum Beispiel zu einer Standard-Achtelnote.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert war, werden die darauffolgenden vorhandenen Noten bei Bedarf an spätere rhythmische Positionen verschoben, um Platz für die zusätzlichen Zählzeiten zu machen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert war, werden die Vorschläge ausgedehnt und überschreiben die darauffolgenden Noten.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1190

[Auftakte](#) auf Seite 1171


[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 440

## Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen

Standardmäßig werden Vorschläge hinter Taktstrichen und direkt vor dem Notenkopf positioniert, auf den sie sich beziehen, auch wenn es sich dabei um die erste Note im Takt handelt. Sie können einzelne Vorschläge vor Taktstrichen positionieren, zum Beispiel damit die Note auf der ersten Zählzeit im Takt nicht zu weit vom Taktstrich abgerückt wird, oder um anzuzeigen, dass die Vorschläge vor der Zählzeit gespielt werden müssen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren relative Position zu den Taktstrichen Sie ändern wollen.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorschlag vor Taktstrich** in der **Vorschläge**-Gruppe.
- 

#### ERGEBNIS

Vorschläge an den ausgewählten rhythmischen Positionen werden vor Taktstriche gerückt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und hinter Taktstriche, wenn sie deaktiviert ist.

#### HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Vorschläge an den ausgewählten rhythmischen Positionen aus.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 243

## Größe von Vorschlägen

Vorschläge sind kleinere Versionen normaler Noten, die um ein Verhältnis verkleinert werden, das standardmäßig auf 3/5 einer normalen Note eingestellt ist.

Sie können die Größe von Vorschlägen einzeln wie bei normalen Noten ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Größe von Noten/Objekten ändern](#) auf Seite 429

## Durchstreichung von Vorschlägen


Durchstreichungen, die diagonal über die Hälse von Vorschlägen gezogen werden, werden oft verwendet, um verschiedene Arten von Vorschlägen zu unterscheiden. Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als *Acciaccatura* bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhäse werden als *Appoggiatura* bezeichnet und häufig langsamer als *Acciaccaturas* gespielt.

In Dorico SE werden Vorschläge standardmäßig mit durchgestrichenen Hälsen angezeigt. Sie können ändern, ob bei Eingabe von Vorschlägen Durchstreichungen dargestellt werden sollen als auch die Art vorhandener Vorschläge.

## Art von Vorschlägen ändern



Sie können die Art einzelner Vorschläge nach der Eingabe ändern. Vorschläge besitzen standardmäßig durchgestrichene Hälse, aber Sie können sie zu Vorschlägen ohne durchgestrichene Hälse ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE




1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren Art Sie ändern wollen.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Vorschlagstyp** in der **Vorschläge**-Gruppe:
    - **Durchgestrichener Hals** 
    - **Nicht durchgestrichener Hals** 
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden mit durchgestrichenem/nicht durchgestrichenem Hals angezeigt.

#### TIPP

Sie können die Art ausgewählter Vorschläge ändern, indem Sie **Alt/Opt-Taste--** drücken oder auf **Vorschläge**  im Noten-Werkzeugfeld klicken und die Taste halten und dann auf **Nicht durchgestrichene Vorschläge**  oder **Durchgestrichene Vorschläge**  klicken.

---

## 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 919

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 921

## 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 745

## Vorschläge bei der Wiedergabe

Durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge werden bei der Wiedergabe unterschiedlich behandelt.

Durchgestrichene Vorschläge mit beliebigem Notenwert sowie nicht durchgestrichene Vorschläge mit einem Notenwert von einer Sechzehntelnote oder kürzer werden vor der Zählzeit mit einer einzigen standardmäßigen klingenden Dauer wiedergegeben.

Nicht durchgestrichene Vorschläge mit einem Notenwert von einer Achtelnote oder länger werden auf der Zählzeit wiedergegeben. Ihre klingende Dauer beträgt die Hälfte des Notenwerts der Note, mit der sie verbunden sind. Wenn zum Beispiel ein nicht durchgestrichener Achtelnoten-Vorschlag mit einer Viertelnote verbunden ist, werden beide Noten so wiedergegeben, als wären es Achtelnoten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

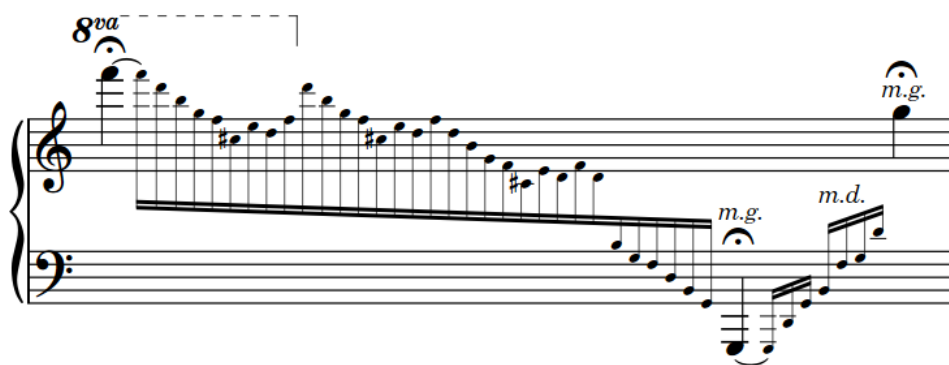
[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 243

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 869

# Fermaten und Pausen

Es werden unterschiedliche Notationselemente verwendet, um anzuzeigen, dass der vorgegebene rhythmische Fluss der Musik vorübergehend unterbrochen werden soll, entweder durch ein kurzes Ausruhen auf einem Ton oder einen Moment Stille. Der subtilste Effekt wird durch ein Tenuto-Zeichen erzielt; deutlichere Unterbrechungen sind mit Hilfe von Fermaten und Pausen möglich.

Die Dauer der Unterbrechung, die mit Hilfe der Fermate oder Pause erzielt werden soll, muss nicht angegeben werden. Dies lässt viel Raum für Interpretation, obwohl die verschiedenen Stile von Fermaten und Pausen normalerweise auf längere oder kürzere Unterbrechungen hindeuten.



Eine musikalische Phrase mit drei Fermaten

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Fermaten und Pausen:

## Fermaten

Fermaten zeigen an, dass eine Note länger gehalten wird als durch ihre notierte Länge vorgegeben, und gelten für das gesamte Ensemble. In Dorico SE sind Fermaten an den entsprechenden rhythmischen Positionen global vorhanden, weswegen sie automatisch in allen Notenzeilen und Stimmen angezeigt werden.

Manchmal werden sie auch als »Ruhezeichen« bezeichnet.

## Atemzeichen

Atemzeichen weisen Spieler auf geeignete Stellen zum Atemholen hin bzw. schlagen eine Phrasierung der Musik zwecks Erzeugung eines entsprechenden Effekts vor.

## Zäsuren

Zäsuren zeigen an, dass eine Note über ihren gesamten Wert gehalten wird, gefolgt von einer Pause. In Dorico SE sind Zäsuren an den entsprechenden rhythmischen Positionen global vorhanden, weswegen sie automatisch in allen Notenzeilen angezeigt werden.

## HINWEIS

Fermaten und Pausen haben aktuell keine Auswirkungen auf die Wiedergabe; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 330

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 873











[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 874

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 874

## 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	Beschreibung
Sehr kurze Fermate 	Zeigt an, dass eine Note nur einen Bruchteil länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Kurze Fermate 	Zeigt an, dass eine Note ein wenig länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Kurze Fermate (Henze) 	Zeigt an, dass eine Note ein wenig länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben (wie von Hans Werner Henze verwendet).
Fermate 	Zeigt an, dass eine Note länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Lange Fermate 	Zeigt an, dass eine Note deutlich länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Lange Fermate (Henze) 	Zeigt an, dass eine Note deutlich länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben (wie von Hans Werner Henze verwendet).
Sehr lange Fermate 	Zeigt an, dass eine Note viel länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Curlew (Britten) 	Zeigt in asynchroner Musik an, dass eine Note oder Pause bis zum nächsten Synchronisierungspunkt gehalten werden soll (wie von Benjamin Britten verwendet).

Fermaten können in zwei Stile unterteilt werden. Da sich deren Bedeutungen überschneiden, kann es für Spieler verwirrend sein, wenn beide Stile in ein und demselben Projekt verwendet werden.

Stil	Sehr kurze Fermate	Kurze Fermate	Fermate	Lange Fermate	Sehr lange Fermate
Standard					
Henze	n/v				n/v

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 330

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 428

## 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
,	✓	V	

## 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	Dicke Zäsur	Kurze Zäsur	Gebogene Zäsur	Zäsur mit einem Strich
Zwei diagonale Schrägstriche	Zwei dicke diagonale Schrägstriche	Zwei gerade vertikale Striche	Zwei gekrümmte diagonale Schrägstriche	Ein gerader vertikaler Strich

Wenn Sie anhand der einzelnen Arten von Zäsuren bestimmte Halte- oder Pausenlängen anzeigen möchten, empfehlen wir Ihnen, eine Legende hinzuzufügen, da verschiedene Spieler diese Symbole unterschiedlich auslegen könnten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 330

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 428

## 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.

The image shows a musical score snippet in 4/4 time with a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The vocal line (top staff) contains the lyrics: "one, 'You're love - ly neigh - bor, But I'm". There are fermatas (breve symbols) above the notes for "love", "ly", "neigh", and "bor". The piano accompaniment (bottom two staves) features a triplet of eighth notes in the right hand and a single eighth note in the left hand, with fermatas placed above the notes in the right hand and below the notes in the left hand. The fermatas in the piano part are positioned to align with the fermatas in the vocal part.

Fermaten wirken sich auf das Gesamttempo des Stücks aus, weswegen sie für alle Spieler sichtbar sein müssen. Daher werden Fermaten in allen Notenzeilen an derselben rhythmischen Position oder an der rhythmischen Position der Note, des Akkords oder der Pause angezeigt, die/der mit dem Ende der Fermate zusammenfällt. Wenn es im entsprechenden Takt in einer Notenzeile keine Noten gibt, werden Fermaten über der Taktpause angezeigt.

## Atemzeichen

Atemzeichen werden standardmäßig über der obersten Linie der Notenzeile platziert, am Ende der Note, auf die sie sich beziehen, d. h. kurz vor der folgenden Note.

Atemzeichen gelten nur für die Notenzeile, zu der sie hinzugefügt werden, und haben keine Auswirkungen auf das Gesamttempo, da sie nur dem Zweck dienen, einzelne Spieler oder eine Gruppe von Spielern auf eine geeignete Stelle zum Atmen hinzuweisen.

## Zäsuren

Zäsuren werden oben in der Notenzeile positioniert, so dass die oberste Notenzeilenlinie durch die Mitte der Zäsur verläuft und der Fuß der Zäsur auf der zweiten Notenzeilenlinie aufliegt. Häufig werden sie am Ende eines Takts vor dem Taktstrich platziert.

Zäsuren werden automatisch an derselben rhythmischen Position zu allen Notenzeilen hinzugefügt, und zwar direkt links von dem Notenkopf oder Taktstrich, an dem sie eingegeben wurden. Sie sind nicht mit Notenköpfen verbunden, und der Notenabstand wird angepasst, damit eine klare Lücke entsteht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten auf Taktstrichen platzieren](#) auf Seite 877

[Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern](#) auf Seite 876

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 330  
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## 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.

## Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern

Sie können die maximale Anzahl von Fermaten ändern, die in jeder Notenzeile an einzelnen Positionen angezeigt werden, wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, deren maximale Anzahl pro Notenzeile Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Max. Fermaten pro Notenzeile** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Eine pro Stimme**
    - **Eine pro Notenzeilen-Seite**
    - **Eine pro Notenzeile**
- 

#### ERGEBNIS

Die Anzahl von Fermaten, die an den ausgewählten Positionen angezeigt werden, wird geändert.

## Fermaten auf Taktstrichen platzieren


Sie können eine Fermate über einem Taktstrich anstelle einer Note platzieren, um ein Innehalten vor dem Beginn des folgenden Takts anzuzeigen.

#### HINWEIS

Fermaten können nicht auf Taktstrichen positioniert werden, wenn **Max. Fermaten pro Notenzeile** ebenfalls aktiviert ist.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, die Sie über Taktstrichen platzieren möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Taktstrich anhängen** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Fermaten werden über dem Taktstrich am Ende der Takte positioniert, in denen sie sich ursprünglich befunden hatten, und nur über Notenzeilen angezeigt, die nicht durch den Taktstrich verbunden sind. Je nach Instrumentierung kann dies bedeuten, dass sie nur einmal über dem System angezeigt werden.

Wenn Sie **An Taktstrich anhängen** deaktivieren, werden die ausgewählten Fermaten auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

# Tonarten

Tonartangaben sind Markierungen, die die aktuelle Tonart der Noten angeben, indem sie anzeigen, welche Noten in der Skala durch ein Kreuz erhöht bzw. durch ein Be erniedrigt werden. Sie werden am Anfang jedes Systems in jeder Notenzeile angezeigt, für die sie gelten.

Traditionell werden Vorzeichen anhand des Quintenzirkel-Musters gruppiert, das für Kreuz- und Be-Tonarten abweicht.

Die Verwendung von Tonartangaben spart Platz: Da am Anfang jedes Systems einmalig angegeben wird, welche Noten generell durch ein Kreuz erhöht bzw. durch ein Be erniedrigt werden, müssen die jeweiligen Vorzeichen für diese Noten nicht jedes Mal erneut angezeigt werden.

Nachdem Sie eine Tonart eingegeben haben, folgen alle daraufhin eingegebenen Noten dieser Tonart: Wenn Sie zum Beispiel nach Eingabe einer G-Dur-Tonart ein **F** eingeben, wird automatisch ein **F#** daraus gemacht.

Tonarten ohne Vorzeichen, so wie A-Moll oder offene Tonarten, werden durch Hinweise angezeigt.

Für Instrumente, die für gewöhnlich keine Tonarten haben, z. B. Pauken oder Horn, gibt es in Dorico SE eine Version für **Keine Tonart**. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

Partien ohne Tonarten werden so behandelt, als hätten sie eine offene/atonale Tonart, nicht als stünden sie in A-Moll oder C-Dur.

Standardmäßig gelten Tonarten für alle Notenzeilen. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Tonarten benötigen, etwa in polytonaler Musik. In Dorico SE können Sie sowohl Tonarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

In Dorico SE sind Tonarten in das übergreifende tonale System für Ihr Projekt eingebunden. Das einzige standardmäßig in Dorico SE enthaltene System ist 12-EDO.

## HINWEIS

- Sie können Tonarten nicht ausblenden, da sie grundlegende Informationen über die Tonhöhe von Noten beinhalten. Wenn Sie keine Tonart anzeigen möchten, können Sie eine offene Tonart eingeben oder alle Tonarten aus der Partie oder dem Projekt löschen.
- Wenn Sie transponierende Instrumente in Ihrer Partitur haben, müssen Sie nicht mehrere gleichzeitige Tonarten eingeben. Dorico SE transponiert Instrumente automatisch.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 274

[Arten von Tonarten](#) auf Seite 879

[Tonale Systeme](#) auf Seite 883

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

[Noteneingabe](#) auf Seite 212

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

## 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#, H#
- 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 880

## Arten von Tonarten

Es gibt mehrere Arten von Tonarten in Dorico SE, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

### Dur- und Molltonarten

Die Tonartangabe für eine Durtonart ist identisch mit der Tonartangabe für ihre parallele Molltonart und umgekehrt. Die Tonart Bb-Dur hat beispielsweise zwei Bes. Dasselbe gilt für g-Moll, die parallele Molltonart zu Bb-Dur. Der Unterschied ist, dass bei Musik in g-Moll normalerweise das F durch ein Kreuz erhöht wird, da die siebte Stufe der Tonleiter in

Molltonarten erhöht wird. Wenn Sie also nach einer g-Moll-Tonartangabe ein F#/G♭ 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

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 274

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 105

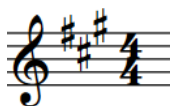
[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

## 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.

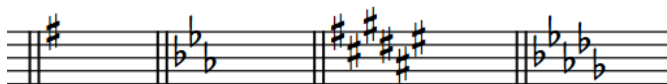
Tonartangaben werden am Anfang eines Stücks und am Anfang von folgenden Sätzen angezeigt, selbst wenn die Noten nahtlos anschließen und in derselben Tonart stehen. Im Gegensatz zu Taktartangaben werden Tonartangaben am Anfang jedes Systems angezeigt, selbst wenn sich die Tonart nicht geändert hat. Sie 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

[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 881

[Tonartanordnungen](#) auf Seite 879

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Erinnerungs-Tonartangaben

Wenn an einem Systemumbruch ein Tonartwechsel eintritt, entweder in der Partitur oder in einer Einzelstimme, wird die neue Tonart sowohl am Ende des ersten Systems als auch am Anfang des neuen Systems angezeigt.

Manchmal wird dies als »Erinnerungs-Tonartangabe« bezeichnet, da Spieler sich an den Anblick von Tonartangaben am Anfang des Systems gewöhnen und daher einen Tonartwechsel übersehen könnten, wenn dieser nicht unübersehbar am Ende von Systemen angezeigt wird.

In Dorico SE sind die Tonarten, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Element. Sie können Erinnerungs-Tonarten nicht ausblenden.

Wenn die Noten so eindeutig voneinander getrennt sind, dass Sie keine Tonartangabe am Ende des Systems einsetzen möchten, aber nicht ändern können, an welcher Stelle der Systemumbruch auftritt, können Sie die Noten trennen, indem Sie eine neue Partie an der Stelle des Systemumbruchs erzeugen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 160

[Partien trennen](#) auf Seite 465

[Systemumbrüche](#) auf Seite 578

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1170

[Schlüssel](#) auf Seite 798

## 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# zum Beispiel muss der Leitton als F# geschrieben werden; wenn jedoch nach A $\flat$  transponiert wird, ist der Leitton G $\flat$ .



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 Ganztonschritt tiefer als ihre notierte Tonhöhe klingen.

## Instrumente ohne angezeigte Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente eingegeben haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Sie können die Noten in den Notenzeilen dieser Instrumente dennoch transponieren; für sie werden dann jedoch bei Bedarf Vorzeichen anstelle einer Tonart angezeigt.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 458

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 457

[Noten umdeuten](#) auf Seite 461

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 168

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

# 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.

Dorico SE enthält standardmäßig in jedem Projekt die folgenden tonalen Systeme:

- **Gleichstufige Stimmung (12-EDO):** Enthält zwölf Halbtonschritte
- **Gleichstufige Stimmung (24-EDO, Gould-Pfeile):** Enthält 24 Halbtonschritte und nutzt Gould-Pfeil-Vierteltonvorzeichen
- **Gleichstufige Stimmung (24-EDO, Stein-Zimmermann):** Enthält 24 Halbtonschritte und nutzt Stein-Zimmermann-Vierteltonvorzeichen

Sie finden vorhandene tonale Systeme in Ihrem Projekt im Abschnitt **Tonales System** des Bereichs für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 275

## Gleichmäßige Unterteilung der Oktave (EDO)

EDO steht für Equal Division of the Octave (gleichmäßige Unterteilung der Oktave): die Anzahl gleicher Abschnitte oder Intervalle, in die eine Oktave unterteilt wird.

Die traditionelle westliche Harmonik basiert auf der ausgeglichenen Stimmung, einer weiteren Methode zur Beschreibung tonaler Systeme. Sie wird auch 12-EDO genannt, da die traditionelle Skala von C bis C aus zwölf Schritten besteht, die auf die sieben Noten über die Skala verteilt sind.

Zwischen den Noten A und H liegen z. B. zwei Tonschritte, zwischen H und C jedoch nur ein Schritt. Der Grund dafür ist, dass jeder Schritt in 12-EDO einem Halbtonschritt entspricht: Gemäß der standardmäßigen gleichstufigen Stimmung liegen zwischen A und H zwei Halbtonschritte, zwischen H und C jedoch nur ein Halbtonschritt.

Andere tonale Systeme können unterschiedliche gleichmäßige Oktavteilungen aufweisen, z. B. entspricht bei 24-EDO jede Unterteilung der Oktave einem Viertelton. Das einzige tonale System in Dorico SE ist allerdings 12-EDO.

# Liedtext

In Dorico SE wird der Begriff »Liedtext« für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird.

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is for Soprano, the middle for Basso continuo, and the bottom for Bass. The lyrics are: "vo - - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho - Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho -". The lyrics are aligned with the notes on the staves. The bottom staff has a 6/4 time signature.

Liedtext für ein Sopranduett mit Basso-continuo-Begleitung

Liedtext ist in Liedtextzeilen unterteilt, um eine einheitliche horizontale Ausrichtung sicherzustellen und eine einfache und präzise Anzeige von Strophennummern zu ermöglichen. Es gibt unterschiedliche Arten von Liedtextzeilen, die unterschiedlichen Zwecken dienen, und die Darstellung von Liedtext ändert sich abhängig von seinem Zeilentyp. Liedtext in Refrain- und Übersetzungszeilen wird standardmäßig in Kursivschrift angezeigt.

In Dorico 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.

Beim Eingeben von Liedtext können Sie Tastaturbefehle nutzen, um zwischen Liedtextzeilen umzuschalten, zu ändern, auf welcher Seite der Notenzeile Liedtext eingegeben wird, und den Liedtextstil zwischen normalem Liedtext, Refrain-Liedtext und Übersetzungs-Liedtext umzuschalten. Sie können die Art von Liedtext auch nach der Eingabe ändern.

Sie können mehrere Zeilen mit Liedtext, Refraintext und Übersetzungen sowohl über als auch unter Notenzeilen eingeben. Sie können vorhandenen Liedtext nach Typ und Liedtextzeilen filtern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 387

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 891

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 899

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 889

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 898

## Arten von Liedtext

Liedtext wird in Dorico SE in verschiedene Arten unterteilt.

### Liedtextzeilen

Liedtextzeilen enthalten normalen Liedtext und können mit Strophennummern angezeigt werden. Sie können sich unter und über der Notenzeile befinden.

### Refrainzeilen

Refrainzeilen enthalten Liedtext in Kursivschrift und werden zwischen Liedtextzeilen platziert. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gibt, wird die Refrainzeile zwischen Zeile 1 und Zeile 2 angezeigt.

Refrainzeilen haben keine Strophennummern.

### Textzeilen-Übersetzungen

Textzeilen-Übersetzungen zeigen den Text in Liedtextzeilen oder Refrainzeilen in anderen Sprachen an. Sie werden direkt unter der Liedtextzeile oder Refrainzeile platziert, auf die die Übersetzung sich bezieht. Sie werden in einer Kursivschrift angezeigt.

Jede Textzeile kann ihre eigene Übersetzung haben, einschließlich Refrainzeilen.

Textzeilen-Übersetzungen haben keine Strophennummern, da sie zu der Zeile gehören, auf die die Übersetzung sich bezieht.

Sie können alle Arten von Liedtext anhand des Liedtext-Einblendfelds eingeben. Das Symbol auf der linken Seite des Einblendfelds zeigt die Art von Liedtext an, die aktuell eingegeben wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 899


[Liedtext eingeben](#) auf Seite 387

[Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 388

## Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Art einzelner Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern. Sie können z. B. Liedtexteinheiten in Refrain-Liedtext oder Übersetzungs-Liedtext ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Art Sie ändern wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Liedtext**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
  - **Refrain**
  - **Ist Übersetzung**

---

#### ERGEBNIS

- Wenn Sie **Refrain** aktivieren, werden die ausgewählten einzelnen Liedtexteinheiten in Refrain-Liedtext geändert.
- Wenn Sie **Ist Übersetzung** aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext mit derselben Liedtext-Zeilenummer geändert. Wenn Sie z. B. Liedtexteinheiten in Zeile 2 auswählen und **Ist Übersetzung** aktivieren, werden sie in Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 geändert.

- Wenn Sie beide Eigenschaften aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext für den Refrain geändert.
- Wenn Sie beide Eigenschaften deaktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in normalen Liedtext geändert. Die Zeilennummer wird durch die Zahl unter **Zeilennummer** in der **Liedtext**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs angegeben.

#### HINWEIS

Wenn an derselben Position andere Refrain-Textzeilen auf derjenigen Seite der Notenzeile vorhanden sind, wo Sie Ihre aktuelle Auswahl in Refrainzeilen ändern möchten, kollidieren die beiden Zeilen. Um dies zu vermeiden, ändern Sie die Art der gesamten Liedtextzeile, wodurch Kollisionen automatisch vermieden werden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 897

## 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 387

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 898

## Silbentyp von vorhandenem Liedtext ändern

Sie können den Silbentyp von Liedtext nach der Eingabe ändern.


Wenn Sie z. B. das Liedtext-Einblendfeld durch Drücken der **Leertaste** vorwärts zur nächsten Note bewegt haben, jedoch später möchten, dass auf die Silbe ein Trennstrich folgt, können Sie den Silbentyp ändern.

### HINWEIS

Indem Sie den Silbentyp ändern, legen Sie fest, ob ein Trennstrich nach den ausgewählten Liedtexteinheiten angezeigt wird, nicht vor ihnen. Wenn Sie daher einen Trennstrich vor einer Liedtexteinheit anzeigen möchten, müssen Sie den Silbentyp der Liedtexteinheit direkt davor ändern.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Liedtexteinheit aus, deren Silbentyp Sie ändern möchten.
  2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Silbentyp** in der **Liedtext**-Gruppe:
    - **Ganzes Wort**
    - **Anfang**
    - **Mitte**
    - **Ende**
- 

### ERGEBNIS

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Ganzes Wort** oder **Ende** werden von einem Leerschritt gefolgt.

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Anfang** oder **Mitte** werden von einem Trennstrich gefolgt.

## Liedtext kopieren und einfügen

Sie können Liedtext sowohl aus vorhandenen Liedtextzeilen in Dorico 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 und einfügen. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext/Text aus, den Sie kopieren möchten. Sie können dies in Dorico SE oder in einer anderen Anwendung tun.

#### HINWEIS

- Wenn Sie in Dorico SE vorhandenen Liedtext/Text kopieren, müssen Sie sich im Schreiben-Modus befinden.
  - Wenn Sie mehrere vorhandene Liedtextabschnitte in Dorico SE auswählen möchten, können Sie Filter für Liedtextzeilen nutzen oder einen einzelnen Liedtextabschnitt auswählen und mehrmals **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A** drücken, um den restlichen Liedtext in der Liedtextzeile auszuwählen.
- 
2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um den ausgewählten Liedtext/Text auszuwählen.
  3. Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note in der Stimme aus, in die Sie Liedtext einfügen möchten.
  4. Öffnen Sie das Liedtext-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
    - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Liedtext** .
  5. Optional: Ändern Sie auf eine der folgenden Arten die Art von Liedtext, in die Sie Ihren Text einfügen möchten:
    - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Textzeilennummer zu ändern.
    - Drücken Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste**, um zu einer Liedtextzeile über der Notenzeile zu wechseln.
    - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**, um zu einer Refrainzeile zu wechseln.
    - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste**, um zu einer Übersetzungszeile zu wechseln.
  6. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um das erste Wort/die erste Silbe des kopierten Liedtexts/Texts einzufügen.

Das Liedtext-Einblendfeld springt entsprechend dem Quelltext automatisch zur nächsten Note in der ausgewählten Stimme. Bei Silben, auf die im Quelltext Trennstriche folgen, wird das Einblendfeld zum Beispiel so vorwärts bewegt, als hätten Sie **-** (Minus) gedrückt, wodurch Trennstriche direkt nach den Silben angezeigt werden.
  7. Optional: Wenn Sie Wörter/Silben auf zwei oder mehr Noten anwenden möchten, müssen Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten manuell vorwärts bewegen:
    - Wenn Sie ein vollständiges Wort oder die letzte Silbe in einem mehrsilbigen Wort eingegeben haben, drücken Sie die **Leertaste**.
    - Wenn Sie Silben eingegeben haben, bei denen es sich nicht um die letzte Silbe in mehrsilbigen Wörtern handelt, drücken Sie **-** (Minus).
    - Wenn Sie Silben eingegeben haben, auf die weder eine Erweiterungslinie noch ein Bindestrich folgen soll, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.



8. Drücken Sie weiterhin **Strg-Taste/Befehlstaste-V** für jedes Wort/jede Silbe, die Sie einfügen möchten.
- 

#### ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext/Text wird in die ausgewählte Liedtextzeile eingefügt, die zu der Stimme gehört, in der Sie eine Note ausgewählt haben.

#### HINWEIS

Wörter/Silben werden beim Einfügen aus Ihrer Zwischenablage entfernt. Wenn Sie denselben Liedtext-/Textabschnitt in eine andere Liedtextzeile oder Notenzeile einfügen möchten, müssen Sie den Quelltext erneut kopieren.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Dialog Liedtext bearbeiten](#) auf Seite 895
- [Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 899
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419
- [Liedtext eingeben](#) auf Seite 387
- [Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 388
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 446

## Liedtext exportieren

Sie können den gesamten Liedtext aus allen Partien im Projekt als Textdatei exportieren, zum Beispiel um ein Libretto mit sämtlichem in einem Projekt gesungenen Text zu erstellen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Liedtext**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  2. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Textdatei an.
  3. Klicken Sie auf **Speichern**.
- 

#### ERGEBNIS

Sämtlicher Liedtext aus allen Partien im Projekt wird in eine Textdatei exportiert, und diese wird automatisch in Ihrem Standard-Texteditor geöffnet.

Dorico SE entfernt automatisch Trennstriche zwischen Silben und fügt Kontextinformationen für Liedtexteinheiten hinzu, zum Beispiel ihre Zeilennummer und das Instrument, zu dem sie gehören.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Datei-Import und -Export](#) auf Seite 79
- [Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 898
- [Arten von Liedtext](#) auf Seite 884
- [Positionen von Liedtext](#) auf Seite 891
- [Kommentare exportieren](#) auf Seite 471

## 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 für Liedtext stehen zur Verfügung:

### **Alle Liedtexte**

Wählt alle Arten von Liedtext in der aktuellen Auswahl aus, unabhängig von der Liedtext-Zeilenummer und der Platzierung über/unter der Notenzeile.

### **Zeile 1**

Wählt nur Liedtext in Zeile 1 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 1 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-1-Liedtext über und unter der Notenzeile.

### **Zeile 2**

Wählt nur Liedtext in Zeile 2 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-2-Liedtext über und unter der Notenzeile.

### **Zeile 3**

Wählt nur Liedtext in Zeile 3 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 3 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-3-Liedtext über und unter der Notenzeile.

### **Zeile 4**

Wählt nur Liedtext in Zeile 4 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 4 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-4-Liedtext über und unter der Notenzeile.

### **Zeile 5**

Wählt nur Liedtext in Zeile 5 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 5 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-5-Liedtext über und unter der Notenzeile.

### **Über Notenzeile**

Wählt allen Liedtext über der Notenzeile in der aktuellen Auswahl aus. Sie können diesen Filter neben anderen Filtern verwenden. Sie können z. B. zuerst nach Zeilenummer und dann erneut nach Platzierung relativ zur Notenzeile filtern.

### **Unter Notenzeile**

Wählt allen Liedtext unter der Notenzeile in der aktuellen Auswahl aus. Sie können diesen Filter neben anderen Filtern verwenden. Sie können z. B. zuerst nach Zeilenummer und dann erneut nach Platzierung relativ zur Notenzeile filtern.

### **Refrain**

Wählt allen Refrain-Liedtext in der aktuellen Auswahl aus.

### **Übersetzungen**

Wählt allen Übersetzungs-Liedtext in der aktuellen Auswahl aus.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 424

[Filter für Auswählen/Auswahl aufheben einstellen](#) auf Seite 424

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

## **Liedtext anhand von Filtern auswählen**

Sie können mit Hilfe von Liedtext-Filtern allen Liedtext eines bestimmten Typs innerhalb Ihres Projekts oder eines bestimmten Bereichs auswählen.

### VORAUSSETZUNGEN

Ihre Filtereinstellung ist auf **Nur auswählen** eingestellt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Notenbereich eine Auswahl vor, die allen Liedtext beinhaltet, den Sie filtern möchten.

Drücken Sie z. B. **Strg-Taste/Befehlstaste-A**, um die gesamte Partie auszuwählen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Filter > Liedtext > [Liedtext-Typ]**.

---

#### ERGEBNIS

Sämtlicher Liedtext des ausgewählten Typs in Ihrer Auswahl wird ausgewählt. Wenn Sie zum Beispiel **Bearbeiten > Filtern > Liedtext > Refrain** wählen, wird sämtlicher Refrain-Liedtext in Ihrer Auswahl ausgewählt.

## Positionen von Liedtext

Dorico 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.

Sie können Liedtext im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

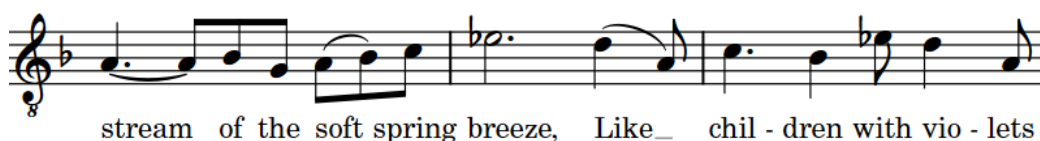
### Positionen von Silben

Liedtext fällt normalerweise mit Noten zusammen. Die Anzahl von Noten, die auf Silben oder Wörtern gesungen werden, bestimmt, wie Liedtext relativ zu Noten ausgerichtet wird:

- Einzelne Silben, die ganze Wörter ausmachen oder Teile von längeren Wörtern darstellen und nur auf einer Note zu singen sind, werden auf ihrer jeweiligen Note zentriert.
- Melismen, also Silben oder Wörter, die auf mehr als einer Note zu singen sind, werden links an der linken Seite der ersten Note ausgerichtet, auf die sie sich beziehen.

Die horizontalen Abstände zwischen Liedtexteinheiten müssen breit genug sein, damit Wörter oder Silben nicht mit den Wörtern oder Silben an ihren Seiten kollidieren. Aus diesem Grund muss der Notenabstand manchmal angepasst werden, damit sich Liedtext unterbringen lässt.

Um das Ausmaß der Änderung von Notenabständen zwecks Unterbringung von Liedtext möglichst gering zu halten und so eine Verzerrung der Darstellung von Rhythmen zu verhindern, ermöglicht Dorico 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.



In dieser musikalischen Phrase wurde der Liedtext »breeze« nach rechts verschoben, um den Liedtext »spring« auf der vorigen Note unterzubringen.

#### HINWEIS

Mit Hilfe der Option **Platz für Liedtext schaffen** auf der **Notenabstand**-Seite in den **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.

---

## Platzierung von Liedtextzeilen

Liedtext wird normalerweise unter der Notenzeile, auf die er sich bezieht, gemäß seiner Zeilennummer relativ zu anderen Liedtextzeilen platziert. Liedtext in Zeile 1 wird oben platziert, auch wenn es mehrere Liedtextzeilen über der Notenzeile gibt.

Wenn eine Liedtextzeile innerhalb des gesamten Systems keinen Inhalt hat, wird keine zusätzliche Lücke zwischen den verbleibenden Textzeilen gelassen.

---

### BEISPIEL

Sie haben drei Liedtextzeilen, aber ein System hat keine zweite Liedtextzeile. In diesem System wird die dritte Liedtextzeile nach oben, d. h. näher an die erste Liedtextzeile verschoben.

Wenn ein folgendes System keine erste Zeile hat, aber eine zweite und dritte Zeile, werden die zweite und die dritte Liedtextzeile nach oben verschoben. Die zweite Liedtextzeile nimmt den Platz der ersten Zeile ein.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 900

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 893

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 574

## Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten ändern

Sie können die horizontale Ausrichtung einzelner Liedtexteinheiten relativ zu Noten ändern, wenn Sie zum Beispiel erzwingen möchten, dass Liedtext, der sich an der gleichen Position in mehreren Notenzeilen mit unterschiedlichen Standardausrichtungen befindet, dieselbe Ausrichtung erhält. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.


Es gibt keine Standardeinstellung für die Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten, da Dorico SE die horizontale Position von Liedtext automatisch anpasst, um Notenabstandsänderungen auf ein Minimum zu beschränken. Standardmäßig wird Liedtext auf einzelnen Notenköpfen mittig ausgerichtet und Liedtext, der über mehrere Notenköpfe verläuft, wird linksbündig ausgerichtet.

### HINWEIS

Wenn Sie die Ausrichtung von Liedtext manuell ändern, übergehen Sie in Dorico SE die automatischen Abstände für den ausgewählten Liedtext, wodurch sich die Notenabstände an den jeweiligen rhythmischen Positionen ändern können.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Ausrichtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Liedtextausrichtung** in der **Liedtext-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Links**
  - **Mitte**
  - **Rechts**
- 

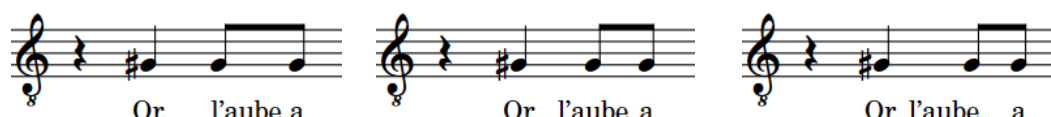
#### ERGEBNIS

Die Ausrichtung des ausgewählten Liedtexts wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzendem Liedtext zu verhindern.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

#### BEISPIEL



Links ausgerichteter Liedtext  
»l'aube«

Mittig ausgerichteter Liedtext  
»l'aube«

Rechts ausgerichteter Liedtext  
»l'aube«

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

---

## Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern

Sie können ganze Liedtextzeilen nach ihrer Eingabe entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Liedtexteinheit in jeder Zeile aus, deren notenzeilenabhängige Positionierung Sie ändern möchten.

#### TIPP

Außerdem können Sie eine Auswahl vornehmen und die Liedtextfilter verwenden, um verschiedene Liedtextzeilen nach ihren Zeilennummern und ihrer notenzeilenabhängigen Positionierung auszuwählen.

---

2. Wählen Sie eine der folgenden notenzeilenabhängigen Positionierungen aus:
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darüber**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darunter**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung der gesamten Liedtextzeilen, in denen Sie Liedtexteinheiten ausgewählt haben, wird geändert.

---

#### HINWEIS

Wenn an derselben Position andere Liedtextzeilen mit derselben Liedtext-Zeilenummer auf derjenigen Seite der Notenzeile vorhanden sind, in die Sie Ihre aktuelle Auswahl ändern möchten, tauschen die beiden Zeilen die Seiten. Wenn z. B. bereits eine Zeile 2 über der Notenzeile an der Position vorhanden ist, an die Sie die Platzierung von Zeile 2 unter der Notenzeile verlegen möchten, wird die vorhandene Zeile 2 über der Notenzeile unter die Notenzeile verlegt, um Ihrem Änderungswunsch zu entsprechen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 899

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 889

## Notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Liedtexteinheiten ändern

Sie können einzelne Liedtexteinheiten entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen, und zwar unabhängig von der notenzeilenabhängigen Positionierung ihrer Liedtextzeile. So können Sie zum Beispiel klar anzeigen, zu welcher Stimme Liedtexteinheiten gehören, wenn zwei Stimmen in derselben Notenzeile eine unterschiedliche Rhythmik haben.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Zeilenpositionierung** in der **Liedtext**-Gruppe aus:
  - **Darüber**
  - **Darunter**

#### ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Liedtexteinheiten wird relativ zur Notenzeile geändert.

#### HINWEIS

Wenn andere Liedtextzeilen mit derselben Zeilenummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden sind, kollidieren die beiden Zeilen. Um dies zu vermeiden, können Sie zum Beispiel die Liedtext-Zeilenummer einer der Liedtextzeilen ändern.

---

## 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 und die Formatierung von einzelnen Liedtexteinheiten ändern und dabei auch ganze Liedtextzeilen in einem einzigen Dialog anzeigen.

## Text von vorhandenen Liedtexteinheiten ändern

Sie können Liedtext nach der Eingabe ändern, um zum Beispiel Rechtschreibfehler zu korrigieren.

### HINWEIS

- Sie können mit diesen Schritten nur eine Liedtexteinheit auf einmal ändern. Um mehrere Liedtexteinheiten gleichzeitig zu bearbeiten, können Sie den Dialog **Liedtext bearbeiten** verwenden.
  - Um die Formatierung einzelner Liedtexteinheiten zu bearbeiten, können Sie den Dialog **Liedtext bearbeiten** verwenden. Alle Bearbeitungen, die Sie an der Formatierung einzelner Liedtexteinheiten vorgenommen haben, werden jedoch entfernt, wenn Sie deren Text mit dem Einblendfeld ändern.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Liedtexteinheit, deren Text Sie ändern möchten.
  2. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder **Umschalttaste-L**, um das Liedtext-Einblendfeld zu öffnen.
  3. Ändern Sie den vorhandenen Text im Liedtext-Einblendfeld.
  4. Optional: Wenn Sie weitere vorhandene Liedtexteinheiten ändern möchten, bewegen Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten vorwärts:
    - Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld zur nächsten Note zu bewegen, wenn Sie ein ganzes Wort eingegeben haben, oder zur letzten Silbe eines mehrsilbigen Wortes.  
Vorhandener Liedtext wird automatisch im Einblendfeld ausgewählt, wenn Sie die **Leertaste** drücken.
    - Drücken Sie **-**, um das Einblendfeld zur nächsten Note zu bewegen, wenn Sie eine Silbe eines mehrsilbigen Wortes eingegeben haben.
    - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Positionszeiger ein Zeichen nach rechts zu verschieben.
    - Drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste**, um den Positionszeiger ein Zeichen nach links zu verschieben.  
Der Positionszeiger wird automatisch zum nächsten oder vorherigen Liedtext bzw. zur nächsten oder vorherigen Note verschoben, wenn Sie die Pfeiltasten wiederholt drücken.
  5. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**, um das Einblendfeld zu schließen, wenn Sie mit den Änderungen am Liedtext fertig sind.  
Das Einblendfeld wird automatisch geschlossen, wenn Sie die letzte Note in der Notenzeile erreicht haben.
- 

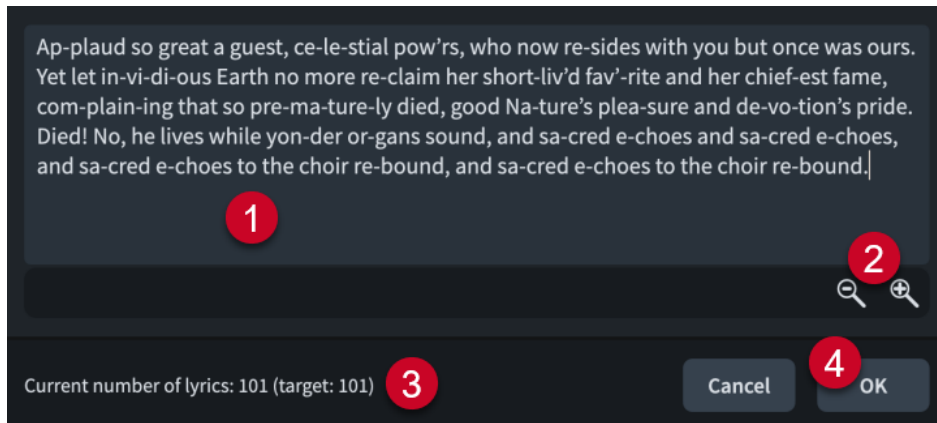
## Dialog Liedtext bearbeiten

Im Dialog **Liedtext bearbeiten** können Sie gesamte Liedtextzeilen an einem Ort anzeigen und bearbeiten, wobei der Text mit einheitlichen Abständen angezeigt wird. Dies ist praktischer als eine Änderung einzelner Wörter/Silben in den Noten, wo Liedtext zum Teil über lange horizontale Strecken verteilt ist.

- Sie können den Dialog **Liedtext bearbeiten** öffnen, indem Sie mindestens eine Liedtexteinheit auswählen und dann **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** >

**Liedtextzeile bearbeiten** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Im Dialog wird der gesamte Liedtext in derselben Liedtextzeile angezeigt wie die ausgewählten Liedtexteinheiten. Hier können Sie den Liedtext bearbeiten, um Rechtschreibfehler zu korrigieren, Kommas hinzuzufügen oder die Position eines Trennstrichs in einem Wort zu ändern. Wenn Sie beim Öffnen des Dialogs mehrere Liedtexteinheiten ausgewählt hatten, zeigt Dorico SE im Dialog die früheste Liedtextzeile ausgehend vom linken Rand der obersten Notenzeile an.



Der Dialog **Liedtext bearbeiten** umfasst Folgendes:

#### 1 Texteditor

Hiermit können Sie sämtlichen Liedtext in der ausgewählten Liedtextzeile in der aktuellen Partie bearbeiten und nach Bedarf Trennstriche und Leerzeichen setzen. Zum Beispiel können Sie ein Komma nach der letzten Silbe in einer Zeile hinzufügen oder einen Trennstrich durch ein Leerzeichen ersetzen.

#### HINWEIS

Sie können keine Änderungen an der Dauer/rhythmischen Position von Liedtext vornehmen, etwa an der Anzahl von Noten, für die eine Liedtexteinheit gilt.

#### 2 Zoom-Steuerelemente

Hiermit können Sie die Textgröße im Dialog erhöhen/verringern.

#### 3 Aktuelle Anzahl von Liedtexteinheiten

Zeigt die Anzahl von aktuell im Texteditor angezeigten Liedtexteinheiten und die Zielanzahl von Liedtexteinheiten in der Liedtextzeile an. Die Zielanzahl ist die Anzahl von Liedtexteinheiten, die bereits in der ausgewählten Liedtextzeile in der Partie enthalten ist.

Die aktuelle Anzahl von Liedtexteinheiten wird bei Ihrer Arbeit im Dialog automatisch aktualisiert. In Dorico SE muss die aktuelle Anzahl von Liedtexteinheiten mit der Zielnummer übereinstimmen, bevor Sie den Dialog bestätigen und schließen können.

#### 4 OK-Schalter

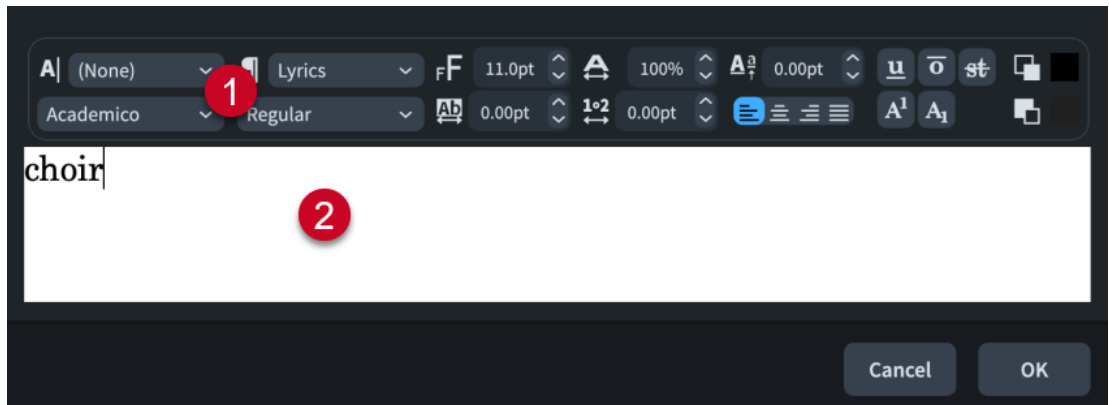
Hiermit können Sie Ihre Änderungen bestätigen und den Dialog schließen. Sie können den Dialog nur bestätigen, wenn die aktuelle Anzahl und die Zielanzahl von Liedtexteinheiten übereinstimmen.

## Liedtext bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Liedtext bearbeiten** können Sie die Formatierung individueller Liedtexteinheiten bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Zeichen zu unterstreichen.



- Sie können den Dialog **Liedtext bearbeiten** öffnen, indem Sie eine Liedtexteinheit auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Einzelnen Liedtext bearbeiten** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.



Der Dialog **Liedtext bearbeiten** besteht aus Folgendem:

### 1 Texteditor-Optionen

Hiermit können Sie die Schrift, die Größe und die Formatierung des ausgewählten Teils des Liedtexts anpassen.

### 2 Textbearbeitungsbereich

Zeigt den aktuellen Text für den Liedtext an. Sie können jeden Teil des Liedtexts auswählen und unabhängig von anderen Teilen bearbeiten, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass einige Zeichen unterstrichen angezeigt werden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 384

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 898

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 431


## Liedtext in Kursivschrift anzeigen

Sie können einzelne Liedtexteinheiten in Kursivschrift anzeigen, ohne ihren Absatzstil, ihren Liedtexttyp oder ihre Platzierung relativ zur Notenzeile zu ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

#### TIPP

- Wenn Sie Liedtext in einer Kursivschrift anzeigen möchten, weil es sich dabei um Liedtext für den Refrain oder um übersetzten Liedtext handelt, können Sie stattdessen den Liedtexttyp ändern.
- Sie können den Dialog **Liedtext bearbeiten** nutzen, um einzelne Zeichen des Liedtextes in Kursivschrift anzuzeigen.
- 

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

**VORGEHENSWEISE**

1. Wählen Sie den Liedtext aus, den Sie in Kursivschrift anzeigen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der **Liedtext**-Gruppe.
- 

**ERGEBNIS**

Der ausgewählte Liedtext wird in einer Kursivschrift angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

**WEITERFÜHRENDE LINKS**

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 884

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 899

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 898

[Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 896


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern

Sie können den für einzelne Liedtexteinheiten verwendeten Absatzstil ändern, um zum Beispiel schmalere Absatzstile für Liedtext in Systemen mit wenig Platz zu nutzen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

**VORAUSSETZUNGEN**

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

**VORGEHENSWEISE**

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Absatzstil Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Absatz**-Option in der **Liedtext**-Gruppe.
  3. Wählen Sie im Menü einen Absatzstil aus.
- 

**ERGEBNIS**

Der für die ausgewählten Liedtexteinheiten verwendete Absatzstil wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

**WEITERFÜHRENDE LINKS**

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 884

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 899

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 898

## 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 zeigt automatisch Liedtext-Trennstriche an, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts bewegen, indem Sie zwischen Silben - drücken, und Liedtext-Fülllinien, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** nach einer Eingabe mehrmals drücken. Voraussetzung dafür ist, dass zwischen dem Ende des Liedtexts und der Endposition der Fülllinie ausreichend horizontaler Raum vorhanden ist. Liedtext-Fülllinien enden am rechten Rand des letzten Notenkopfs, für den sie gelten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 387

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 389

## 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 901

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 889

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 891

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 897

## Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern

Sie können die Zeilennummer von gesamten Liedtextzeilen nach der Eingabe ändern. Außerdem können Sie ganze Liedtextzeilen in Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen ändern.

Sie können z. B. die vorhandene Zeile 1 in eine Liedtext-Übersetzung von Zeile 4 oder Zeile 2 in eine Refrainzeile ändern.

### TIPP

Um zu erkennen, in welcher Zeile Sie arbeiten, wählen Sie eine Silbe in der Liedtextzeile aus und überprüfen Sie die Zahl im **Zeilennummer**-Wertefeld in der **Liedtext**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Liedtexteinheit in der Zeile aus, für die Sie den Liedtextzeilen-Typ ändern möchten. Die Liedtextzeile kann sich über oder unter der Notenzeile befinden.

### TIPP

Außerdem können Sie eine Auswahl vornehmen und die Liedtextfilter verwenden, um verschiedene Liedtextzeilen nach ihren Zeilennummern auszuwählen.

---

2. Ändern Sie die Zeilennummer und/oder den Zeilentyp der ausgewählten Liedtextzeile auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Zeile** > **[Zeilennummer]**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Zeile** > **Refrain**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **[Zeilennummer Übersetzung]**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **Refrain-Übersetzung**.

### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

### ERGEBNIS

Die Zeilennummer bzw. der Typ der gesamten Liedtextzeile der ausgewählten Liedtexteinheit wird geändert.

### HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtextzeile relativ zu anderen Liedtextzeilen an derselben Position ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und sie Zeile 1 in Zeile 3 geändert haben, wird sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

Wenn eine Liedtextzeile mit derselben Nummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden ist, tauschen die beiden Zeilen die Plätze. Wenn es z. B. bereits eine Zeile 1 an der rhythmischen Position gibt, wo Sie Zeile 2 in Zeile 1 ändern möchten, wird die

vorhandene Zeile 1 zu Zeile 2, um die Änderung zu ermöglichen. Dasselbe gilt für Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Arten von Liedtext](#) auf Seite 884

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 889

## Zeilennummer einzelner Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Zeilennummer von einzeln ausgewählten Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählt die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Zeilennummer Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Zeilennummer** in der **Liedtext**-Gruppe.

#### ERGEBNIS

Die Zeilennummer der ausgewählten Liedtexteinheiten wird entsprechend dem Wert im Wertefeld geändert.

#### HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtexteinheiten relativ zu anderen Liedtextzeilen ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und Sie Liedtexteinheiten in Zeile 1 zu Zeile 3 geändert haben, werden sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

---

## Strophennummern

Strophennummern zeigen die Reihenfolge an, in der Liedtext gesungen wird, wenn mehrere Liedtextzeilen zur selben musikalischen Passage gehören. Sie werden normalerweise auf Notenblättern verwendet.

Je nach der Art von Noten, die Sie schreiben, sind Strophennummern möglicherweise nicht erforderlich. Daher können Strophennummern in Dorico 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 anzeigen/ausblenden

Sie können Strophennummern an einzelnen Liedtextteilen ausblenden/anzeigen, wenn Sie zum Beispiel am Anfang jedes Systems die Strophenummer anzeigen wollen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, vor dem Sie Strophennummern ausblenden/anzeigen wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Strophennummer anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

---

#### ERGEBNIS

Vor dem ausgewählten Liedtext werden Strophennummern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

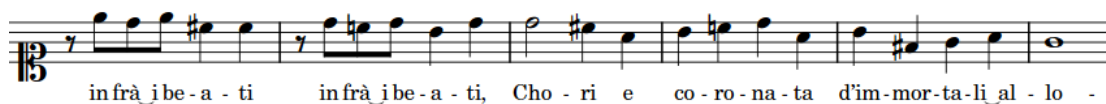
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Elisionsbögen

Elisionsbögen werden verwendet, um zu zeigen, dass zwei oder mehr Silben oder Zeichen zur selben Liedtexteinheit gehören. Manchmal werden Elisionsbögen verwendet, um Sängerinnen zu informieren, dass sie zwischen den verbundenen Liedtexteinheiten nicht atmen sollen.



Eine Sopranstimme mit mehreren Elisionsbögen

Dorico SE zeigt automatisch Elisionsbögen in Liedtexteinheiten an, die Unterstriche enthalten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 387


[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 389

[Bindebögen](#) auf Seite 1091

## Ostasiatische Elisionsbögen ausblenden/anzeigen

Sie können ostasiatische Elisionsbögen für einzelne Liedtexteinheiten anzeigen bzw. ausblenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, an dem Sie ostasiatische Elisionsbögen anzeigen möchten.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ostasiatischen Elisionsbogen anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- 

ERGEBNIS

Am ausgewählten Liedtext werden ostasiatische Elisionsbögen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

---

BEISPIEL



Ostasiatischer Elisionsbogen angezeigt



Ostasiatischer Elisionsbogen ausgeblendet

---

# Noten

Noten sind Symbole, die in Notenzeilen gesetzt werden, um Tonhöhen anzuzeigen. Meist werden Noten mit ovalen Notenköpfen angezeigt, die je nach ihrer Länge entweder leer oder gefüllt sind. Sie können aber aus einer Vielzahl von Notenkopf-Designs wählen.

Noten können Notenhäse haben, die die Bestimmung ihrer Dauer erleichtern.

In Dorico SE wird eine Folge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen Noten als einzelne Note mit dem Notenwert der gesamten Haltebogenkette aufgefasst, nicht als separate Noten. Die Notengruppierung wird automatisch gemäß der jeweiligen Zählzeitgruppierung angepasst, welche normalerweise durch die Taktart vorgegeben wird.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Notenhäse](#) auf Seite 919

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 904

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 909

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 252

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 252

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

[Haltebögen](#) auf Seite 1156

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745

## 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 908

## 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 mindestens eine Note auswählen und **Bearbeiten > Notationselemente > Notenkopf > [Notenkopf-Typ oder-Design] > [Notenkopf-Design]** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

#### HINWEIS

In Dorico SE gibt es keine halslosen Notenköpfe.

---

## Allgemeine Notenköpfe

---

### Notenkopf-Satz-Design



### Notenkopf-Satz-Name

Größere Notenköpfe

Standard-Notenköpfe

Umkreist (großer Kreis)

Umkreist

Durchgestrichen (unten links nach oben rechts)

**Notenkopf-Satz-Design**



**Notenkopf-Satz-Name**

Durchgestrichen (oben links nach unten rechts)

---

**Kreuz-Notenköpfe**

---

**Notenkopf-Satz-Design**

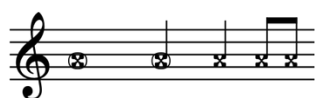


**Notenkopf-Satz-Name**

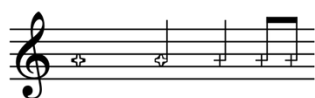
Kreis mit X



Großes X und Raute



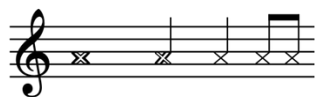
Schnörkel-X



Plus



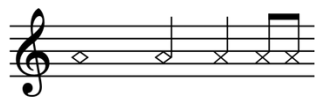
Mit X



X-Notenköpfe



X und Kreis mit X



X und Raute

---

## Dreieckige Notenköpfe

---

### Notenkopf-Satz-Design



### Notenkopf-Satz-Name

Großer Abwärtspfeil



Großer Aufwärtspfeil



Umgekehrtes Dreieck



Dreieck links



Dreieck rechts



Dreieck

## Rautenförmige Notenköpfe

---

### Notenkopf-Satz-Design



### Notenkopf-Satz-Name

Rautenförmige Notenköpfe



Rautenförmig (alter Stil)



Rautenförmig (länglich)



Rautenförmig (breit)

## Schrägstrich-Notenköpfe

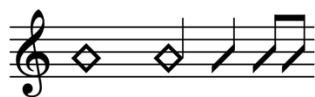
---

### Notenkopf-Satz-Design



### Notenkopf-Satz-Name

Kreuz



Übergroßer Schrägstrich



Schrägstrich



Kleiner Schrägstrich

## Runde und quadratische Notenköpfe

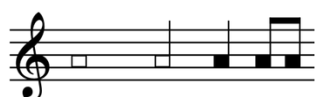
---

### Notenkopf-Satz-Design



### Notenkopf-Satz-Name

Wannenförmige Notenköpfe



Rechteckig



Kreisförmig mit Punkt

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 909

## 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 mindestens eine Note auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **[Notenkopf-Typ oder-Design]** > **[Notenkopf-Design]** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

## Stufen-Notenköpfe

---

### Notenkopf-Satz-Design



### Notenkopf-Satz-Name

Aikin 7-Shape-Notenköpfe

Funk 7-Shape-Notenköpfe

Walker 4-Shape-Notenköpfe

Walker 7-Shape-Notenköpfe

---

## Tonhöhen-Notenköpfe

---

### Notenkopf-Satz-Design



### Notenkopf-Satz-Name

Figurenotes©-Notenköpfe

Tonhöhe in Textform

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 904

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 909

## Design einzelner Notenköpfe ändern

Sie können das Design einzelner Notenköpfe ändern, einschließlich Trillerhilfsnoten. Kreuz-Notenköpfe können z. B. verwendet werden, um anzugeben, dass Spieler tonhöhenlose Klänge wie etwa Windgeräusche mit Holzblasinstrumenten erzeugen sollen.

### HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für Noten in Stimmen mit Strichnotation.
  - Wenn Sie das Notenkopf-Design ändern möchten, um unterschiedliche Spieltechniken für Noten darzustellen, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, können Sie stattdessen auch ihre Spielanweisungen ändern.
  - Wenn Sie das Notenkopf-Design ändern möchten, um Obertöne oder Rhythmusstriche darzustellen, können Sie stattdessen Noten in Obertöne umwandeln oder sie in eine Stimme mit Strichnotation versetzen. Sie können auch Regionen mit Strichnotation eingeben.
-

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, deren Design Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **[Notenkopftyp]** > **[Notenkopf-Darstellung]**.

Um z. B. das Notenkopf-Design der ausgewählten Notenköpfe in X-Notenköpfe zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **Kreuze** > **X-Notenköpfe**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Das Notenkopf-Design der ausgewählten Noten wird geändert.

#### TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für alle Standard-Notenkopf-Designs festlegen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1070

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1079

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

[Obertöne](#) auf Seite 924

[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 925

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1206

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

## Saiten Noten zuweisen

Sie können die Saite ändern, auf der einzelne Noten, die zu Saiteninstrumenten gehören, gespielt werden. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel den richtigen Oberton angeben. Viele Noten können auf mehreren Saiten gespielt werden, abhängig davon, an welcher Stelle die Saite gegriffen wird.


Das Zuweisen von Noten zu Saiten kann sinnvoll für Glissando-Linien oder Fingersatz-Verschiebungen sein, da sich die Saiten- und Fingerposition auf die Richtung dieser Anweisungen auswirkt. Die Saitennummer wird jedoch nicht in den Noten angezeigt. Sie können stattdessen Saitenanzeigen und/oder Fingersätze eingeben, die Spielern von Saiteninstrumenten Aufschluss darüber geben, auf welcher Saite sie spielen sollten.

#### HINWEIS

Sie können die zugewiesene Saite nur für Noten ändern, die zu Saiteninstrumenten gehören, zum Beispiel Violine, Cello oder Gitarre.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

## VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren zugewiesene Saite Sie ändern möchten.

**HINWEIS**

Wenn Sie mehrere Noten gleichzeitig auswählen, können Sie nur Noten in Notenzeilen desselben Instrumenttyps auswählen. Wählen Sie z. B. mehrere Cs in den Notenzeilen für Violine 1 und Violine 2 aus.

---

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Saite**-Option in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Wählen Sie die gewünschte Saite im Menü aus.

Die Saitennummer für das Instrument wird angezeigt, gefolgt von dem Grundton und der Oktavnummer dieser Saite in Klammern. Die tiefste Cellosaite wird z. B. als **4 (C2)** bezeichnet.

**HINWEIS**

Die im Menü verfügbaren Optionen hängen von den ausgewählten Tonhöhen und dem Instrumenttyp ab.

---

## ERGEBNIS

Die Saite, der die ausgewählten Noten zugewiesen sind, wird geändert.

**HINWEIS**

Wenn Sie später die Tonhöhen von Noten ändern, wird **Saite** automatisch für alle Noten deaktiviert, die nicht mehr auf der zugewiesenen Saite gespielt werden können.

---

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien](#) auf Seite 955

[Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern](#) auf Seite 857

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 850

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 378

[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 925

[Harmonischen Teilton ändern](#) auf Seite 926

## Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen

Sie können Farben für Noten anzeigen, die als außerhalb des spielbaren Bereichs erachtet werden. Beispiele dafür sind Noten, die für das jeweilige Instrument bzw. die jeweilige Stimme zu hoch oder tief sind, oder Tonhöhen, die mit den aktuellen Harfen-Pedaleinstellungen nicht realisiert werden können. Wenn Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs deaktiviert sind, werden alle Noten schwarz angezeigt.

Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

**HINWEIS**

Sie können Farben für Stimmen und Noten außerhalb des Bereichs nicht gleichzeitig anzeigen.

---

## VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
    - Um Farben für Noten außerhalb des Bereichs anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Noten außerhalb des Bereichs**.
    - Um Farben für Noten außerhalb des Bereichs auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Keine**.
- 

## ERGEBNIS

Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden ausgeblendet/angezeigt.

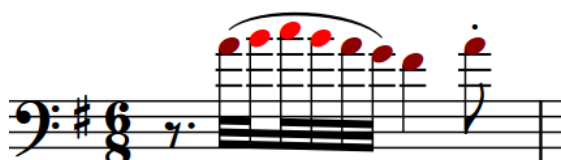
Noten, die schwer zu spielen sind, werden in einem dunkleren Rot angezeigt; Noten, die unmöglich oder praktisch unmöglich zu spielen sind, werden in einem hellen Rot angezeigt.

## HINWEIS

Bei Tabulaturen werden Noten außerhalb des Bundbereichs der jeweiligen Saite immer als Fragezeichen angezeigt, selbst wenn Sie für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs keine Farben anzeigen.

---

## BEISPIEL



Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden angezeigt. Drei Noten innerhalb der Phrase sind hellrot, während die anderen dunkelrot angezeigt werden.

---

## WEITERE SCHRITTE

Wenn durch Anzeige von Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs erkennbar wird, dass einige Noten mit den aktuellen Harfen-Pedaleinstellungen nicht realisiert werden können, können Sie ein neues Pedalschaubild für die jeweilige Passage eingeben oder ein geeignetes Schaubild berechnen.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 374

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 375

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221

[Anmerkungen](#) auf Seite 546



# Notenköpfe in Klammern

Notenköpfe in Klammern werden häufig verwendet, um zu zeigen, dass Noten optional oder editorisch sind. Außerdem können sie angeben, dass bestimmte Noten in Passagen mit Wiederholungen nicht in allen Durchläufen zu spielen sind oder dass Noten auf dem Klavier nur angespielt, aber nicht vollständig angeschlagen werden sollen. In Dorico SE können Sie Klammern an jedem Notenkopf anzeigen.

Notenkopfklammern stehen über und unter Notenköpfen leicht vor, so dass klar ist, welche Noten in jeder Klammer enthalten sind.



Eine Phrase mit runden und eckigen Notenkopfklammern

Außerdem können Sie Klammern um Notenköpfe in herkömmlichen Notenzeilen und in Tabulatur unabhängig voneinander anzeigen.

Standardmäßig haben Noten in Klammern eine verminderte Anschlagstärke, so dass sie bei der Wiedergabe leiser klingen als normale Noten.

Die folgenden Arten von Notenkopfklammern stehen in Dorico SE zur Verfügung:

## Runde Klammern um Notenköpfe

Runde Klammern um Notenköpfe ähneln Bindebögen, verlaufen aber vertikal.

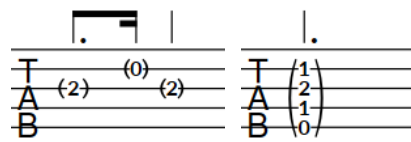
### HINWEIS

In der Tabulaturdarstellung werden runde Klammern automatisch um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten herum angezeigt. Wenn Sie in der Tabulaturdarstellung Klammern um alle Notenköpfe in Haltebogenketten herum anzeigen, werden diese automatischen Notenkopfklammern einbezogen.



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile

Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile

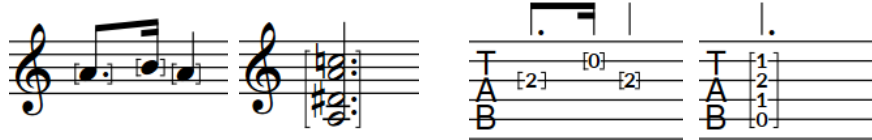


Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

Runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur

### Eckige Notenkopfklammern

Eckige Notenkopfklammern bestehen aus einer geraden vertikalen Linie mit horizontalen Haken oben und unten. Dorico SE passt die Länge von eckigen Klammern automatisch an, so dass sie nicht auf Notenzeilenlinien enden und ihre Haken immer sichtbar bleiben.



Eckige Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile

Eckige Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile

Eckige Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

Eckige Klammern um einen Akkord in Tabulatur

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 916

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 975

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Haltebögen](#) auf Seite 1156

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 962

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 965

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 782


## Klammern um Notenköpfe anzeigen

Sie können runde oder eckige Klammern um einzelne Notenköpfe, um einzelne Noten innerhalb von Akkorden und um ganze Akkorde anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, um anzuzeigen, dass bestimmte Noten optional sind oder durch eine editorische Änderung entstanden sind oder um zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehörende Noten als Ghost-Notes anzuzeigen.

#### HINWEIS

Wenn Sie Klammern um Notenköpfe anzeigen möchten, um Ghost-Notes darzustellen, können Sie stattdessen auch Noten, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören, als Ghost-Notes anzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, an denen Sie Klammern anzeigen möchten.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Klammern um ganze Akkorde anzeigen möchten, müssen Sie alle Noten in diesen Akkorden auswählen.
- Wenn Sie Klammern sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur anzeigen möchten, müssen Sie die Noten in beiden Darstellungen auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Klammerstil**-Option in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe**.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Rund**
    - **Rechteckig**
- 

#### ERGEBNIS

Die entsprechende Art von Klammern wird an den ausgewählten Notenköpfen angezeigt. Wenn Sie nur Noten in der Tabulatur-Darstellung ausgewählt haben, werden die Klammern an den entsprechenden Noten in der herkömmlichen Notenzeile nicht angezeigt. Umgekehrt gilt dasselbe.

Wenn Sie Noten in Haltebogenketten ausgewählt haben, werden nur die ersten Notenköpfe in den Haltebogenketten in Klammern gesetzt.

Wenn Sie alle Noten in Akkorden ausgewählt haben, zeigt Dorico SE ein einzelnes Klammerpaar für jeden Akkord an. Wenn der Akkord jedoch sehr große Abstände zwischen den Noten aufweist, trennt Dorico SE Klammern automatisch. Wenn Sie einzelne Noten in Akkorden ausgewählt haben, werden diese mit separaten Klammern angezeigt.

Standardmäßig haben Noten in Klammern eine verminderte Anschlagstärke, so dass sie bei der Wiedergabe leiser klingen als normale Noten.

#### TIPP

- Wenn Sie **Klammerstil** deaktivieren, werden Klammern um die ausgewählten Noten ausgeblendet.
- Sie können Klammern um Notenköpfe auch ausblenden/anzeigen, indem Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **Runde Klammern ein-/ausblenden** oder **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **Eckige Klammern ein-/ausblenden** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Sie können diesen Optionen auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

---

#### BEISPIEL



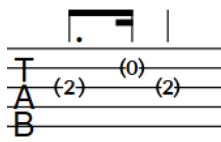
Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile



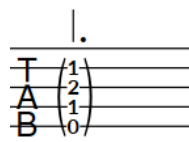
Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



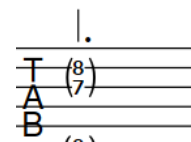
Getrennte runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur



Runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur



Getrennte runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 975


[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 635

## Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen

Sie können festlegen, ob Klammern nur am ersten Notenkopf in Haltebogenketten angezeigt werden oder die gesamte Haltebogenkette umfassen sollen, so dass die linke Klammer am ersten Notenkopf und die rechte Klammer am letzten Notenkopf in der Haltebogenkette angezeigt wird. Standardmäßig werden Klammern nur am ersten Notenkopf in Haltebogenketten angezeigt.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Klammern an den jeweiligen Noten angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Notenkopfklammer-Positionen Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten.
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.

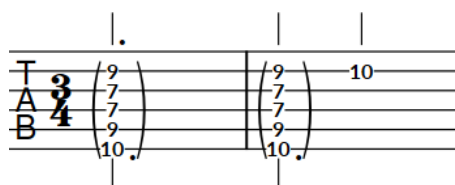
BEISPIEL



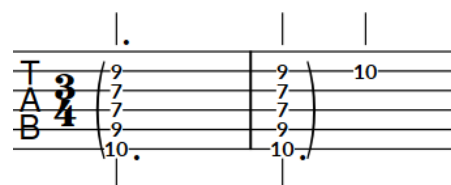
Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, in der Notenzeilen-Darstellung



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 1156

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 834

## 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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Noten in Akkorden aus, die sich direkt über der Position befinden, wo Sie Klammern trennen möchten.
  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 245

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 782

# 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.



Die Häse von Noten und Akkorden können nach oben oder nach unten zeigen, je nach den Notensatz-Konventionen und dem Kontext der Noten. In Chormusik, die in zwei Notenzeilen notiert wird, zeigen z. B. die Häse von Noten in Sopran- und Tenorpassagen nach oben, während Notenhäse in Alt- und Basspassagen nach unten zeigen.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Alterierte Primen](#) auf Seite 713

[Stimmen](#) auf Seite 1220

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

## 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, orange dargestellt.



Wenn sich Noten in Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen im selben Takt befinden, wird die Halsrichtung automatisch geändert.



## Akkorde in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung für einen Akkord in einer einzelnen Stimme wird durch das Gleichgewicht der Noten über/unter der mittleren Linie der Notenzeile bestimmt.

- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note über der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach unten.
- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note unter der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach oben.
- Wenn der Akkord auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile vollkommen ausgeglichen ist, wird seine Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird der Akkord an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen Akkorde mit ausgeglichener Notenverteilung der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

## Balkengruppen in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung innerhalb von Balkengruppen wird durch das Verhältnis von Noten in der Balkengruppe bestimmt, die sich über bzw. unter der mittleren Linie der Notenzeile befinden.

- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe über der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach unten.
- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe unter der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach oben.
- Wenn die Anzahl von Noten auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile innerhalb der Balkengruppe vollkommen ausgeglichen ist, wird ihre Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird die Balkengruppe an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen ausgeglichen verteilte Balkengruppen der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1223

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1221

[Alterierte Primen](#) auf Seite 713

## Halsrichtung von Noten ändern

Sie können die Halsrichtung jeder Note manuell ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur ganze Haltebogenketten auswählen, und Änderungen an der Halsrichtung wirken sich nur auf die erste Note in der Haltebogenkette aus.

---

2. Ändern Sie die Halsrichtung auf eine der folgenden Arten:

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals abwärts erzwingen**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Die Halsrichtung der ausgewählten Noten wird geändert. Die ausgewählten Noten folgen der jeweiligen Halsrichtung, selbst wenn Sie ihre Tonhöhe später so ändern, dass normalerweise eine andere Halsrichtung erforderlich wäre. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### HINWEIS

- Dies ändert nichts daran, zu welcher Stimme Noten gehören.
  - Sie können die Halsrichtung von Noten auch ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken.
- 

#### BEISPIEL



Häse in unterschiedlichen Stimmen, die in dieselbe Richtung zeigen



Häse in derselben Stimme, die in dieselbe Richtung zeigen

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Häse aufwärts als Standard**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Häse abwärts als Standard**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

## Änderungen der Halsrichtung entfernen

Sie können Änderungen an der Richtung von Notenhäsen entfernen und Notenhäse wieder auf ihre Standardrichtung zurücksetzen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie Änderungen an der Halsrichtung entfernen möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Alle Halsrichtungsänderungen werden von den ausgewählten Noten entfernt. Die Häse der ausgewählten Noten werden auf ihre Standardrichtungen zurückgesetzt.

#### HINWEIS

Alternativ können Sie die Halsrichtung auch in die entgegengesetzte Richtung ändern. Eine erzwungene Halsrichtung wird jedoch später nicht automatisch geändert, wenn Sie z. B. die Tonhöhe der betreffenden Noten ändern.

---

## Halslänge

Um die Länge von Notenhäsen festzulegen, kommen in Dorico SE anerkannte Standards für die Darstellung von Notenhäsen an unterschiedlichen Positionen in Notenzeilen zum Einsatz.

# 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.

## Noten in Obertöne umwandeln

Sie können vorhandene Noten in künstliche und natürliche Obertöne umwandeln. Obertöne können die klingende, die berührte oder die gegriffene Tonhöhe darstellen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Noten eingegeben, die Sie in Obertöne umwandeln möchten. Die Tonhöhe, die Sie eingeben, hängt jedoch vom gewünschten Stil/von der gewünschten Darstellung ab.
  - Für natürliche Obertöne empfehlen wir Ihnen, die gewünschte klingende Tonhöhe einzugeben.
  - Für künstliche Obertöne empfehlen wir Ihnen, die gegriffene Tonhöhe einzugeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in Obertöne umwandeln möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Typ**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Künstlich**
  - **Natürlich**

---

### ERGEBNIS

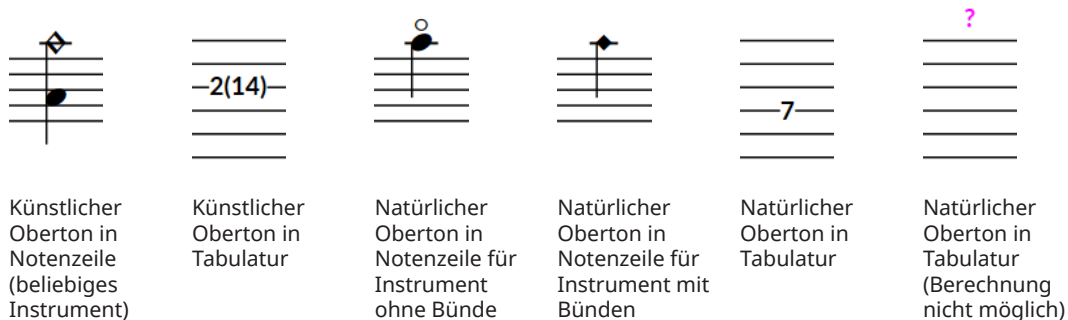
Die ausgewählten Noten werden in Obertöne des entsprechenden Typs umgewandelt. Wenn Ihr Wiedergabegerät über spezielle Obertonklänge verfügt, nutzen die ausgewählten Noten automatisch diese Klänge. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

- Künstliche Obertöne stellen standardmäßig den zweiten Teilton dar. Sie werden mit einem unausgefüllten rautenförmigen Notenkopf angezeigt, der die berührte Tonhöhe eine Oktave über den ausgewählten Noten angibt. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der berührte Bund rechts in Klammern angezeigt.
- Natürliche Obertöne stellen standardmäßig die klingende Tonhöhe dar. Sie werden mit einem Kreissymbol über den ausgewählten Noten angezeigt. In Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln werden natürliche Obertöne als ausgefüllte rautenförmige Notenköpfe angezeigt. In Tabulaturen wird der Bund der berührten Tonhöhe angezeigt, sofern er berechnet werden kann; wenn er nicht berechnet werden kann, wird ein rosafarbenes Fragezeichen angezeigt.

---

### BEISPIEL

Die folgenden Beispiele zeigen die Standarddarstellungen für natürliche und künstliche Obertöne in verschiedenen Notationsarten.



#### 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 213
- [Darstellungen/Stile von Obertönen](#) auf Seite 928
- [Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910
- [Tabulatur](#) auf Seite 1127

## 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.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - Eigenschaften** ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie die Obertöne aus, deren Teilton Sie ändern möchten.
  - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Teilton**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
  - Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf den Knotenpunkt, an dem die Saite berührt werden soll, um den gewünschten Teilton zu erzeugen.
- 

#### ERGEBNIS

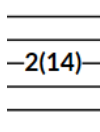
Der Teilton der ausgewählten Obertöne wird geändert. Für künstliche Obertöne vom **Normal**-Typ wird die Tonhöhe des unausgefüllten rautenförmigen Notenkopfs/die Bundnummer in

Klammern automatisch aktualisiert. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

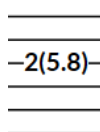
---

#### BEISPIEL

**Künstlicher Oberton mit Standard-Teilton  
(Notation und Tabulatur)**




**Teilton auf fünften geändert  
(Notation und Tabulatur)**



## Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in runden oder eckigen Klammern anzeigen. Dies erfolgt unabhängig davon, ob die Vorzeichen der gegriffenen Tonhöhen ausgeblendet/angezeigt oder in Klammern gesetzt sind. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die 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 ausgeblendet, angezeigt oder in runden bzw. eckigen Klammern dargestellt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
- Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie den Optionen **Vorzeichen ausblenden**, **Vorzeichen anzeigen**, **Vorzeichen in runden Klammern anzeigen** und **Vorzeichen in eckigen Klammern anzeigen** Tastaturbefehle zuweisen.

#### WEITERE SCHRITTE

Außerdem können Sie Vorzeichen an den normalen Notenköpfen, die die gegriffene Tonhöhe für künstliche Obertöne (durch rautenförmige Notenköpfe dargestellt) angeben, ausblenden/ anzeigen oder in Klammern setzen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 710

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Darstellungen/Stile von Obertönen

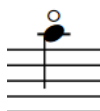
Sowohl künstliche als auch natürliche Obertöne können auf verschiedene Arten notiert werden. In Dorico SE ist es möglich, die gewünschte klingende Tonhöhe, entweder die gegriffene oder die berührte Tonhöhe oder sowohl die gegriffene als auch die berührte Tonhöhe für einzelne Obertöne anzugeben.

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 Bündeln gehören, zum Beispiel Violine.



#### Raute

Ändert den Notenkopf von Noten in einen rautenförmigen Notenkopf. Der rautenförmige Notenkopf wird schwarz (ausgefüllt) angezeigt, wenn es sich bei der Note um eine Viertelnote oder kürzer handelt, und weiß (unausgefüllt), wenn die Note eine halbe Note oder länger ist. Gibt normalerweise die erforderliche



berührte Tonhöhe an. Wird standardmäßig für natürliche Obertöne in Notenzeilen für Instrumente mit Bünden verwendet.

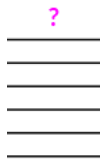


### Rautenförmig (unausgefüllt)

Ändert den Notenkopf von Noten in einen rautenförmigen Notenkopf, der unabhängig vom Notenwert immer unausgefüllt ist. Gibt normalerweise die erforderliche berührte Tonhöhe an.



In Tabulaturen wird, unabhängig von der ausgewählten Darstellung, für natürliche Obertöne immer der berührte Bund angezeigt. Wenn der berührte Bund nicht berechnet werden kann, wird ein rosafarbenes Fragezeichen angezeigt.



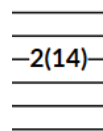
## Künstliche Obertöne

### Normal

Zeigt zwei Notenköpfe: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die berührte Tonhöhe an. Die berührte Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der berührte Bund rechts in Klammern angezeigt. Dies ist die Standarddarstellung von künstlichen Obertönen in allen Notenzeilen.



**Normaler** künstlicher Oberton in Notenzeile



**Normaler** künstlicher Oberton in Tabulatur

### Pinch

Zeigt zwei Notenköpfe an: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die klingende Tonhöhe an. Die klingende Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabulaturen wird nur der gegriffene Bund angezeigt.

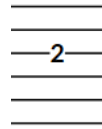
#### HINWEIS

Nur für Instrumente mit Bünden vorgesehen. Ein Pinch wird vom Spieler ausgeführt, indem er eine schwingende Saite an einem Knotenpunkt nahe einem Tonabnehmer mit dem Daumen abstoppt und damit ein hochfrequentes Quietschen erzeugt.

---



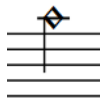
Pinch-Oberton in Notenzeile



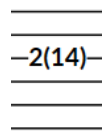
Pinch-Oberton in Tabulatur

#### Einzelner Notenkopf (klingend)

Zeigt einen einzelnen Notenkopf an, der die klingende Tonhöhe angibt. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der klingende Bund rechts in Klammern angezeigt.



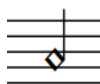
Künstlicher Oberton mit Darstellung  
**Einzelner Notenkopf (klingend)** in  
Notenzeile



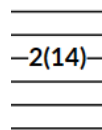
Künstlicher Oberton mit Darstellung  
**Einzelner Notenkopf (klingend)** in  
Tabulatur

#### Einzelner Notenkopf (abgestoppt)

Zeigt einen einzelnen Notenkopf an, der die gegriffene Tonhöhe angibt. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der berührte Bund rechts in Klammern angezeigt.



Künstlicher Oberton mit Darstellung  
**Einzelner Notenkopf (abgestoppt)** in  
Notenzeile



Künstlicher Oberton mit Darstellung  
**Einzelner Notenkopf (abgestoppt)** in  
Tabulatur

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

## Darstellung von natürlichen Obertönen ändern


Standardmäßig werden natürliche Obertöne als normale Notenköpfe mit einem Kreis darüber angezeigt, der die gewünschte klingende Tonhöhe angibt. Sie können die Darstellung einzelner natürlicher Obertöne ändern, so dass sie zum Beispiel als unausgefüllte rautenförmige Notenköpfe angezeigt werden, die die berührte Tonhöhe angeben.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Obertöne vom **Natürlich**-Typ.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die natürlichen Obertöne aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Kreis oberhalb**
    - **Raute**
    - **Rautenförmig (unausgefüllt)**
- 

#### ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten natürlichen Obertöne wird geändert, einschließlich derer in Notenzeilen für Instrumente mit Bündlen. Die berührte Tonhöhe, die auf der Tabulatur angezeigt wird, wird nicht automatisch geändert.

#### HINWEIS

- Durch Ändern der Darstellung von natürlichen Obertönen wird nicht automatisch ihre notierte Tonhöhe geändert. Wenn Sie zum Beispiel die klingende Tonhöhe eines mit **Kreis oberhalb** notierten Obertons auf eine mit **Rautenförmig (unausgefüllt)** notierte berührte Tonhöhe ändern möchten, müssen Sie auch die Tonhöhe der Note ändern.
  - Dorico SE weist natürliche Obertöne mit dem Notenkopfstil **Rautenförmig (unausgefüllt)** automatisch der niedrigstmöglichen Saite für den jeweiligen Oberton zu. Falls nötig können Sie andere Saiten angeben.
  - Sie können die notenzeilenabhängige Platzierung von Oberton-Kreissymbolen ändern, indem Sie die **Platzierung**-Option in der **Obertöne**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die gewünschte Option wählen.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 910

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

## Stil von künstlichen Obertönen ändern


Standardmäßig werden künstliche Obertöne mit zwei Notenköpfen angezeigt: einem normalen, der die gegriffene Tonhöhe angibt, und einem rautenförmigen, der die klingende Tonhöhe angibt. Sie können den Stil von einzelnen künstlichen Obertönen ändern, um zum Beispiel Pinch Harmonics anzugeben.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Obertöne vom **Künstlich**-Typ.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die künstlichen Obertöne aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Normal**
  - **Pinch**
  - **Einzelner Notenkopf (klingend)**
  - **Einzelner Notenkopf (abgestoppt)**

---

#### ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten künstlichen Obertöne wird geändert.

#### HINWEIS

**Pinch** gibt an, dass eine andere Technik verwendet wird, um den Oberton zu erzeugen.

---

# Ornamente

Ornamente zeigen an, dass neben der notierten Tonhöhe mehrere andere Noten gespielt werden sollen. Sie werden genutzt, um Musik auszuschnücken, z. B. in der Barockmusik, die großzügig mit Trillern und anderen Ornamenten verziert ist.

Im Laufe der Zeit haben sich bestimmte Methoden für die Ausführung von Noten durch Instrumentalisten entwickelt, und verschiedene Ornamentensymbole zeigen unterschiedliche Muster aus verzierenden Noten an. Nichtsdestotrotz lassen Ornamente den Spielern eine gewisse Freiheit, die Noten auf ihre eigene Art auszuschnücken.

In Dorico SE bezieht sich der Begriff »Ornamente« auf Ornamentensymbole, einschließlich Mordente und Doppelschläge, sowie auf Trillerzeichen.



Eine Phrase, die einen Doppelschlag, kurze Triller und einen Triller mit Erweiterungslinie enthält

## HINWEIS

Momentan werden nur Triller bei der Wiedergabe berücksichtigt. Die Wiedergabe anderer Ornamente ist für zukünftige Versionen geplant.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Vorschläge](#) auf Seite 865

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 934

[Triller](#) auf Seite 936

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 946

## Ornamentintervalle ändern


Sie können die Intervalle von Ornamenten sowohl über als auch unter der notierten Tonhöhe ändern, um anzugeben, welche Tonhöhen im Rahmen des Ornaments zu spielen sind. Die Intervalle von Ornamenten werden durch Vorzeichen angegeben.

Für einige Ornamente können Sie das Intervall nur in eine Richtung ändern. Z. B. können Sie nur das Intervall über kurzen Trillern und unter Mordenten ändern.

## HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Triller.

## VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ornamente aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Ornamente-**Gruppe (einzeln oder zusammen), wie für die ausgewählten Ornamente angemessen:
  - **Intervall oberhalb**
  - **Intervall unterhalb**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern auf die gewünschten Intervalle.
  - **0** oder **4** und höher zeigen kein Vorzeichen an.
  - **1** zeigt ein Be an.
  - **2** zeigt ein Auflösungszeichen an.
  - **3** zeigt ein Kreuz an.

---

#### ERGEBNIS

Die Intervalle der ausgewählten Ornamente werden geändert.

#### HINWEIS

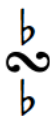
Bei einigen Ornamenten wird weder oberhalb noch unterhalb ein Vorzeichen angezeigt.

---

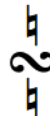
#### BEISPIEL



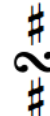
Keine Vorzeichen



Bes darüber und  
darunter



Auflösungszeichen  
darüber und darunter



Kreuze darüber und  
darunter

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle](#) auf Seite 939

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 976

## 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.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triller](#) auf Seite 936


[Trillerzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 936

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Anfangsposition von Trillern ändern

Sie können festlegen, ob die Anfangsposition einzelner Triller am Notenkopf oder am Vorzeichen ausgerichtet wird. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Anfangsposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Anfangsposition**-Option in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Notenkopf**
  - **Vorzeichen**

---

#### ERGEBNIS

Die Anfangsposition der ausgewählten Triller wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

# Triller

Triller sind schnelle Alterationen zwischen zwei Noten, vergleichbar mit einem Tremolo, das eine übliche Dekoration in der Klassik, Romantik sowie im Barock war. Trillerzeichen werden normalerweise zu einer einzelnen Note hinzugefügt, um anzuzeigen, dass die gespielten Noten die notierte Note und die Note einen Halb- oder Ganzton darüber sind. Sie können Erweiterungslinien haben, um die Dauer des Trillers anzuzeigen.



Eine Phrase, die mehrere Triller mit Erweiterungslinien enthält

Wegen ihrer Tradition als Ornament spielen viele Musizierende Triller anders als Tremolos: Einige Interpreten legen mehr Betonung auf die notierte Tonhöhe in einem Triller und weniger auf die zweite Note darin. In Tremolos spielen sie dann beide Noten gleich.

Die häufigsten Triller liegen eine große bzw. eine kleine Sekunde über der notierten Tonhöhe. Es ist jedoch auch möglich, andere Intervalle festzulegen.

In Dorico 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 und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Trillerintervalle](#) auf Seite 939

[Anfangsposition von Trillern ändern](#) auf Seite 935

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 946


[Tabulatur](#) auf Seite 1127

## Trillerzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können Trillerzeichen am Anfang der einzelnen Triller ausblenden/anzeigen. Dadurch werden auch die Trillerzeichen in allen Systemen ausgeblendet/angezeigt, über die sich die Triller erstrecken.



#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Trillerzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Triller-Markierung anzeigen** in der Gruppe **Triller**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

---

#### ERGEBNIS

Trillerzeichen werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden die Trillerzeichen standardmäßig angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 944

[Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 940


[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 938

[Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 938

## Geschwindigkeit von Trillern ändern

Sie können verschiedene Geschwindigkeiten für Triller angeben und außerdem Tempoänderungen innerhalb eines einzelnen Trillers angeben, indem Sie die Höhe und Frequenz der Wellen in den Erweiterungslinien ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Triller**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
  - **Anfangsgeschwindigkeit**
  - **Endgeschwindigkeit**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Eigenschaften-Menü:
  - **Langsam**
  - **Normal**
  - **Schnell**

---

#### ERGEBNIS

Die Geschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Dies wirkt sich sowohl auf die Frequenz der Wellen auf ihren Erweiterungslinien als auch auf ihre Wiedergabegeschwindigkeit aus.

Wenn nur **Anfangsgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der gesamten Triller-Erweiterungslinie geändert. Wenn nur **Endgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der zweiten Hälfte der Triller-Erweiterungslinie geändert.

#### BEISPIEL



Eine Triller-Erweiterungslinie, die langsam beginnt und schnell endet



Triller mit durchgehend normaler Geschwindigkeit

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können das Wiedergabetempo von Trillern individuell anpassen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 947

## Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können Änderungen bei den Fülllinien für einzelne Triller anzeigen/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie bei der Wiedergabe unterschiedliche Geschwindigkeiten hören, aber Fülllinien mit einheitlichen Wellen anzeigen möchten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften** ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeitsänderungen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Kein Zeichnen von Geschwindigkeitsänderungen** in der **Triller**-Gruppe.

#### ERGEBNIS

Tempoänderungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

## Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können die Erweiterungslinien einzelner Triller ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften** ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Erweiterungslinien Sie ausblenden/anzeigen möchten.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hat Trillerlinie** in der **Triller**-Gruppe.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- 

#### ERGEBNIS

Triller-Erweiterungslinien werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden Triller-Erweiterungslinien standardmäßig nur auf verbundenen Noten angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 937

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 947

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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 Triller mit einem Intervall von einem Halbton/einer kleinen Sekunde zum F# erzeugt. Wenn es früher im Takt auf dem F ein Kreuz-Vorzeichen gab, ist das erzeugte Trillerintervall ein Ganzton/eine große Sekunde zwischen dem E# 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, auch bei unterschiedlichen Notenköpfen im selben Triller. Sie können einzelne Trillerintervalle auch nach der Eingabe ändern. In 12-EDO können Sie Trillerintervalle nach ihrer Intervallart beschreiben, zum Beispiel Dur oder Moll.

Wenn Trillerintervalle keine Trillerintervall-Anzeige benötigen, werden sie durch Hinweise angezeigt. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

## Triller und Vorzeichen

Falls erforderlich, zeigt Dorico 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 andere tonale Systeme als 12-EDO verwenden, zum Beispiel 24-EDO, müssen Sie Trillerintervalle als Intervallgrad, der als Anzahl von Notenzeilenpositions-Schritten ausgedrückt wird, und Gesamtanzahl von Oktavteilungen ab der notierten Tonhöhe angeben. Der Grund dafür ist, dass es in solchen Fällen nicht ausreicht, nur die Intervallart anzugeben.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 944

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 340

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 933

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 976

## Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen


Sie können Vorzeichen für einzelne Trillerintervalle ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel das Vorzeichen für die erste Note eines Trillers anzuzeigen, die Vorzeichen für folgende Noten jedoch auszublenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### HINWEIS

- Damit Vorzeichen für Trillerintervalle angezeigt werden, müssen Triller Intervalle haben, die Vorzeichen erfordern.
- Mit diesen Schritten können Sie nur die Vorzeichen verstecken, die in den Trillerintervallen angezeigt werden. Sie können auf diese Weise keine Hilfsnoten oder Markierungen im Hollywood-Stil verbergen.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.

#### HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Trillerintervall-Vorzeichen haben, müssen Sie jedes Vorzeichen bzw. jeden Hinweis einzeln auswählen. Wenn Sie den ganzen Triller auswählen, wird nur das erste Trillerintervall-Vorzeichen geändert.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichen**-Option in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Ausblenden**
  - **Anzeigen**

---

#### ERGEBNIS

Vorzeichen in den ausgewählten Trillerintervallen werden ausgeblendet, wenn Sie **Ausblenden** aktivieren, und angezeigt, wenn Sie **Anzeigen** aktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

An der Position jedes ausgeblendeten Trillerintervall-Vorzeichens werden Hinweise angezeigt. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 945

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 589


[Anmerkungen](#) auf Seite 546

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 439

## Trillerintervalle ändern

Das Standard-Trillerintervall ist abhängig vom Kontext entweder eine große oder eine kleine Sekunde. Sie können neben der Angabe des Intervalls bei der Eingabe von Trillern mit dem Ornament-Einblendfeld auch die Intervalle von einzelnen Trillern sowie vorhandene Trillerintervalle innerhalb ihrer Dauer nach der Eingabe ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Intervalländerungen haben, müssen Sie jedes Trillerintervall, das Sie ändern möchten, einzeln auswählen. Wenn Sie das Trillerzeichen/die Erweiterungslinie auswählen, wird nur das erste Intervall geändert.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall** in der Gruppe **Triller**.
3. Ändern Sie den Intervallgrad, der als Anzahl von Notenzeilenpositions-Schritten angegeben wird, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.

4. Ändern Sie die Intervallart oder die Gesamtanzahl von Oktavteilungen ab der Trillernote auf eine der folgenden Arten:
  - Wählen Sie für Triller in 12-EDO eine Intervallart aus dem Menü aus.
  - Wählen Sie für Triller in anderen tonalen Systemen eine Gesamtanzahl von Oktavteilungen aus dem Menü aus.

Gemeinsam geben der Intervallgrad und entweder die Intervallart oder die Gesamtanzahl der Oktavteilungen den gewünschten Notennamen und das Vorzeichen des Nebentons an.

---

#### ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Trillerintervalle wird geändert. Dies gilt von den ausgewählten Trillerintervallen bis zur nächsten Intervalländerung im Triller oder bis zum Ende des Trillers, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller ohne Intervalländerungen innerhalb seiner Dauer ausgewählt haben, wird das Intervall für den gesamten Triller geändert. Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Sekundintervallen als Vorzeichen angezeigt, und als Hilfsnoten bei anderen Intervallen. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle zurücksetzen](#) auf Seite 943


[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

## Trillerintervalle mitten im Triller ändern

Sie können die Intervalle von vorhandenen Trillern an beliebigen Notenköpfen innerhalb ihrer Dauer ändern, zum Beispiel, wenn Sie einen Triller nahtlos von einer großen Sekunde zu einer kleinen Sekunde im nächsten Takt übergehen lassen möchten.

---



#### VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
  - Die Note, deren Trillerintervall Sie ändern möchten.
  - Ein Element oder eine Pause in der Notenzeile, in der Sie Trillerintervalle festlegen möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
  - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
  - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu dem Notenkopf zu verschieben, an dem Sie das Trillerintervall ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie können Trillerintervalle nur an Notenköpfen ändern.

---

4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
  - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .

5. Geben Sie das gewünschte Trillerintervall in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel **m3** für eine kleine Terz ein.
  6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
  7. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 3 bis, 6 um das Trillerintervall bei anderen Notenköpfen im Triller zu ändern.
  8. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
- 

#### ERGEBNIS

Das Trillerintervall wird an den entsprechenden Notenköpfen geändert. Standardmäßig werden alle Trillerintervalle im Triller als Vorzeichen dargestellt, wenn es sich bei allen Intervallen um Sekunden handelt, und als Hilfsnoten, wenn der Triller mindestens ein anderes Trillerintervall umfasst.

Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

---

#### BEISPIEL



Triller mit Intervallwechselln, dargestellt als Vorzeichen



Triller mit Intervallwechselln, dargestellt als Hilfsnoten

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 945

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 439


[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

## Trillerintervalle zurücksetzen

Sie können Trillerintervalle auf das Standard-Trillerintervall von einer Sekunde zurücksetzen (je nach Kontext entweder Dur oder Moll). Es ist auch möglich, einzelne Trillerintervalle innerhalb eines Trillers unabhängig voneinander zurücksetzen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie zurücksetzen möchten.

#### HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Intervalländerungen haben, müssen Sie jedes Trillerintervall, das Sie zurücksetzen möchten, einzeln auswählen. Wenn Sie das Trillerzeichen/die Erweiterungslinie auswählen, wird nur die erste Intervalländerung zurückgesetzt.

2. Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall**-Option in der **Triller**-Gruppe.

#### ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Trillerintervalle wird zurückgesetzt. Dies gilt von den ausgewählten Trillerintervallen bis zur nächsten Intervalländerung im Triller oder bis zum Ende des Trillers, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller ohne Intervalländerungen innerhalb seiner Dauer ausgewählt haben, wird das Intervall für den gesamten Triller zurückgesetzt.

Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Sekundintervallen als Vorzeichen angezeigt, und bei anderen Intervallen als Hilfsnoten. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 439

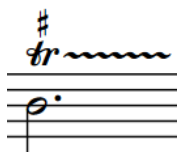
## Darstellung von Triller-Intervallen

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

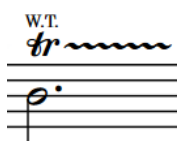
Zeigt an, dass das Trillerintervall Vorzeichen über, unter oder neben der **tr**-Marke verwendet. Dies ist die Standarddarstellung für Trillerintervalle in Dorico SE für große- und kleine Sekundentriller.



#### Hollywood-Stil

Zeigt an, dass das Trillerintervall Text verwendet.

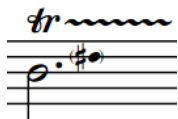
- **H.T.** für Halbton- und Sekundentriller (klein)
- **W.T.** für Ganzton- und Sekundentriller (groß)





### 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.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

## Darstellung von Trillerintervallen ändern


Sie können die Darstellung von Trillern mit einem Sekundenintervall in Notenzeilen einzeln ändern, wenn Sie zum Beispiel Hilfsnoten anzeigen möchten, um eine Änderung der Tonhöhe der höheren Note des Trillers anzuzeigen.

### HINWEIS

Sie können die Darstellung von Triller-Intervallen ausschließlich bei Trillern mit einer großen oder kleinen Sekunde ändern.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Darstellung des Trillerintervalls Sie ändern möchten.
  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 909

## Position von Trillerintervall-Anzeigen ändern


Sie können festlegen, wo Trillerintervall-Anzeigen wie etwa Vorzeichen oder W.T.-Markierungen relativ zu einzelnen Trillerzeichen positioniert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

#### HINWEIS

Dies hat keine Auswirkung auf die Position von Trillerintervall-Vorzeichen an folgenden Noten, über die sich Triller erstrecken.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, für die Sie die Intervallanzeige-Position ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Intervallposition** in der **Triller**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Darüber**
    - **Darunter**
    - **Rechts**
    - **Hochgestellt**
- 

#### ERGEBNIS

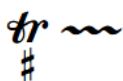
Die Position von Intervallanzeigen wird relativ zu den ausgewählten Trillerzeichen geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

---

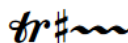
#### BEISPIEL



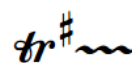
Darüber



Darunter



Rechts



Hochgestellt

---

## Triller bei der Wiedergabe

Dorico SE spielt Triller in einer Kombination aus gesampelten Trillern, wenn diese verfügbar sind, und durch Abspielen mehrerer Noten ab.

Dorico SE kann gesampelte Halb- und Ganzton-Triller automatisch wiedergeben, wenn diese Spieltechniken in der VST-Expression-Map definiert sind, was bei einer Reihe von Instrumenten in HALion Symphonic Orchestra der Fall ist. Für Sound-Bibliotheken, die keine gesampelten Triller bereitstellen, oder für Intervalle, die größer als ein Ganztonschritt sind, erzeugt Dorico SE Triller.

Bei der Wiedergabe erzeugt Triller integriert Dorico SE Vorschläge direkt vor und nach den Trillern. Ein einzelner, nicht durchgestrichener Vorschlag auf der ursprünglichen Trillernote erzeugt eine Appoggiatura (langer Vorschlag), während mehrere Vorschläge auf der ursprünglichen Trillernote nicht in das Trillermuster eingebunden werden. Vorschläge auf der Note direkt nach dem Triller werden ebenfalls in das Trillermuster eingebunden.



Ein Triller mit Vorschlägen am Anfang und Ende

Variable Geschwindigkeiten innerhalb von Trillern werden bei der Wiedergabe berücksichtigt und Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit einzelner Triller ändern. Sie können darüber hinaus Änderungen der Trillergeschwindigkeit in Triller-Erweiterungslinien ausblenden, während die Geschwindigkeitsänderungen bei der Wiedergabe erhalten bleiben.

In der zeitgenössischen Interpretationspraxis werden Triller in der Regel ab der geschriebenen Note gespielt, während in der historischen Aufführungspraxis des Barock und der Klassik Triller in der Regel ab der oberen Note des Trillers ausgeführt werden. Sie können die standardmäßige Anfangstonhöhe für Triller einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 937

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 938

[Anfangstonhöhe von Trillern ändern](#) auf Seite 948

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

## Gesampelte vs. erzeugte Triller


Gesampelte Triller sind aufgenommene, geloopte Samples. Erzeugte Triller werden hingegen durch manuelles Auslösen einzelner Noten erzeugt.

Da sie festgelegte Klänge nutzen, bieten gesampelte Triller keine Parameter, die eine Variation der Triller-Interpretation in irgendeiner Form erlauben, wie zum Beispiel unterschiedliche Trillergeschwindigkeiten oder das Einfügen von Vorschlägen und Abschlussnoten in das Muster der Trillernote. Erzeugte Triller bieten dagegen mehr Flexibilität, haben aber einen weniger natürlichen und realistischen Klang.

## Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern

Zusätzlich zur Änderung der Geschwindigkeit von Trillern, wodurch die Wellenfrequenz in ihren Erweiterungslinien und ihrer Wiedergabegeschwindigkeit können Sie auch die Variationen in der Wiedergabegeschwindigkeit in einzelnen Trillern ändern, zum Beispiel, wenn Sie den schnellsten Teil eines einzelnen Trillers schneller machen wollen als in Ihrer Standardeinstellung.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Wiedergabegeschwindigkeit Sie ändern möchten.
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 937

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 938

## 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.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Triller aus, dessen Anfangsnote Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Mit höherer Note beginnen** in der **Triller-Gruppe**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

---

#### ERGEBNIS

Der ausgewählte Triller beginnt mit der hohen Note, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist und mit der tiefen, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

# Arpeggio-Zeichen

Arpeggio-Zeichen sind vertikale Linien, die anzeigen, dass Akkorde arpeggiert bzw. »aufgelöst« gespielt werden sollen, so dass die einzelnen Noten im Akkord in kurzen Abständen nacheinander erklingen. Arpeggio-Zeichen werden normalerweise in Form von vertikalen Wellenlinien angezeigt.



Arpeggierte Akkorde können in zwei Richtungen gespielt werden:

- Aufwärts, beginnend ab der untersten Note im Akkord.
- Abwärts, beginnend ab der obersten Note im Akkord.

Arpeggio-aufwärts-Zeichen werden meistens ohne Erweiterung am oberen Ende angezeigt, da Akkorde normalerweise aufwärts arpeggiert werden; Arpeggio-abwärts-Zeichen werden meistens mit einem Abwärtspfeil am unteren Ende angezeigt. Dies sind auch die Standardeinstellungen in Dorico SE. Es ist jedoch ebenfalls anerkannt, Arpeggio-aufwärts-Zeichen mit einem Aufwärtspfeil am oberen Ende anzuzeigen, wenn im selben Musikstück auch abwärts gerichtete Arpeggios angezeigt werden.

Arpeggio-Zeichen umfassen in Dorico SE automatisch die Spanne aller Noten in den Stimmen/Notenzeilen, auf die sie sich beziehen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Glissando-Linien](#) auf Seite 955

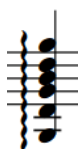
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979

[Linien](#) auf Seite 1015

## Arten von Arpeggio-Zeichen

Es gibt verschiedene Arten von Arpeggio-Zeichen, die die unterschiedlichen Arpeggierungs-Richtungen und -Techniken angeben.

### Arpeggio aufwärts



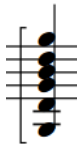
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der untersten Note aufwärts arpeggiert werden sollen.

### 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.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Art Sie ändern möchten.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Arpeggio-Typ** in der **Arpeggios**-Gruppe:
    - **Kein Arpeggio**
    - **Arpeggio aufwärts**
    - **Arpeggio abwärts**
    - **Arpeggio aufwärts (Kurve)**
- 

#### ERGEBNIS

Die Art der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

#### TIPP

Sie können die Art der Arpeggio-Zeichen auch ändern, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.

---

## Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen ändern


Arpeggio-abwärts-Zeichen haben standardmäßig eine Pfeilspitze am unteren Ende der Linie, aufwärts gerichtete Arpeggios haben jedoch standardmäßig keine Pfeilspitze. Sie können die Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen einzeln ändern.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Arpeggio-aufwärts- und Arpeggio-abwärts-Zeichen. Sie gelten nicht für gekrümmte oder für Nicht-Arpeggio-Zeichen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

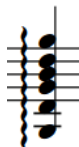
#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen beliebiger Richtung aus, deren Enden Sie ändern möchten.
  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**
- 

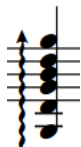
#### ERGEBNIS

Die Darstellung der Enden der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

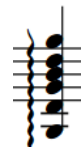
#### BEISPIEL



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 Tonhöhen ändern oder wenn Sie Noten zu 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 Spatiationierung von Noten und Notenzeilen vor, um Platz für Arpeggio-Zeichen zu schaffen und sicherzustellen, dass sie richtig positioniert werden.

Arpeggio-Zeichen sollten die gesamte vertikale Ausdehnung aller Noten des Akkords abdecken, auf den sie sich beziehen, und an beiden Enden leicht über die Noten hinausragen. Sie müssen jedoch nicht die Hälse der Noten abdecken. Dorico SE wählt die Längen von Arpeggio-Zeichen automatisch so, dass alle Noten in Akkorden abgedeckt werden, und passt ihre Längen an, wenn die Noten in Akkorden geändert oder gelöscht werden.


Wenn ein arpeggierter Akkord zwei Notenzeilen umfasst, z. B. in einer Klavierstimme, kann sich das jeweilige Arpeggio-Zeichen über beide Notenzeilen erstrecken.

Sie können Arpeggio-Zeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

## Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun. Standardmäßig werden Arpeggio-Zeichen direkt links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen, und daher zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.



#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Arpeggio vor Vorschlägen** in der **Arpeggios**-Gruppe.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Arpeggio-Zeichen werden vor Vorschlägen angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und nach Vorschlägen, wenn die Eigenschaft deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

## Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Arpeggios vor oder nach ihrer notierten Position wiedergegeben werden sollen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

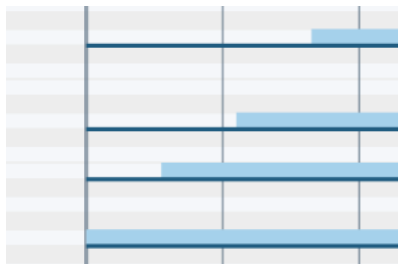
#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabe Sie relativ zur Zählzeit ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie die **Wiedergabeposition**-Option in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Beginnt auf Zählzeit**
    - **Auf Zählzeit enden**
- 

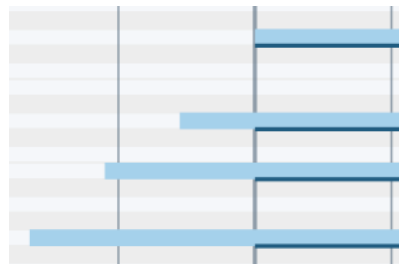
#### ERGEBNIS

Die zählzeitabhängige Position der ausgewählten Arpeggios bei der Wiedergabe wird geändert.

#### BEISPIEL



Arpeggio, das auf der Zählzeit beginnt




Arpeggio, das auf der Zählzeit endet

## Wiedergabedauer von Arpeggios ändern

Sie können die Dauer von einzelnen Arpeggios bei der Wiedergabe ändern.

Die Dauer von Arpeggios wird als Bruchteil des notierten rhythmischen Werts von Akkorden ausgedrückt. Ein Arpeggio auf einem Viertelnotenakkord mit einem Notenversatzwert von  $1/2$  dauert z. B. eine Achtelnote lang; mit einem Notenversatzwert von  $1/8$  dauert es eine Zweiunddreißigstelnote lang.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabedauer Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie die Option **Notenversatz** in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
3. Ändern Sie die Wiedergabedauer des ausgewählten Arpeggio-Zeichens, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

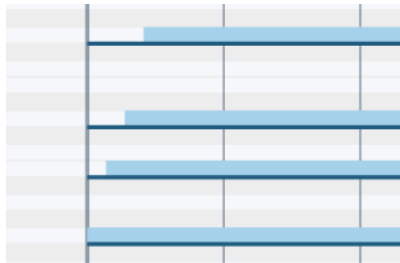
---

### ERGEBNIS

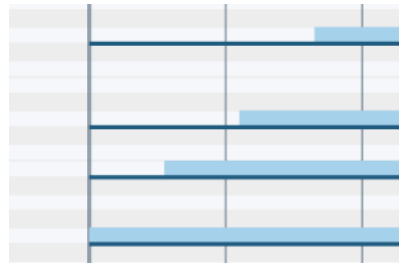
Die Wiedergabedauer der ausgewählten Arpeggios wird geändert.

---

### BEISPIEL



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von  $1/8$



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von  $1/2$

# Glissando-Linien

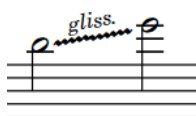
Glissando-Linien zeigen einen fließenden Übergang zwischen zwei Noten an, welcher nahtlos oder in chromatischen Schritten erfolgen kann. Es kann sich bei ihnen um gerade oder gewellte Linien handeln, die sich mit oder ohne begleitende Textangabe anzeigen lassen.

Da Glissando-Linien zwischen Notenköpfen positioniert werden, entspricht ihr Steigungswinkel dem Intervall zwischen den Noten: je größer die Steigung, desto größer das Intervall.

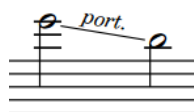
Es gibt unterschiedliche Konventionen in Bezug auf die Spielanweisungen für Glissando und Portamento. Manche interpretieren Glissando-Linien als Anweisung zum Spielen einer chromatischen Skala zwischen zwei Noten als steigende oder fallende Folge von Halbtönen und Portamento-Linien als Anweisung zum Spielen eines nahtlosen, kontinuierlichen Übergangs zwischen den zwei Noten. Die Begriffe Glissando und Portamento können jedoch in anderen Fällen auch synonym verwendet werden.

In Dorico 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. Dorico SE platziert Glissando-Linien automatisch so, dass sie nicht mit Vorzeichen kollidieren.



Ein Beispiel für eine Glissando-Linie mit angezeigtem Text und Wellenlinie



Ein Beispiel für eine Portamento-Linie mit angezeigtem Text und gerader Linie

Glissando-Linien können über System- und Seitenumbrüche hinausgehen. Wenn Text für Glissando-Linien angezeigt wird, die mehrere System- oder Seitenumbrüche umspannen, wird dieser Text auf jedem Segment der Glissando-Linie angezeigt. Standardmäßig entsprechen die Anfangs- und Endpositionen jedes Segments den ursprünglichen Anfangs- und Endpunkten der gesamten Glissando-Linie.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 956

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 949

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Linien](#) auf Seite 1015

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

## Glissando-Linien durch leere Takte

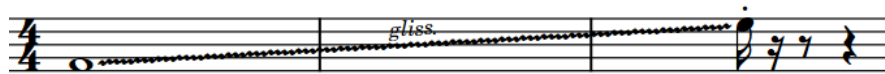
In Dorico SE können Sie Glissando-Linien zwischen zwei beliebigen Noten eingeben, selbst wenn sich Pausen oder andere Noten zwischen ihnen befinden. Auch eine Eingabe zwischen Noten in verschiedenen Stimmen und Noten in verschiedenen Notenzeilen ist möglich.

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

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1088


[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1085

## Stil von Glissando-Linien ändern



Glissando-Linien können als gerade oder gewellte Linien dargestellt werden. Sie können den Stil von einzelnen Glissando-Linien ändern.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Stil** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Gerade Linie** 
  - **Schlangelinie** 

---

### ERGEBNIS

Der Stil wird für die ausgewählten Glissando-Linien geändert.

#### TIPP

- Wenn Sie **Glissando-Stil** deaktivieren, werden die ausgewählten Glissando-Linien auf den Standardstil zurückgesetzt.
  - Sie können den Glissando-Stil auch ändern, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 335

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 428

## Glissando-Linien-Text ändern

Sie können einzelne Glissando-Linien mit »gliss.«-Text, mit »port.«-Text oder ohne Text anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

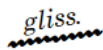
#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

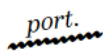
#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

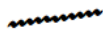
- **Gliss.**



- **Port.**



- **Kein Text**



#### ERGEBNIS

Der an den ausgewählten Glissando-Linien angezeigte Text wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

## Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern

Standardmäßig wird kein Glissando-Text angezeigt, wenn Glissando-Linien zu kurz sind, um den Text unterzubringen. Sie können festlegen, dass Text auf einzelnen Glissando-Linien immer oder nur bei genügend vorhandenem Platz angezeigt werden soll. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Einstellungen zur Anzeige von Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text sichtbar** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Anzeigen, wenn genügend Platz**
  - **Immer anzeigen**

---

### ERGEBNIS

Wenn **Anzeigen, wenn genügend Platz** ausgewählt ist, wird Glissando-Text nicht angezeigt, wenn die Glissando-Linie zu kurz ist.

Wenn **Immer anzeigen** ausgewählt ist, wird Glissando-Text immer angezeigt, selbst wenn die Glissando-Linie zu kurz ist. Dies kann jedoch dazu führen, dass der Glissando-Text mit anderen Objekten wie Notenköpfen oder Notenhälsen kollidiert.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

### TIPP

Sie können die Standardabstände zwischen Notenköpfen ändern, indem Sie den Standard-Notenabstand ändern.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 574

## 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 987

## Beginn von Glissandi bei der Wiedergabe verzögern

Sie können den Beginn von Glissandi bei der Wiedergabe verzögern, so dass sie erst an einer bestimmten Stelle ihrer notierten Dauer einsetzen. Standardmäßig klingen Glissandi bei der Wiedergabe über ihre gesamte Dauer.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Wiedergabebeginn Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Verzögerter Start** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Optional: Wenn Sie genau angeben möchten, an welcher Stelle im Verlauf der Glissando-Linien die Wiedergabe beginnen soll, aktivieren Sie **Verzögerung** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.

Der Wert steht für Bruchteile einer Viertelnote. Die Eingabe **1/2** verzögert den Beginn von Glissandi zum Beispiel um eine Achtelnote.

---

#### ERGEBNIS

Wenn Sie nur **Verzögerter Start** aktiviert haben, beginnt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien erst bei der Hälfte der Glissando-Dauer.

Wenn Sie außerdem **Verzögerung** aktiviert haben, folgt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien dem von Ihnen eingestellten Wert.

# Gitarren-Bendings

Gitarren-Bending ist eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei der Instrumentalisten gegriffene Saiten nach dem Anschlag nach unten oder oben verschieben und dadurch ihre Spannung erhöhen. Durch diese Straffung entsteht die charakteristische Tonhöhenverschiebung.

Außerdem wird bei Gitarren-Bendings häufig die verschobene Saite eine Weile in ihrer gestrafften Position belassen, bevor sie wieder in ihre natürliche Position (und auf ihre natürliche Tonhöhe) zurück versetzt wird. In Dorico SE bezeichnet man diese Aktionen als »Halten« und »Loslassen« von Gitarren-Bendings.

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The staff contains a sequence of notes with various bends indicated by curved lines. Below the staff is a guitar tablature with six lines. The notes are represented by numbers on the lines, and bends are indicated by curved arrows pointing upwards from the numbers. The bends are labeled 'full' or with a fraction '1 1/2'. The tablature sequence is: 3 (full), (3), 2 (1 1/2), (3) 5 7 3 (full), (3), 1 (full), (1) 6 3 (full), (3) 2 0 3.

Eine Phrase mit Gitarren-Bendings, einem gehaltenen Bending, Pre-Bends und losgelassenem Bending, die sowohl in einer Notenzeile als auch als Tabulatur dargestellt wird

Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen werden für Intervalle bis zu einem Ganztonschritt bei der Wiedergabe berücksichtigt.

## Gitarren-Bendings

Gitarren-Bendings zeigen an, dass der Instrumentalist die Saite nach Anschlagen einer Note verschieben soll, so dass die Tonhöhe steigt, während die Note klingt. In Dorico SE verbindet jedes Gitarren-Bending zwei Noten: die anfängliche Tonhöhe und die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings.

In Notenzeilen werden Gitarren-Bendings mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. In Tabulatur werden Gitarren-Bendings mit Hilfe einer nach oben weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am oberen Ende und einem Bending-Intervall über dem Pfeil notiert. Die Bundnummer der Endnote wird automatisch ausgeblendet.

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat. It contains two notes: a quarter note followed by a dotted quarter note. A curved line connects the two notes, indicating a bend. The word 'full' is written above the second note.

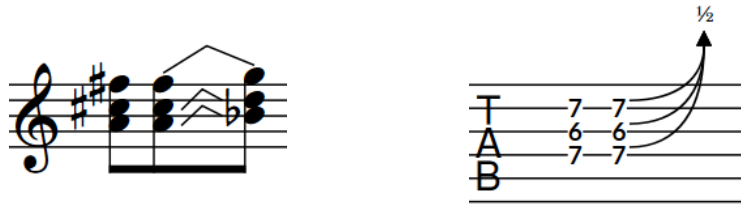
Gitarren-Bending in einer Notenzeile

The image shows a guitar tablature with six lines. The number '5' is on the fifth line. A curved arrow points upwards from the '5' to the top line, indicating a bend. The word 'full' is written above the arrow.

Gitarren-Bending in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Gitarren-Bendings für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile in Tabulatur-Notation automatisch ausgerichtet.

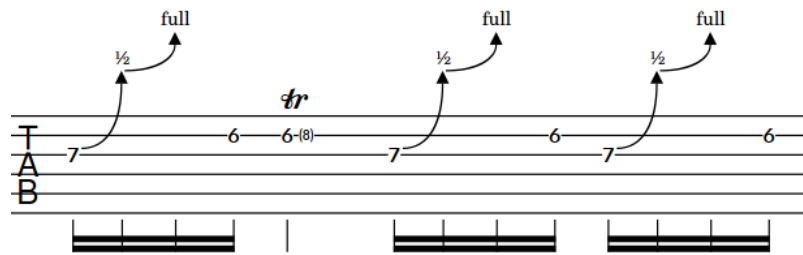




Gitarren-Bendings an einem Akkord in einer Notenzeile

Gitarren-Bendings an einem Akkord in Tabulatur-Notation

Ununterbrochene Abfolgen von Gitarren-Bendings werden als Gitarren-Bending-Läufe in der Tabulatur notiert.

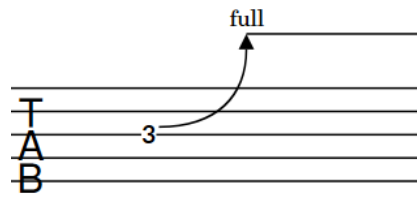


Gitarren-Bending-Läufe in Tabulatur-Notation

### Halten von Gitarren-Bendings

Halteanweisungen für Gitarren-Bendings geben an, dass der Instrumentalist die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings halten soll. Sie werden normalerweise an gehaltenen Noten angezeigt.

In Tabaturen wird das Halten von Gitarren-Bendings mit Hilfe einer horizontalen Linie angezeigt. In Notenzeilen werden keine Anweisungen zum Halten angezeigt.



Anweisung zum Halten eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

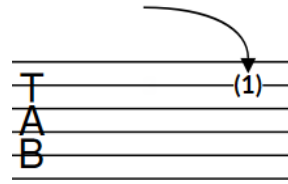
### Loslassen

Anweisungen zum Loslassen geben an, dass der Instrumentalist das Bending beenden und die gestraffte Saite wieder in ihre natürliche Position versetzen soll, wodurch die Tonhöhe sinkt. In Dorico SE verbindet jede Anweisung zum Loslassen zwei Noten: die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings und die End-Tonhöhe.

In Notenzeilen werden Anweisungen zum Loslassen mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. In Tabaturen werden Anweisungen zum Loslassen mit Hilfe einer nach unten weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am unteren Ende angezeigt, wobei Bundnummern in Klammern unter dem Pfeil die End-Tonhöhen angeben. Die Bundnummer der Anfangsnote wird automatisch ausgeblendet.



Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in einer Notenzeile

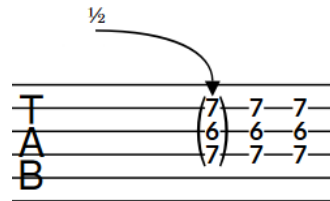


Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Anweisungen zum Loslassen an mehreren Noten in Akkorden eingeben, werden sie in Tabulatur mit einer einzelnen, nach unten weisenden gekrümmten Linie dargestellt. Wenn die Bending-Intervalle für alle Noten identisch sind, werden die End-Tonhöhen gemeinsam verklammert.



Anweisungen zum Loslassen an einem Akkord in einer Notenzeile



Anweisungen zum Loslassen an einem Akkord in Tabulatur-Notation

#### HINWEIS

- Neben Gitarren-Bendings unterstützt Dorico SE auch Pre-Bends/Pre-Dives, Post-Bends, Vibratohebel-Dive-and>Returns sowie andere Gitarrentechniken.
- Da Sie Anweisungen zum Loslassen auf dieselbe Weise eingeben wie Gitarren-Bendings, wird der Begriff »Gitarren-Bendings« in dieser Dokumentation sowohl für Gitarren-Bendings als auch für Anweisungen zum Loslassen verwendet.
- Notenhäse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 966

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 971

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 348

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1128

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859

[Linien](#) auf Seite 1015

## Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives

Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives sind Techniken, die hauptsächlich auf elektrischen Gitarren ausgeführt werden und bei denen Spieler die ursprüngliche klingende Tonhöhe von Saiten durch eine Änderung der Saitenspannung verändern, bevor sie Noten spielen. Dies erfolgt entweder durch das Verschieben von Saiten nach oben bzw. unten oder durch Drücken des Vibratohebels.

Eine Phrase mit einem Gitarren-Pre-Bend mit Anweisung zum Loslassen und mehreren Gitarren-Pre-Dives mit Anweisung von Loslassen

In Dorico SE sind Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives Eigenschaften von Noten, die zu Bundinstrumenten gehören. Daher gelten sie nur für einzelne Noten.

### Gitarren-Pre-Bends

Gitarren-Pre-Bends geben an, dass der Instrumentalist die Saite dehnen soll, bevor er die Note anschlägt, um die Tonhöhe anzuheben. Dies ist zum Beispiel nützlich, um eine Note am Ende eines vorherigen Gitarren-Bendings zu wiederholen. Nach dem Anschlag kann die Tonhöhe dann wieder erniedrigt werden.

In Notenzeilen werden Pre-Bends mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. Im Gegensatz zu Gitarren-Bendings wird am Anfang von Pre-Bends automatisch ein Hilfs-Notenkopf in Klammern angezeigt. In Tabaturen werden Gitarren-Pre-Bends mit Hilfe einer durchgezogenen vertikalen Linie mit einem Pfeil am oberen Ende, einem Bending-Intervall über dem Pfeil und einer kleinen Bundnummer unter der Linie zur Anzeige der anfänglichen Tonhöhe angegeben.

Gitarren-Pre-Bend in einer Notenzeile

Gitarren-Pre-Bend in Tabulatur-Notation

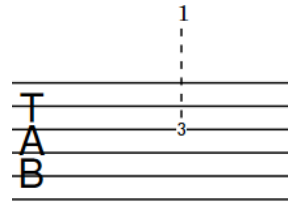
### Gitarren-Pre-Dives

Gitarren-Pre-Dives geben an, dass Spieler vor Anschlagen der Note den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe zu erniedrigen. Nach dem Anschlagen kann die Tonhöhe dann wieder angehoben werden.

In Notenzeilen werden Gitarren-Pre-Dives genauso dargestellt wie Gitarren-Pre-Bends. In Tabaturen werden Gitarren-Pre-Dives mit Hilfe einer gestrichelten vertikalen Linie mit einem Pfeil am oberen Ende, einem Intervall über dem Pfeil und einer kleinen Bundnummer unter der Linie zur Anzeige der anfänglichen Tonhöhe angegeben.



Gitarren-Pre-Dive in einer Notenzeile



Gitarren-Pre-Dive in Tabulatur-Notation

#### HINWEIS

Notenhäse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 351

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

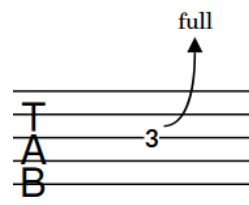
## Gitarren-Post-Bends

Das Post-Bend ist eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei welcher der Instrumentalist gegriffene Saiten nach dem Anschlag nach unten oder oben verschiebt und dadurch ihre Spannung erhöht. Durch diese Straffung entsteht die charakteristische Tonhöhenverschiebung. Mikrotonale Post-Bends werden vor allem in der Bluesmusik eingesetzt.

In Dorico SE sind Gitarren-Post-Bends Eigenschaften von Noten, die zu Bundinstrumenten gehören. Daher gelten sie nur für einzelne Noten. Sie werden sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur mit Hilfe einer nach oben weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am oberen Ende und einem Bending-Intervall über dem Pfeil notiert.



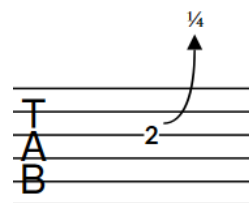
Gitarren-Post-Bend in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bend in Tabulatur-Notation

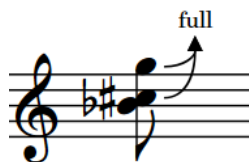


Mikrotonales Post-Bend in einer Notenzeile

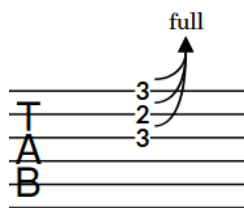


Mikrotonales Post-Bend in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Post-Bends für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile automatisch ausgerichtet. In Notenzeilen wird je nach den Notenzeilenpositionen der Noten in Akkorden die entsprechende Anzahl von gekrümmten Linien angezeigt.



Gitarren-Post-Bends an einem Akkord in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bends an einem Akkord in Tabulatur-Notation

#### HINWEIS

Gitarren-Post-Bends wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 351

## Vibratohebel-Dive-and>Returns

Ein Vibratohebel-Dive-and-Return ist eine Technik, die auf elektrischen Gitarren mit Vibratohebel ausgeführt wird. Dabei nutzen Spieler den Vibratohebel, um nach dem Anschlagen die Spannung der Saiten zu lockern und wieder anzuziehen. Dies erzeugt die charakteristische wellenförmige Tonhöhenchwankung.

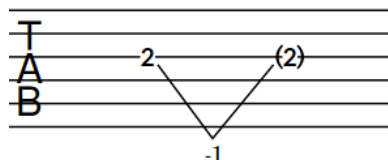
In Dorico SE besteht jeder Vibratohebel-Dive-and-Return aus zwei Vibratohebel-Bendings, wobei das erste auf derselben Note endet, auf der das zweite beginnt. Alle Vibratohebel-Bendings verbinden zwei Noten miteinander.

Vibratohebel-Dive-and>Returns werden für Intervalle bis zu einem Ganztonschritt bei der Wiedergabe berücksichtigt.

In Notenzeilen werden Vibratohebel-Dive-and>Returns mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt, also genauso wie Gitarren-Bendings. In Tabulatur werden Vibratohebel-Dive-and>Returns mit zwei geraden Linien notiert, die ein V bilden, an dessen Spitze ein Bending-Intervall angezeigt wird. Die Bundnummer der mittleren Note wird ausgeblendet und die Bundnummer an der Endnote wird automatisch in Klammern gesetzt.



Vibratohebel-Dive-and-Return in einer Notenzeile

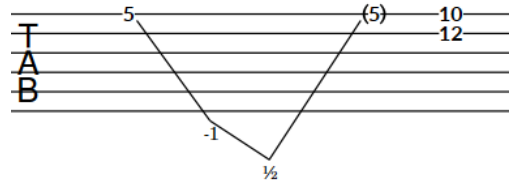


Vibratohebel-Dive-and-Return in Tabulatur-Notation

Abfolgen von Vibratohebel-Bendings mit derselben Tonhöhenrichtung an mehreren aufeinanderfolgenden Noten, zum Beispiel E-D-C, werden in Tabulatur-Notation mit einer zusätzlichen angewinkelten Linie, die über die Tabulaturzeile hinausragt, und einem Bending-Intervall für jede Vibratohebel-Bewegung notiert.



Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in einer Notenzeile

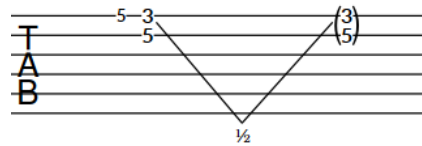


Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns an mehreren Noten in Akkorden eingeben, wird in Tabulatur ein einzelnes V angezeigt, sofern die Bending-Intervalle für alle Noten identisch sind.



Vibratohebel-Dive-and-Return an Akkorden in einer Notenzeile



Vibratohebel-Dive-and-Return an Akkorden in Tabulatur-Notation

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 353

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 354

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

## Bending-Intervalle

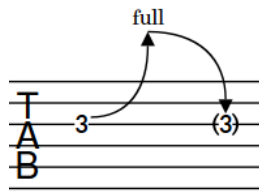
Bending-Intervalle geben an, in welchem Maße Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives, Post-Dives sowie Dive-and>Returns die Tonhöhe verändern. Sie werden in Form von Text oder Zahlen/Brüchen als Vielfaches bzw. Bruchteil eines Ganztons angegeben. Für die meisten Arten von Bendings werden Bending-Intervalle nur in Tabulatur-Notation angezeigt, mit Ausnahme von Post-Bends, deren Bending-Intervalle auch in Notenzeilen dargestellt werden.

Zum Beispiel gibt **full** ein Gitarren-Bending, Pre-Bend oder Post-Bend um einen Ganzton an, während **1/2** für einen Halbton und **1 1/2** für eine kleine Terz steht.

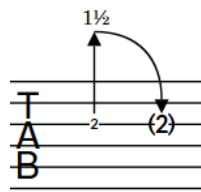
Bending-Intervalle für Pre-Dives und Dive-and>Returns mit Vibratohebel werden immer als Zahlen/Brüche angezeigt; **1** steht zum Beispiel für ein Dive-and-Return um einen Ganzton.

Mikrotonale Bending-Intervalle werden gemäß dem verwendeten tonalen System als Brüche dargestellt, zum Beispiel **3/4**. Bending-Intervalle für mikrotonale Post-Bends werden als **1/4** dargestellt.

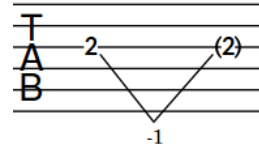
BEISPIEL



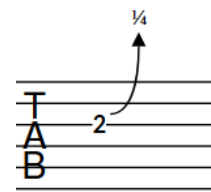
Gitarren-Bending mit Ganzton-Intervall, angezeigt als **full**



Pre-Bend mit einem Intervall von einer kleinen Terz, angezeigt als **1 1/2**



Vibratohebel-Dive-and-Return mit Ganzton-Intervall, angezeigt als **-1**



Post-Bend mit mikrotonalem Intervall, angezeigt als **1/4**

Bending-Intervalle für Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Dives werden über dem Pfeil/der Linie für das entsprechende Notationselement angezeigt. Bei Dive-and>Returns werden Bending-Intervalle an der Spitze des Vs angezeigt, je nach Tonhöhenrichtung der Noten im Dive-and-Return entweder über oder unter der Notenzeile.

Bending-Intervalle werden für Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives und Dive-and>Returns nur in Tabulatur-Notation angezeigt. Für Gitarren-Post-Bends werden sie sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 976

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 348


## Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/anzeigen

Haltelinien für Gitarren-Bendings zeigen an, dass das Bending über die Dauer der (für gewöhnlich gehaltenen) Note aufrechterhalten werden soll. Sie können solche Haltelinien für Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Gitarren-Bendings. Sie können keine Haltelinien an Pre-Bends oder Anweisungen zum Loslassen anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

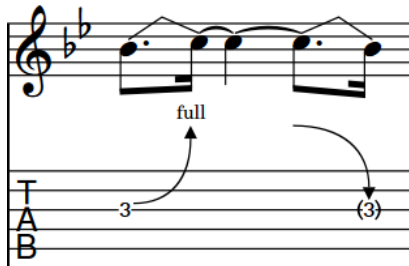
1. Wählen Sie die Gitarren-Bendings aus, an denen Sie Haltelinien ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies in Notenzeilen und Tabulaturen tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Haltelinie anzeigen** in der Gruppe **Gitarren-Bendings**.

#### ERGEBNIS

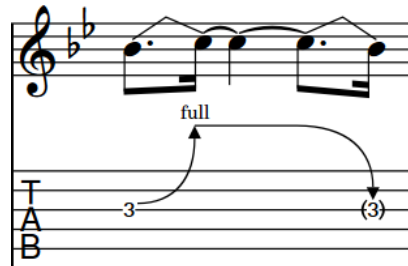
An den ausgewählten Bendings werden bei Tabulatur-Darstellung Haltelinien angezeigt, wenn **Haltelinie anzeigen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

---

#### BEISPIEL



Haltelinie ausgeblendet




Haltelinie angezeigt

---

## Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern

Sie können die Richtung von einzelnen Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig werden Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives in einstimmigen Kontexten auf der Notenkopf-Seite von Noten positioniert. In mehrstimmigen Kontexten werden sie auf der Notenhals-Seite von Noten positioniert.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives aus, deren Richtung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Richtung** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Aufwärts**
    - **Abwärts**
- 

#### ERGEBNIS

Die Richtung der ausgewählten Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### TIPP

Sie können die Richtung von Gitarren-Bendings in Notenzeilen ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken. Für Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives können Sie diesen Tastaturbefehl jedoch nicht verwenden.

---




#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430
- [Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 976
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 976
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/ anzeigen

Sie können Vorzeichen an einzelnen Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel horizontalen Platz in einem Layout zu sparen, in dem das Intervall in der Tabulatur-Darstellung bereits klar erkennbar ist. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Vorzeichen** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Ausblenden**
  - **Anzeigen**

---

#### ERGEBNIS

An den ausgewählten Gitarren-Pre-Bends werden Vorzeichen ausgeblendet, wenn Sie **Ausblenden** wählen, und angezeigt, wenn Sie **Anzeigen** wählen. Dies hat keine Auswirkungen auf das Intervall, das für die ausgewählten Gitarren-Pre-Bends in der Tabulatur-Darstellung angezeigt wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

## Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends löschen

Sie können Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends jedoch in Dorico SE Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, von denen Sie Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und/oder Post-Bends entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives zu entfernen, deaktivieren Sie **Pre-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
  - Um Gitarren-Post-Bends zu entfernen, deaktivieren Sie **Post-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
- 

#### ERGEBNIS

Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und/oder Post-Bends werden von den ausgewählten Noten entfernt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 351

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 351

# Gitarrentechniken

Der Begriff »Gitarrentechniken« deckt eine Reihe von Techniken ab, die typischerweise mit Gitarrenmusik in Verbindung gebracht werden, zum Beispiel Hammer-Ons, Pull-Offs und Tonhöhenänderungen, bei denen der Vibratohebel an elektrischen Gitarren eingesetzt wird.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 348

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 962

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 964

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 965

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 966

## Vibratohebel-Techniken

Mit dem Vibratohebel an elektrischen Bordinstrumenten (normalerweise an Gitarren) lassen sich unterschiedliche Techniken durchführen. In Dorico SE sind die verfügbaren Vibratohebel-Techniken verschiedenen Kategorien zugeordnet.

### Vibratohebel-Dives

Vibratohebel-Dives geben an, dass Spieler nach Anschlagen der Note den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe zu erniedrigen, während der Ton klingt.

In Dorico SE können Sie Vibratohebel-Dives mit Hilfe von Jazz-Artikulationen notieren, um rechts neben Notenköpfen abfallende Linien in Verbindung mit einer Vibratohebel-Anweisung anzuzeigen.



### Vibratohebel-Scoops

Vibratohebel-Scoops geben an, dass Spieler den Vibratohebel kurz vor Anschlagen der Note drücken und direkt nach Anschlagen wieder loslassen sollen, so dass die Tonhöhe ansteigt.

In Dorico SE sind Vibratohebel-Scoops Eigenschaften von Noten, was bedeutet, dass sie nur für einzelne Noten gelten. Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt und dort links von Notenköpfen platziert.



### Vibratohebel-Dips

Vibratohebel-Dips geben an, dass Spieler den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe nach Anschlagen der Note um das angegebene Intervall zu erniedrigen und dann wieder zu erhöhen.

In Dorico SE werden Vibratohebel-Dips als Ornamente betrachtet. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen. Vibratohebel-Dips werden sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Vibratohebel-Dips ändern.



### Vibratohebel-Anweisungen/-Linien

Vibratohebel-Anweisungen sind Textangaben, die Spieler zur Verwendung des Vibratohebels auffordern. Wenn sie sich auf eine Reihe von Noten beziehen, werden sie normalerweise mit gestrichelten Linien angezeigt.

In Dorico SE werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien als Spielanweisungen betrachtet. Wenn sie eine Dauer haben, werden sie zusammen mit Dauerlinien angezeigt. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen.



### HINWEIS

Vibratohebel-Techniken wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 348

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 351

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 962

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 965

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979

[Ornamente](#) auf Seite 933

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1006

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 976

## Tapping

Beim Tapping tippen Spieler fest genug auf die Saiten von Bordinstrumenten, dass die jeweilige Tonhöhe klingt, ohne dass die Saite zusätzlich angeschlagen wird. Tapping-Anweisungen können angeben, ob Spieler ihre rechte oder linke Hand für einzelne Noten verwenden sollen. Für Tapping-Anweisungen wird normalerweise der Buchstabe T, ein Pluszeichen oder ein Punkt verwendet.

Gemäß Konvention werden Tapping-Anweisungen für dieselbe Hand und für aufeinanderfolgende Noten auf derselben Saite mit unterschiedlichen Tonhöhen zusammen mit Bindebögen über der gesamten getappten Phrase notiert. Insofern ähneln sie Hammer-Ons und Pull-Offs; allerdings werden Tapping-Anweisungen an jeder Note angezeigt, während Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen normalerweise auf Bindebögen zentriert angezeigt werden.



Eine Phrase mit Tappings für die rechte und die linke Hand

Standardmäßig werden Tapping-Anweisungen nur in herkömmlichen Notenzeilen angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Tapping-Anweisungen ändern.

In Dorico SE werden Tapping-Anweisungen als Eigenschaften von Noten betrachtet. Es gibt die folgenden Arten von Tapping-Anweisungen:

#### Tapping (rechte Hand)

Tapping-Anweisungen für die rechte Hand geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer rechten Hand auf die Saite tippen sollen. In Dorico SE wird für Tapping-Anweisungen für die rechte Hand der Buchstabe T verwendet.



Tapping (rechte Hand) in einer Notenzeile

#### Tapping (linke Hand)

Tapping-Anweisungen für die linke Hand geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand auf die Saite tippen sollen. In Dorico SE werden Tapping-Anweisungen für die linke Hand als Punkt angezeigt.



Tapping (linke Hand) in einer Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tapping eingeben](#) auf Seite 362

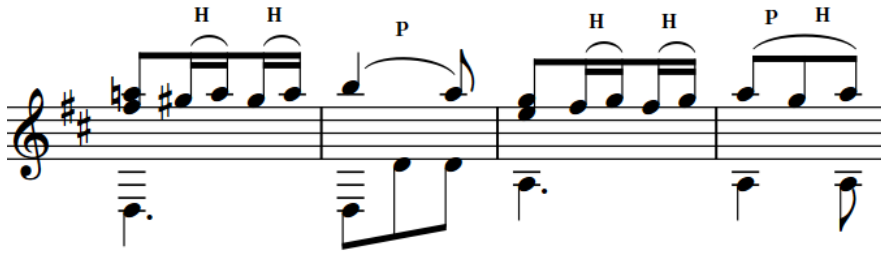
[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 976

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 850

## Hammer-Ons und Pull-Offs

Bei Hammer-Ons und Pull-Offs versetzen Spieler die Saiten von Bündinstrumenten durch Tippen oder Zupfen mit der linken Hand stark genug in Schwingung, dass die jeweilige Tonhöhe ohne zusätzliches Anschlagen klingt. Dadurch wird ein Legato-Effekt erzielt. Ligadi sind eine Kombination aus mindestens einem Hammer-On und einem Pull-Off innerhalb einer einzelnen Phrase.

Hammer-Ons und Pull-Offs werden mit den Buchstaben H und P in Verbindung mit einem Bindebogen über den jeweiligen Noten notiert. Dorico SE zentriert Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen automatisch auf Bindebögen. Bei Ligadi wird jede Hammer-On-/Pull-Off-Anweisung über der Reihe von Noten in der entsprechenden Richtung zentriert.



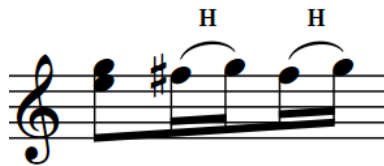
Eine Phrase mit Hammer-Ons, einem Pull-Off und einem Ligado

Standardmäßig werden Hammer-Ons/Pull-Offs sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen ändern.

In Dorico SE werden Hammer-On-/Pull-Off-Anzeigen als Eigenschaften von Noten betrachtet.

### Hammer-Ons

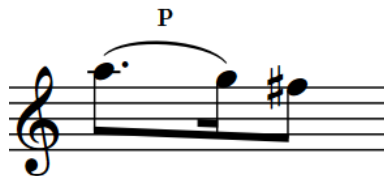
Hammer-Ons geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand auf die Saite tippen sollen, ohne sie mit der rechten Hand erneut anzuschlagen. Hammer-Ons erfordern mindestens zwei Noten in aufsteigender Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel C-D. In Dorico SE werden Hammer-Ons durch den Buchstaben H angezeigt.



Hammer-Ons in einer Notenzeile

### Pull-Offs

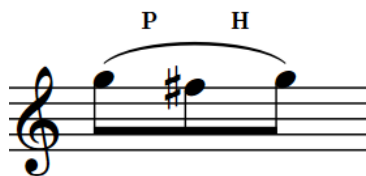
Pull-Offs geben an, dass Spieler die Saite an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand zupfen sollen, ohne sie mit der rechten Hand erneut anzuschlagen. Pull-Offs erfordern mindestens zwei Noten in absteigender Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel D-C. In Dorico SE werden Pull-Offs durch den Buchstaben P angezeigt.



Pull-Off in einer Notenzeile

### Ligadi

Ligadi geben an, dass Spieler innerhalb einer einzelnen Phrase sowohl ein Hammer-On als auch ein Pull-Off ausführen sollen. Ligadi erfordern mindestens drei Noten in wechselnder Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel C-D-C. In Dorico SE bestehen Ligadi aus mindestens einem Hammer-On und einem Pull-Off.



Ligado in einer Notenzeile

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 360


[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 976

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 850

## Noten als Ghost-Notes anzeigen

Sie können einzelne Noten, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören, als Ghost-Notes anzeigen. Ghost-Notes werden in Notenzeilen mit Kreuz-Notenköpfen und in Tabulaturen mit einem X notiert.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für Instrumente mit Bündlen aus, die Sie als Ghost-Notes anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ghost-Note** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

---

#### ERGEBNIS

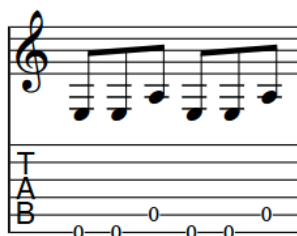
Die ausgewählten Noten werden als Ghost-Notes angezeigt.

#### HINWEIS

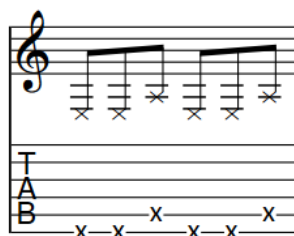
Momentan wirkt sich dies nicht auf ihre Wiedergabe aus; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

#### BEISPIEL



Normale Noten



Ghost-Notes

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 236


[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

## Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern

Sie können die Intervalle für einzelne Vibratohebel-Dips ändern. Standardmäßig haben Vibratohebel-Dips Halbtonschritt-Intervalle.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vibratohebel-Dips aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Intervall oberhalb** in der **Ornamente-**Gruppe.  
Geben Sie zum Beispiel **1** für einen Halbtonschritt, **2** für einen Ganztonschritt oder **3** für eine kleine Terz ein.

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Vibratohebel-Dips wird geändert.

BEISPIEL



Vibratohebel-Dip mit  
Halbtonschritt-Intervall



Vibratohebel-Dip mit  
Ganztonschritt-Intervall



Vibratohebel-Dip mit einem  
Intervall von einer kleinen Terz

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 357

[Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 358

[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 933


[Trillerintervalle](#) auf Seite 939

## Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern

Sie können einzelne Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.



#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, für die Sie die notenzeilenabhängige Positionierung von Gitarrentechniken ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Platzierung Spielanweisung** in der Gruppe **Gitarrentechniken**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Darüber**
  - **Darunter**

---

#### ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung von Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen wird für die ausgewählten Noten geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Vibratohebel-Dips und -Linien ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern](#) auf Seite 968

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Gitarrentechniken löschen

Sie können Anweisungen für Vibratohebel-Scoops, Tapping, Hammer-Ons und Pull-Offs nach deren Eingabe von Noten entfernen. Da solche Gitarrentechniken jedoch in Dorico SE Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, von denen Gitarrentechniken gelöscht werden sollen.
2. Entfernen Sie Gitarrentechniken auf eine der folgenden Arten:
  - Um Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen zu entfernen, deaktivieren Sie **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.
  - Um Vibratohebel-Scoops zu entfernen, deaktivieren Sie **Vibratohebel-Scoop** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.

ERGEBNIS

Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen und/oder Vibratohebel-Scoops werden von den ausgewählten Noten entfernt.

# Jazz-Artikulationen

Jazz-Artikulationen in Dorico SE umfassen eine Reihe von Notenornamenten, die für das Genre Jazz typisch sind, insbesondere bei Blasinstrumenten.

Obwohl sie oft als Jazz-»Artikulationen« bezeichnet werden, funktionieren diese Techniken mehr als Ornamente als Artikulationen, weil sie die Tonhöhe und nicht die Dauer oder den Anschlag von Noten verändern. Aus diesem Grund werden sie in Dorico SE als Ornamente betrachtet. Sie befinden sich im Ornamente-Bereich, und Sie können sie auch über das Ornamente-Einblendfeld eingeben.

Jazz-Artikulationen können als geschwungene Linie ähnlich einem Bindebogen dargestellt werden, die als »Bend« bezeichnet wird (in Dorico SE), und als gerade Linie, die durchgezogen, gestrichelt oder gewellt sein kann, was man »smooth« nennt (in Dorico SE).

Jede Note kann auf jeder Seite eine einzelne Jazz-Artikulation besitzen, eine vor und eine nach der Note. Jazz-Artikulationen nach Noten können unterschiedliche Längen haben.

Die folgenden Jazz-Artikulationen können vor Noten angezeigt werden:

## Plop

Ein Hineingleiten in die eigentliche Note von oben herab.



Plop (bend)



Plop (smooth)

## Scoop/Lift

Ein Aufwärtsgleiten in die eigentliche Note. Ein Bend ist ein Scoop, ein nach oben Gleiten hingegen ein Lift.



Scoop



Lift (gerade)

Die folgenden Jazz-Artikulationen können nach Noten angezeigt werden:

## Doit

Ein Anstieg der Tonhöhe nach der Note.



Doit (bend)



Doit (smooth)

## Fall

Eine Absenkung der Tonhöhe nach der Note.



Fall (bend)



Fall (smooth)

Zusätzlich gibt es weitere Jazz-Ornamente, die häufig für Blechblasinstrumenten verwendet werden, die Sie den Noten auf die gleiche Weise hinzufügen können wie die Eingabe von Jazz-Artikulationen.

Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für Jazz-Artikulationen umfasst, lädt Dorico SE die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

[Glissando-Linien](#) auf Seite 955

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 949

[Linien](#) auf Seite 1015

## Jazz-Ornamente

Jazz-Ornamente sind Notationen wie Flips und Smears, die häufig in der Jazzmusik und bei Blechblasinstrumenten verwendet werden, die außerhalb der Notenzeile und nicht wie Jazz-Artikulationen neben Notenköpfen positioniert sind.

Jazz-Ornamente verhalten sich eher wie andere Ornamente als wie Jazz-Artikulationen, da sie von Noten getrennte Objekte sind und somit unabhängig von Noten im Schreiben-Modus ausgewählt und zusätzlich zu Jazz-Artikulationen zu Noten hinzugefügt werden können. Da sie so häufig zusammen mit Jazz-Artikulationen verwendet werden, sind sie in Dorico 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 933

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

## 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.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 335

[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 983

## Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern

Sie können Typ und Länge der Jazz-Artikulationen nach der Eingabe ändern, z. B. wenn Sie ein Smooth Doit in ein Long Bend Doit ändern möchten. Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Ornamente-Einblendfeld festlegen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Jazz-Artikulation Sie ändern möchten.
  2. Klicken Sie im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt auf die Jazz-Artikulation, die Sie möchten.
- 

#### ERGEBNIS

Die an den ausgewählten Noten angezeigte Jazz-Artikulation wird geändert.

#### TIPP

Sie können die Art/Dauer von Jazz-Artikulationen auch über die Eigenschaften **Innen** und **Außen** in der Gruppe **Jazz-Artikulationen** des Eigenschaften-Bereichs ändern.

---

BEISPIEL



Short Bend Doit



Medium Bend Doit




Long Bend Doit

---

## Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern

Sie können den Linienstil von einzelnen Jazz-Artikulationen (smooth) ändern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass ausgewählte Falls (smooth) Linien gerade Linien anstelle von gewellten Linien haben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) aus, deren Linienstil Sie ändern möchten.

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

---

## Jazz-Artikulationen löschen

Sie können Jazz-Artikulationen von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Jazz-Artikulationen jedoch in Dorico SE Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

---

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Jazz-Artikulationen gelöscht werden sollen.
  2. Klicken Sie auf **Entfernen** im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt.
- 

ERGEBNIS

Alle Jazz-Artikulationen werden von den ausgewählten Noten entfernt.

# Seitenzahlen

Seitenzahlen werden verwendet, um jeder Seite eine eindeutige Zahl zuzuordnen und ihre Position relativ zu anderen Seiten anzuzeigen. Ebenso wie Zeitungen und Bücher nutzen auch Musikpartituren und Einzelstimmen Seitenzahlen, um zu gewährleisten, dass die Noten in der richtigen Reihenfolge bleiben.

Da Sie in Dorico 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 Token, um die Richtigkeit der angezeigten Zahl zu gewährleisten.

## HINWEIS

Sie müssen auf jeder Seite, auf der Seitenzahlen angezeigt werden sollen, einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben.

**Standard**-Seitenvorlagen enthalten Textrahmen mit Seitenzahl-Token. Sie können die Position von Seitenzahl-Textrahmen im Seitenvorlagen-Editor ändern, wodurch die Position von Seitenzahlen auf allen Seiten geändert wird, die diese Seitenvorlage nutzen. Außerdem können Sie Seitenzahl-Textrahmen auf einzelnen Seiten verschieben.

Sie können auch die Art der Zahl ändern, die zur Anzeige von Seitenzahlen in den einzelnen Layouts verwendet wird. Wenn Sie z. B. in der Titelei römische Ziffern, auf den Notenseiten jedoch arabische Ziffern verwenden möchten, können Sie die Art von Zahl zusammen mit der Seitenzahl ändern.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 589

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 591

[Token](#) auf Seite 595

## Ziffernstil für Seitenzahlen ändern

Seitenzahlen können als arabische oder römische Ziffern angezeigt werden. Sie können den Ziffernstil für Seitenzahlen in jedem einzelnen Layout ändern.

## VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.



2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Ziffernstil für Seitenzahlen Sie ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
  4. Wählen Sie im Bereich **Seitenzahlen** eine der folgenden Optionen aus dem **Verwenden**-Menü:
    - **Nummer**
    - **Römische Ziffer**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Seitenzahl-Ziffernstil wird in den ausgewählten Layouts geändert.

## Seitenzahlen ausblenden/anzeigen

Sie können Seitenzahlen in jedem Layout unabhängig voneinander ausblenden oder anzeigen, einschließlich der Angabe, ob eine Seitenzahl auf der ersten Seite ausgeblendet oder angezeigt werden soll. Sie können z. B. Seitenzahlen auf jeder Seite der Partitur anzeigen, aber auf der ersten Seite von Einzelstimmen ausblenden.

#### HINWEIS

Um Seitenzahlen anzuzeigen, muss es einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token auf der Seite geben. Die **Erste**-Seitenvorlagen in den Standard-Seitenvorlagen-Sets enthalten keine Textrahmen mit Seitenzahl-Token. Daher müssen Sie solche Textrahmen hinzufügen, wenn Sie Seitenzahlen auf Seiten anzeigen möchten, die diese Seitenvorlagen nutzen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Seitenzahlen aus- bzw. einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im Bereich **Seitenzahlen** eine der folgenden Optionen aus dem **Sichtbarkeit**-Menü:
  - **Immer eingeblendet**
  - **Immer ausgeblendet**
  - **Nicht auf der ersten Seite**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Immer eingeblendet** wählen, werden auf allen Seiten, die einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token in den ausgewählten Layouts haben, Seitenzahlen angezeigt.
- Wenn Sie **Immer ausgeblendet** wählen, werden auf allen Seiten in den ausgewählten Layouts, einschließlich der Seiten, die einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben, die Seitenzahlen ausgeblendet.
- Wenn Sie **Nicht auf der ersten Seite** wählen, werden auf der ersten Seite in den ausgewählten Layouts die Seitenzahlen ausgeblendet, aber auf Seiten, die einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben, eingeblendet.

HINWEIS

Ihre Layout-Einstellung, ob Seitenzahlen über Partie-Überschriften ausgeblendet/angezeigt werden, beeinflusst, ob Seitenzahlen auf Seiten angezeigt werden, auf denen sie höher sind als die Partie-Überschriften positioniert sind.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 595

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 593

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 561

# Harfen-Pedalangaben

Harfen-Pedalangaben sind ein weit gefasster Begriff, der die besonderen Anforderungen für die Harfen-Notation beschreibt. Er bezieht sich vor allem auf Harfenpedal-Schaubilder, die häufig aufgrund der Änderung der Stimmung bei modernen Konzertharfen benötigt werden.



Eine Passage mit einem vollständigen Harfenpedal-Schaubild am Anfang und zwei darauffolgenden teilweisen Pedaländerungen

Harfen haben sieben Saiten pro Oktave, jeweils eine für jedes diatonische Intervall von C bis H; Klaviere hingegen haben zwölf Tasten pro Oktave, jeweils eine für jeden Halbtonschritt zwischen C und H. Daher haben Harfen eine mechanische Vorrichtung zum Ändern der Stimmung, die aus sieben Pedalen besteht, von denen jedes die Tonhöhe der entsprechenden Note in allen Oktaven steuert. Diese Pedale sind in zwei Gruppen unterteilt, eine für jeden Fuß: drei Pedale für den linken Fuß und vier Pedale für den rechten Fuß.

Jedes Harfenpedal hat drei mögliche Positionen:

1. Erniedrigter Ton oder höchste Position: Erniedrigt die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbtonschritt
2. Normaler Ton oder mittlere Position
3. Erhöhter Ton oder niedrigste Position: Erhöht die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbtonschritt

## HINWEIS

Die C- und D-Pedalpositionen haben keine Auswirkung auf die beiden tiefsten Harfensaiten, C und D.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die erforderlichen Pedaleinstellungen für ein Musikstück oder eine Passage innerhalb eines Stücks zu notieren. In Dorico SE können Sie Harfen-Pedalangaben auf die folgenden Arten anzeigen:

### Schaubild

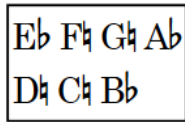


Zeigt die physischen Positionen der sieben Pedale an. Die vertikale Linie trennt die Pedale für den linken Fuß von denen für den rechten Fuß, während die horizontale Linie für die Normalposition steht.

- Pedale unterhalb der horizontalen Linie zeigen erhöhte Noten an.

- Pedale oberhalb der horizontalen Linie zeigen erniedrigte Noten an.

#### Notennamen



Zeigt die erforderlichen Vorzeichen für die sieben diatonischen Tonhöhen in zwei Zeilen an. Pedale für den rechten Fuß werden in der oberen, Pedale für den linken Fuß in der unteren Zeile angezeigt.

Wenn Sie Tonhöhen eingeben, die im Rahmen des aktuellen Harfenpedal-Schaubilds nicht spielbar sind, werden diese rot dargestellt, sofern Farben für Noten angezeigt werden, die sich außerhalb des spielbaren Bereichs befinden. Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico SE an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden.

In Dorico SE können Sie Harfenpedal-Schaubilder mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds eingeben, und Sie können auf Basis der gesamten Partie oder einer bestimmten Musikpassage automatisch die richtigen Harfenpedal-Schaubilder erzeugen. Sie können Harfenpedal-Schaubilder jedoch nur in Notenzeilen eingeben und anzeigen, die zu Harfen-Instrumenten gehören; wenn Sie Notenmaterial aus Harfen-Notenzeilen in andere Instrumente kopieren, werden Harfen-Pedalangaben automatisch entfernt.

Standardmäßig werden Harfen-Pedalangaben in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt. In Layouts, in denen Harfen-Pedalangaben ausgeblendet sind, werden Harfenpedal-Schaubilder durch Hinweise angezeigt. Sie können Harfen-Pedalangaben in jedem Layout unabhängig ausblenden/anzeigen und einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden, in denen Harfen-Pedalangaben standardmäßig angezeigt werden. Außerdem können Sie festlegen, wann teilweise Harfen-Pedalangaben angezeigt werden sollen, zum Beispiel wenn an einer bestimmten Stelle nur ein einziges Pedal geändert werden muss.

Harfenpedal-Schaubilder in Dorico SE wirken sich auf die im Rahmen von Glissando-Linien wiedergegebenen Tonhöhen aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Teilweise Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 992

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 374

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 989

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 375


[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 911

[Glissando-Linien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 958

## Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern

Harfen-Pedalangaben können als Schaubild oder anhand von Notennamen angezeigt werden. Sie können die Darstellung von einzelnen Harfenpedal-Schaubildern ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Darstellung**-Option in der Gruppe **Harfenpedale**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Schaubild**
  - **Notennamen**

---

#### ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wird im aktuellen Layout geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

---

#### TIPP

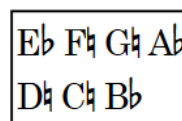
Sie können die Standarddarstellung der Harfenpedale im Abschnitt **Harfen-Pedalangaben** der **Spieler**-Seite in den **Layout-Optionen** für jedes Layout einzeln ändern.

---

#### BEISPIEL



Harfen-Pedalangaben werden als Schaubild angezeigt



Harfen-Pedalangaben werden anhand von Notennamen angezeigt

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layout-Optionen \(Dialog\) auf Seite 674](#)
- [Teilweise Harfen-Pedalangaben auf Seite 992](#)
- [Harfenpedal-Schaubilder eingeben auf Seite 374](#)
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern auf Seite 606](#)
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren auf Seite 589](#)

## Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen

Sie können Harfen-Pedalangaben in jedem Layout eingeben und berechnen, aber standardmäßig werden sie in Gesamtpartitur-Layouts nicht angezeigt, da sie normalerweise nur für den Spieler nützlich sind. Sie können Harfen-Pedalangaben für jedes einzelne Layout ausblenden/anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Harfen-Pedalangaben aus-/einblenden möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
  4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Harfen-Pedalangaben** die Option **Harfen-Pedalangaben anzeigen**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Harfen-Pedalangaben werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

In Layouts, in denen Harfen-Pedalangaben ausgeblendet sind, werden Harfenpedal-Schaubilder durch Hinweise angezeigt.


#### HINWEIS

- Sie können einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden, in denen Harfen-Pedalangaben standardmäßig angezeigt werden, aber Sie können keine einzelnen Harfenpedal-Schaubilder in Layouts anzeigen, in denen Harfen-Pedalangaben standardmäßig ausgeblendet sind.
  - Sie können Hinweisschilder für Harfen-Pedalangaben ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Harfenpedale** wählen.
- 

## Einzelne Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden/anzeigen, in denen Harfen-Pedalangaben angezeigt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
  - Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie einzelne Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen möchten.
  2. Wählen Sie die Harfenpedal-Schaubilder aus, die Sie ausblenden möchten, oder die Hinweise der Harfenpedal-Schaubilder, die Sie anzeigen möchten.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal**

eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An den Positionen von allen ausgeblendeten Harfenpedal-Schaubildern werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen


Sie können Rahmen um einzelne als Notennamen dargestellte Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen. In Systemen mit sehr engen vertikalen Abständen können Sie durch das Ausblenden von Rahmen zum Beispiel etwas zusätzlichen Raum schaffen.

### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Harfenpedal-Schaubilder, die als Notennamen angezeigt werden.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
  - Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

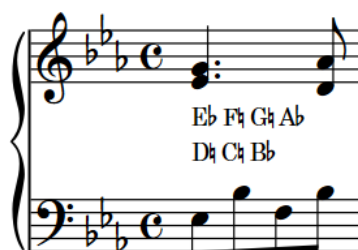
1. Wählen Sie die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, an denen Sie Rahmen ausblenden/anzeigen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Rahmen**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- 

### 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.

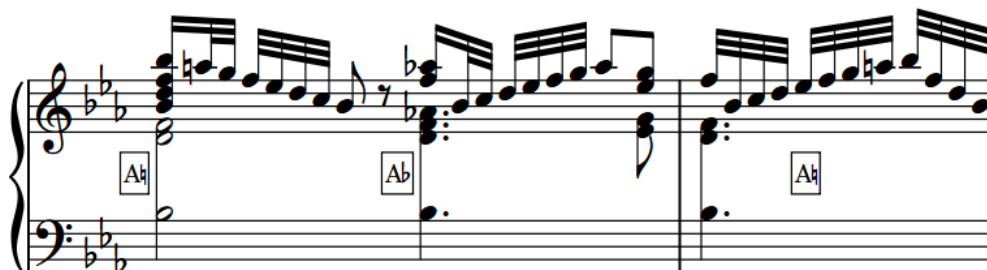
Sie können Harfenpedal-Schaubilder im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## 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.

---

## Teilweise Harfen-Pedalangaben erlauben/nicht erlauben


Sie können teilweise Harfen-Pedalangaben für einzelne, als Notennamen dargestellte Harfenpedal-Schaubilder erlauben/nicht erlauben. Die Standardeinstellung in Dorico SE erlaubt teilweise Harfen-Pedalangaben für bis zu drei Pedaländerungen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.



#### HINWEIS

- Diese Schritte gelten nur für Harfenpedal-Schaubilder, die als Notennamen angezeigt werden.
  - Harfenpedal-Schaubilder, die ganz am Anfang einer Partie positioniert sind, können nur als vollständige Harfenpedal-Schaubilder angezeigt werden.
- 

#### VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
  - Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, für die Sie teilweise Harfen-Pedalangaben erlauben/nicht erlauben möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Teil-Pedalangabe** in der **Harfenpedale**-Gruppe.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- 

#### ERGEBNIS

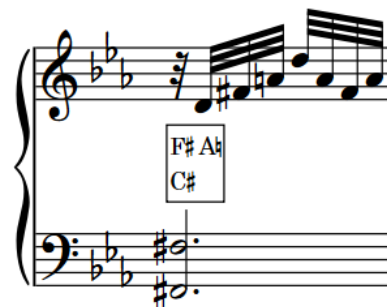
Teilweise Harfen-Pedalangaben werden für die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder erlaubt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

#### BEISPIEL



Harfenpedal-Schaubild, das alle Pedale zeigt



Teil-Harfenpedal-Schaubild

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 989

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 374

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

# Pedallinien

Pedallinien zeigen Instrumentalisten an, welche Klavierpedale zu betätigen sind, können aber auch Anweisungen zur Ausführung geben, z. B. wie weit Pedale gedrückt werden sollen und wann ein Pedal losgelassen werden muss, um die Resonanz zu dämpfen.

The image shows a musical score snippet with two staves. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The second staff has a bass clef and a key signature of one sharp (F#). The time signature is 12/8. The score includes three measures. The first measure has a piano (*p*) dynamic and a whole note chord. Below it is the marking 'ped. una corda'. The second measure has a whole note chord. Below it is the marking 'ped. tre corde'. The third measure has a whole note chord. Below it is the marking 'Sost.'. There are also some decorative lines and symbols above the notes.

Die meisten Klaviere haben entweder zwei oder drei Pedale. Diese Pedale sind:

## Haltepedal

Das Haltepedal steuert die Dämpfer auf den Klaviersaiten, weswegen es auch als »Dämpferpedal« bezeichnet wird. Es ist das am häufigsten genutzte Pedal. Durch Betätigen des Pedals werden die Dämpfer angehoben, so dass die Saiten länger nachklingen können. Haltepedale befinden sich normalerweise auf der rechten Seite.

The image shows a musical score snippet with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The time signature is 4/4. The score consists of a sequence of chords. Below the chords are the markings 'ped. \*', 'ped. \*', 'ped. \*', and 'ped. \*'. There is also a marking '8va' above the fourth chord.

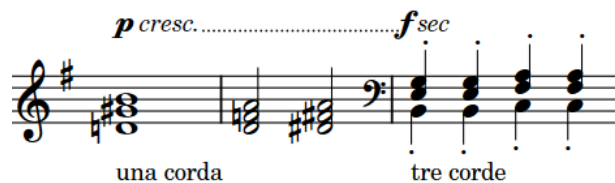
## Sostenuto-Pedal

Das *Sostenuto*-Pedal lässt nur die Saiten für die aktuell gedrückten Noten resonieren. Man nennt es auch »mittleres Pedal«, da es sich normalerweise zwischen den anderen Pedalen befindet.

The image shows a musical score snippet with two staves. The first staff has a treble clef and a key signature of one sharp (F#). The second staff has a bass clef and a key signature of one sharp (F#). The time signature is 4/4. The score consists of a sequence of notes. Below the notes are the markings 'Sost.', 'Sost.', 'Sost.', and 'Sost.'.

## Una-Corda-Pedal

Das *Una-Corda-Pedal* verschiebt die Mechanik innerhalb des Klaviers zur Seite, so dass die Hämmer weniger Saiten treffen als normalerweise. In historischen Instrumenten führte dies dazu, dass die Hämmer nur jeweils eine Saite anstelle der üblichen drei trafen. Diesem Umstand verdankt das Pedal seinen Namen. Da die Verschiebung die Lautstärke und Wucht des Klangs mindert, ist es auch als »Leisepedal« bekannt.



Dorico 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.

Sie können die Darstellung von Pedallinien ändern, um unter anderem ihr Anfangszeichen und ihre Fortsetzungsart zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einige Pedallinien mit einer Fortsetzungslinie und andere nur mit einem Zeichen am Ende anzeigen möchten.

In Dorico 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 363

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1000

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1003

[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1005

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Linien](#) auf Seite 1015

## Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals

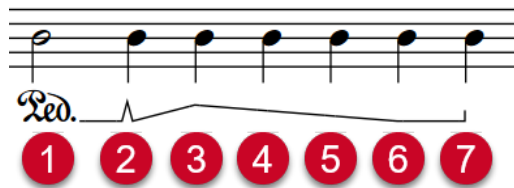
Anweisungen zum erneuten Betätigen zeigen an, wo ein Spieler das Haltepedal loslassen sollte, um die Klaviersaiten zu dämpfen und den Nachklang zu beenden, bevor das Pedal erneut betätigt wird. Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus zeigen an, wie weit das Pedal heruntergedrückt werden soll.

Dorico SE bietet für Pedallinien mit der Linie-Fortsetzungsart 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

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1002

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 997

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 996

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals sowie Pedal-Niveauänderungen entfernen, ohne die Haltepedallinie zu löschen oder ihre rhythmische Position zu ändern.

## VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus entfernen möchten.
2. Entfernen Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf eine der folgenden Arten:
  - Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld, geben Sie **nototch** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

## HINWEIS

**nototch** muss als ein Wort ohne Leerzeichen eingegeben werden.

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **»Erneut betätigen« entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

## ERGEBNIS

Die Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus werden an jeder ausgewählten rhythmischen Position in jeder ausgewählten Notenzeile entfernt. Die

entsprechenden Haltepedallinien werden auf ihre vorherigen Niveaus zurückgesetzt, welche entweder vom Start der Pedallinie oder den Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus festgelegt werden, die sich direkt vor denjenigen befinden, die Sie entfernt haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 363

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 372

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 374

## 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 1003

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1000

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Position von Pedallinien relativ zu Vorschlägen ändern

Sie können die Anfangs-/Endpositionen einzelner Pedallinien relativ zu Vorschlägen ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren relative Position zu Vorschlägen Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe:
    - **Beginnt vor Vorschlägen**
    - **Endet vor Vorschlägen**
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.
- 

#### ERGEBNIS

Wenn die Kontrollkästchen aktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien vor Vorschlägen positioniert.

Wenn die Kontrollkästchen deaktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien nach Vorschlägen positioniert.

---

#### BEISPIEL



Vor Vorschlägen beginnende/endende Pedallinie



Nach Vorschlägen beginnende/endende Pedallinie

---

## Pedallinien teilen

Sie können Pedallinien an jeder rhythmischen Position, an der sich bereits ein Element befindet, in zwei separate Pedallinien auftrennen.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Haltepedallinien.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie die Haltepedallinie auftrennen möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur eine Pedallinie auf einmal teilen.

---

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **Pedallinie teilen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Die Pedallinie in der ausgewählten Notenzeile wird an der ausgewählten rhythmischen Position geteilt.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können beide Pedallinien unabhängig voneinander verschieben, verlängern/kürzen und bearbeiten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 417

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1000

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1003

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Pedallinien zusammenführen

Sie können vorhandene Pedallinien zusammenführen, wenn Sie zum Beispiel eine Lücke zwischen zwei Haltepedallinien füllen möchten.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Haltepedallinien.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die zusammenzuführenden Haltepedallinien innerhalb derselben Notenzeile aus.

#### HINWEIS

Sie können nur Pedallinien in einer Notenzeile auf einmal zusammenführen.

---

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **Pedallinien zusammenführen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Pedallinien werden zu einer einzelnen Pedallinie verbunden. Falls es Abstände zwischen ihnen gab, wird automatisch eine Fortsetzungslinie angezeigt.

BEISPIEL



Zwei separate Pedallinien

Zwei Pedallinien, die zu einer verbunden wurden

WEITERE SCHRITTE

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen und Ändern des Pedalniveaus einfügen, wenn Sie zum Beispiel ein erneutes Betätigen an der Position anzeigen möchten, an der zuvor eine der Pedallinien begonnen hatte.

## Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien

Pedallinien bestehen normalerweise aus einem Anfangszeichen, einer Fortsetzungslinie und einem Endhaken. So wird Instrumentalisten klar angezeigt, wo sie die einzelnen Pedale betätigen sollen, wie lang sie zu betätigen sind und wann sie losgelassen werden müssen.

In Dorico 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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern

Sie können die Darstellung des Anfangs von Pedallinien einzeln ändern. Anfangszeichen von Pedallinien können als Variationen der traditionellen Pedallinien-Glyphe, in Form von anderen Symbolen oder als Text angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, an denen Sie die Darstellung des Anfangszeichens ändern möchten.

HINWEIS

Die ausgewählten Pedallinien müssen von derselben Art sein, z. B. nur Haltepedallinien.

---



2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zeichen-Darstellung** in der **Pedallinien-**Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der Optionen aus dem Menü.  
Die Optionen variieren je nach Art der ausgewählten Pedallinie.
- 

#### ERGEBNIS

Die Darstellung des Anfangszeichens an den ausgewählten Pedallinien wird geändert.

#### TIPP

Wenn Sie **Zeichen-Darstellung** deaktivieren, werden die ausgewählten Pedallinien auf Ihre Standardeinstellung für die Anfangszeichen-Darstellung zurückgesetzt.

---

#### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie eine Darstellung als Textzeichen ausgewählt haben, können Sie den angezeigten Text bearbeiten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfänglichen Text für Pedallinien bearbeiten](#) auf Seite 1003

## Hakentyp am Anfang/Ende von Pedallinien ändern


Sie können die Typen von Haken, die am Anfang/Ende von Pedallinien angezeigt werden, einzeln ändern.

#### HINWEIS

Sie können nur den Anfangshakentyp an Pedallinien ändern, die einen Haken als Anfangszeichen haben, und nur den Endhakentyp an Pedallinien, die eine Fortsetzungslinie haben.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Hakentyp Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien-**Gruppe (einzeln oder zusammen):
    - **Linienbeginn Haken**
    - **Linienende Haken**
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
    - **Kein Haken**
    - **Vertikaler Haken**
    - **Geneigter Haken**
    - **Umgekehrter Haken**
- 


#### ERGEBNIS

Der Hakentyp am Anfang/Ende der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

## Fortsetzungsart von Pedallinien ändern

Sie können die für einzelne Pedallinien verwendete Fortsetzungsart ändern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel einige Pedallinien mit gestrichelter Linie und einem Zeichen am Ende, andere aber mit einer Linie und einem Abschlusshaken anzeigen möchten.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungsart Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Fortsetzungsart**-Option in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Wählen Sie einen der folgenden Fortsetzungs-Typen aus dem Menü:
  - **Linie**
  - **Zeichen am Ende**
  - **Zeichen am Ende und gestrichelte Linie**
  - **Keine**

---

### ERGEBNIS

Die Fortsetzungsart der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 995  
[Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 370

## Fortsetzungszeichen für Pedallinien in Klammern setzen

Sie können einzelne Fortsetzungszeichen für Pedallinien mit/ohne Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Fortsetzungszeichen für Pedallinien werden standardmäßig am Anfang von neuen Systemen angezeigt, wenn Pedallinien über System-/Rahmenumbrüche hinaus fortgesetzt werden.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Darstellung des Fortsetzungszeichens Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungszeichen in Klammern anzeigen** in der **Pedallinien**-Gruppe.
  3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

#### ERGEBNIS

Fortsetzungszeichen werden mit Klammern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

## Pedallinien-Zeichen in Textform

Alle Arten von Pedallinien können anstelle von Glyphen oder Haken auch Text als Anfangszeichen nutzen. Sie können den am Anfang von Pedallinien angezeigten Text übergehen, den Fortsetzungstext am Anfang von neuen Systemen ändern und den Wiederherstellungstext am Ende von *Una-Corda*-Pedallinien übergehen.

### Pedallinien, die eine Textangabe anstelle eines Symbols nutzen

Für Pedallinien wie *una corda* oder Sustain, die Text wie **Ped. -Text** anstelle des verschnörkelten Symbols als Anfangszeichen haben, können Sie den am Anfang der Pedallinie angezeigten Text übergehen und ihn durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

### Fortsetzungszeichen/-text

Wenn Pedallinien in folgenden Systemen fortgesetzt werden, wird standardmäßig ein Fortsetzungszeichen/-text in Klammern angezeigt. Wenn die Pedallinie anstelle eines Symbols als Anfangszeichen Text wie **Ped. -Text** nutzt, können Sie den am Anfang eines neuen Systems angezeigten Text durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

### Una-Corda-Pedallinien

Um das letzte Loslassen im Rahmen von *Una-Corda*-Pedalangaben darzustellen, wird angezeigt, dass *tre corde* wiederhergestellt werden sollen. Sie können den am Ende der Pedallinie angezeigten Text *tre corde* übergehen und ihn durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1000

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Anfänglichen Text für Pedallinien bearbeiten

Sie können den Text ändern, der am Anfang einzelner Pedallinien angezeigt wird, die Text als Anfangszeichen nutzen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Anfangstext Sie bearbeiten möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Text** in der **Pedallinien**-Gruppe.
  3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
  4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

#### ERGEBNIS

Der am Anfang der ausgewählten Pedallinien angezeigte Text wird geändert.

Wenn Sie **Text** deaktivieren, wird der Standard-Anfangstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

#### HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

---

## Fortsetzungstext für Pedallinien bearbeiten


Sie können den Text ändern, der am Anfang von Folgesystemen angezeigt wird, wenn Pedallinien über System-/Rahmenumbrüche fortgesetzt werden.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Pedallinien, die Text als Anfangszeichen nutzen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungstext Sie bearbeiten möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungstext** in der **Pedallinien-**Gruppe.
  3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
  4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Der am Anfang von folgenden Systemen angezeigte Fortsetzungstext wird für die ausgewählten Pedallinien geändert.

Wenn Sie **Fortsetzungstext** deaktivieren, stellen Sie den Standard-Fortsetzungstext für die ausgewählten Pedallinien wieder her.

#### HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

---

## Wiederherstellungstext für Una-Corda-Pedallinien bearbeiten


Um das letzte Loslassen von *Una-Corda*-Pedallinien darzustellen, wird angezeigt, dass *tre corde* wiederhergestellt werden soll. Sie können den Text *tre corde*, der am Ende von *Una-Corda*-Pedallinien angezeigt wird, ändern.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für *Una-Corda*-Pedallinien, die Text als Anfangszeichen nutzen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *Una-Corda*-Pedallinien aus, deren Wiederherstellungstext Sie bearbeiten möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederherstellungstext** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Der am Ende der ausgewählten *Una-Corda*-Pedallinien angezeigte Wiederherstellungstext wird geändert.

Wenn Sie **Wiederherstellungstext** deaktivieren, wird der Standard-Wiederherstellungstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

#### HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

---

## Pedallinien bei der Wiedergabe

Pedallinien werden in Dorico SE automatisch wiedergegeben.

Die drei Klavierpedale senden die folgenden MIDI-Controller:

- Sustainpedallinien senden MIDI-Controller 64 (Sustain).
- *Sostenuto*-Pedallinien senden MIDI-Controller 66 (Sostenuto).
- *Una-Corda*-Pedallinien senden MIDI-Controller 67 (Leisepedal).

Einige VST-Instrumente wie Pianoteq und Garritan CFX Concert Grand unterstützen eine teilweise Betätigung des Sustainpedals. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Herstellers.

## Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien

Sustainpedallinien können aus MusicXML-Dateien importiert werden. MusicXML kann nur das Sustainpedal beschreiben und kann keine Änderungen des Pedalniveaus beschreiben.

# Spielanweisungen

Der Begriff »Spielanweisungen« deckt eine umfassende Reihe von Angaben ab, die Instrumentalisten zur Abwandlung des Klangs ihrer gespielten Noten auffordern, z. B. durch Ändern ihres Ansatzes bzw. ihrer Bogenhaltung oder durch Modifikation ihres Instruments durch Anbringen eines Dämpfers oder Drücken eines Pedals.

Dorico SE bietet die folgenden Arten von Spielanweisungen:

## Glyphen-Spielanweisungen

Spielanweisungen, die mit Symbolen angezeigt werden, zum Beispiel mit Bogen-aufwärts-Markierungen  $\vee$  oder Bogen-abwärts-Markierungen  $\nabla$ .

## Spielanweisungen in Textform

Spielanweisungen, die in Form von Text angezeigt werden, zum Beispiel *pizz.* oder *con sordino*.

Sie finden alle verfügbaren Spielanweisungen, nach Instrumentenfamilien geordnet, im Spielanweisungen-Bereich. Pedallinien befinden sich z. B. im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs.

### HINWEIS

Da Pedallinien jedoch zusätzliche Aspekte haben, die bei anderen Spielanweisungen nicht vorkommen, darunter erneutes Betätigen, Beginnzeichen und Fortsetzungslinien, werden sie separat beschrieben. Pedallinien haben zudem ihre eigene Gruppe im Eigenschaften-Bereich, die von der **Spielanweisungen**-Gruppe getrennt ist.



Einige der in Dorico SE verfügbaren Spielanweisungen

Spielanweisungen können verändern, wie Instrumente wiedergegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel eine *pizz.*-Spielanweisung in einer Violinen-Notenzeile eingeben, wird ein Keyswitch aktiviert, der den vom VST-Instrument erzeugten Klang ändert. Dorico SE nutzt Wiedergabe-Anweisungen, um die erforderlichen Klänge für die eingegebenen Spielanweisungen bei der Wiedergabe zu erzeugen, sofern Ihre Sound-Bibliothek die entsprechenden Samples enthält.

Viele Spielanweisungen sind nur einmal in den Noten aufgeführt, geben aber dennoch an, dass die Spielanweisung fortgesetzt wird. *Pizzicato* zum Beispiel ist üblicherweise nur einmal aufgeführt, gilt aber bis zur nächsten Spielanweisung, wie zum Beispiel *arco*. In Dorico SE können Sie Fortsetzungslinien nach und zwischen Spielanweisungen anzeigen, um Instrumentalisten klar zu vermitteln, auf welche Noten sich die Spielanweisungen beziehen. Sie können mehrere Spielanweisungen gruppieren.

Spielanweisungen in Textform verwenden eine einfache Schrift, weder fett noch kursiv, damit sie nicht mit Ausdrucks- und Dynamikanweisungen in Textform verwechselt werden können.

#### HINWEIS

Pedallinien nutzen einen anderen Schriftstil als andere Spielanweisungen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 704

[Pedallinien](#) auf Seite 994

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1012

[Positionen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

## Text zu Spielanweisungen hinzufügen


Sie können Text zu Spielanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden, um z. B. die Intention der Spielanweisung genauer zu erklären. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

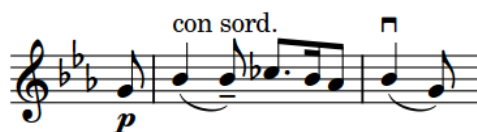
1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Suffix**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
  3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
  4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Vortragsbezeichnung zu den ausgewählten Spielanweisungen hinzugefügt und nach ihnen angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

---

#### BEISPIEL



Spielanweisungen ohne Suffixe



Zu Spielanweisungen hinzugefügte Suffixe

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1003

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Spielanweisungen ein-/ausblenden

Sie können Spielanweisungen einzeln ein- und ausblenden, z. B. wenn Sie in Ihrer Expression Map eine Spielanweisung eingeben müssen, um die richtige Wiedergabe auszulösen, aber nicht möchten, dass diese Spielanweisung in den Noten erscheint. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Spielanweisungen aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausgeblendet** in der **Spielanweisungen**-Gruppe.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Spielanweisung werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

#### TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Spielanweisungen ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Spielanweisungen** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 677

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Anmerkungen](#) auf Seite 546





An Spielanweisungen werden Dauerlinien angezeigt, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Spielanweisung hat eine Dauer.
- Die Fortsetzungsart für die Spielanweisung ist so eingestellt, dass sie anhand einer Linie angezeigt wird.
- Die Gruppierung der Spielanweisung wurde aufgehoben oder sie ist die letzte Spielanweisung in einer Gruppe.

### Übergangslinie

**sul tasto** →

Zeigt an, dass die am Anfang angegebene Spielanweisung allmählich über die von der Linie vorgegebene Dauer in die Spielanweisung am Ende übergehen soll. Die Dauerlinie für die meisten Spielanweisungen ist eine durchgezogene Linie mit einem Pfeil am Ende.

Zwischen Spielanweisungen in Gruppen werden automatisch Übergangslinien angezeigt.

#### HINWEIS

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen wirken sich nicht auf die Wiedergabe aus. Welche Klänge bei der Wiedergabe erzeugt werden, hängt davon ab, mit welcher Wiedergabe-Anweisung die notierte Spielanweisung verknüpft ist, sowie von den Expression-Map-Einstellungen und den im Projekt geladenen Sound-Bibliotheken.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

[Positionen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1012

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Linien](#) auf Seite 1015

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1017

## 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, und sie wirken sich nur auf die Wiedergabe innerhalb des von ihnen abgedeckten Bereichs aus.

Im Schreiben-Modus haben Spielanweisungen mit Dauer Anfangs- und Endgriffe, die ihre Dauer anzeigen.



Anfangs- und Endgriffe an einer Spielanweisung mit Dauer

Sie können Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten eine Dauer geben:

- Spielanweisungen als Gruppe anordnen
- Spielanweisungen bei der Noteneingabe mit einem offenen Ende eingeben und sie verlängern
- Spielanweisungen zu einer Reihe von Noten hinzufügen
- Spielanweisungen verlängern



Saitenanzeige (ausgewählt) ohne Dauer



Saitenanzeige (ausgewählt) mit Dauer und Dauerlinie

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1011

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1013

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 971

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 859


## Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen

Sie können Dauerlinien für einzelne Spielanweisungen ausblenden/anzeigen. Wenn Sie Dauerlinien ausblenden, können Sie stattdessen nichts oder *sim.* anzeigen. Wenn Sie Dauerlinien anzeigen, können Sie eine Linie anzeigen oder die Symbole von Glyphen-Spielanweisungen wiederholen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Dauerlinien für Spielanweisungen. Sie gelten nicht für Spielanweisungs-Übergangslinien.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die Spielanweisungen, deren Dauerlinien Sie ausblenden/anzeigen möchten, haben eine Dauer.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, deren Dauerlinien Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Fortsetzungsart**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Keine**
  - **sim.**
  - **Linie**
  - **Zeichen wiederholen** (nur für Glyphen-Spielanweisungen)
- 

#### ERGEBNIS

Wenn Sie **Keine** wählen, werden die Dauerlinien hinter den ausgewählten Spielanweisungen ausgeblendet. Wenn Sie **sim.** wählen, werden die Dauerlinien ausgeblendet und *sim.* wird einmal nach jeder ausgewählten Spielanweisung angezeigt.

Wenn Sie **Linie** wählen, werden Dauerlinien hinter den ausgewählten Spielanweisungen angezeigt.

Bei Glyphen-Spielanweisungen wird die Spielanweisung automatisch für jede Note innerhalb der Dauer wiederholt, wenn Sie **Zeichen wiederholen** auswählen.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

#### BEISPIEL



Dauerlinie wird angezeigt    Dauerlinie ist ausgeblendet    Dauerlinie ist ausgeblendet, aber *sim.* wird angezeigt    Zeichen werden an jeder Note wiederholt

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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.



sul tasto → sul pont. → ord.

Eine Gruppe von Spielanweisungen



sul tasto → sul pont. → ord.

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

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1010

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Spielanweisungen gruppieren

Sie können Spielanweisungen, die bei der Eingabe nicht automatisch gruppiert wurden, manuell in Gruppen anordnen. Gruppierte Spielanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet, sind durch Übergangslinien miteinander verbunden und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden.

#### HINWEIS

Sie können eine Gruppe von Spielanweisungen nicht mit einer anderen Gruppe von Spielanweisungen gruppieren, sondern nur einzelne Spielanweisungen als Gruppe anordnen oder einzelne Spielanweisungen zu einer vorhandenen Gruppe hinzufügen.

Wenn Sie eine Gruppe von Spielanweisungen mit einer anderen Gruppe von Spielanweisungen kombinieren möchten, müssen Sie ihre Gruppierung zuerst aufheben.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, die Sie als Gruppe anordnen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Spielanweisungen** > **Spielanweisungen gruppieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen werden gruppiert. Ihre jeweilige Dauer wird verlängert, so dass sie die nächste Spielanweisung in der Gruppe erreicht, und zwischen den Spielanweisungen in der Gruppe werden Übergangslinien angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

## Gruppierung von Spielanweisungen aufheben und Spielanweisungen aus Gruppen entfernen

Sie können die Gruppierung von Spielanweisungen aufheben, so dass alle Spielanweisungen in der Gruppe aus ihr entfernt werden. Außerdem können Sie einzelne ausgewählte Spielanweisungen aus Gruppen entfernen, andere Spielanweisungen jedoch in der Gruppe belassen.

Dies gilt für alle Layouts, in denen die Spielanweisungen enthalten sind.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, deren Gruppierung Sie aufheben bzw. die Sie aus Gruppen entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
  - Um die Gruppierung aller Spielanweisungen in den ausgewählten Gruppen aufzuheben, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Spielanweisungen** > **Spielanweisungen bearbeiten**.
  - Um nur die ausgewählten Spielanweisungen aus ihren Gruppen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Spielanweisungen** > **Spielanweisung aus Gruppe entfernen**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen oder alle Spielanweisungen werden aus den ausgewählten Gruppen entfernt. Spielanweisungen, die zuvor Übergangslinien hatten, werden jetzt mit Dauerlinien angezeigt.

# Linien

Linien können im Notenkontext ganz unterschiedliche Informationen vermitteln, zum Beispiel die Hand, mit der Klaviernoten gespielt werden sollen, oder eine allmähliche Veränderung im Bogendruck. In Dorico 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).

Standardmäßig gelten horizontale Linien nur für einzelne Notenzeilen. Unter bestimmten Umständen muss eine horizontale Linie jedoch in allen Einzelstimmen-Layouts, aber in Gesamtpartitur-Layouts nur an Systemobjekt-Positionen angezeigt werden. In Dorico SE können Sie sowohl horizontale Linien eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

Zuordnungsarten bestimmen die Positionen von horizontalen Linien sowie bestimmte Aspekte ihrer Funktionalität. Horizontale Linien können am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.

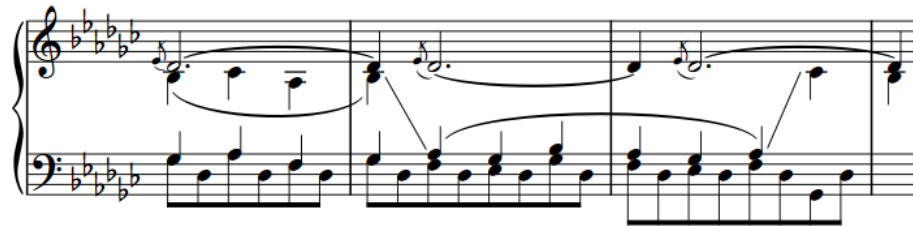
## HINWEIS

Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.

In Dorico SE kann jedes Ende von horizontalen Linien die folgenden Zuordnungsarten aufweisen:

- **Notenköpfen zugeordnet**

Werden einer einzelnen Note zugeordnet, unabhängig von deren rhythmischer Position. Das heißt, dass die Enden von Notenköpfen zugeordneten Linien zusammen mit den Noten verschoben werden, wenn Sie deren Tonhöhe ändern oder sie rhythmisch verschieben. Notenköpfen zugeordnete Linien können angewinkelt oder horizontal sein, da ihre Endpositionen und die daraus resultierenden Winkel durch das Intervall zwischen den Noten am Anfang und Ende bestimmt werden.



Eine Phrase mit zwei Notenköpfen zugeordneten Linien, die den Verlauf der Melodie zwischen den Klaviernotenzeilen verdeutlichen

- **Taktstrichen zugeordnet**

Werden einer rhythmischen Position zugeordnet und an Taktstrichen ausgerichtet, sofern ihre rhythmische Position mit Taktstrichpositionen übereinstimmt. Taktstrichen zugeordnete Linien sind immer horizontal.



Eine Taktstrichen zugeordnete Linie, die über zwei ganze Takte verläuft

- **Einer rhythmischen Position zugeordnet**

Werden einer rhythmischen Position zugeordnet und relativ zu Noten, Akkorden oder Pausen an dieser Position platziert.

Rhythmischen Positionen zugeordnete Linien sind horizontal und werden standardmäßig über der Notenzeile positioniert. Ihre Endpunkte beginnen links und enden rechts von Noten, Akkorden oder Pausen an den entsprechenden rhythmischen Positionen.



Eine einer rhythmischen Position zugeordnete Linie, die über zwei ganze Takte verläuft

### Vertikale Linien

Vertikale Linien befinden sich exakt an einzelnen rhythmischen Positionen und werden relativ zu Noten oder Akkorden an diesen Positionen platziert. Sie können beispielsweise Details über einen bestimmten musikalischen Moment angeben, etwa welche Hand für bestimmte Noten in einem Klavierstück verwendet werden soll.





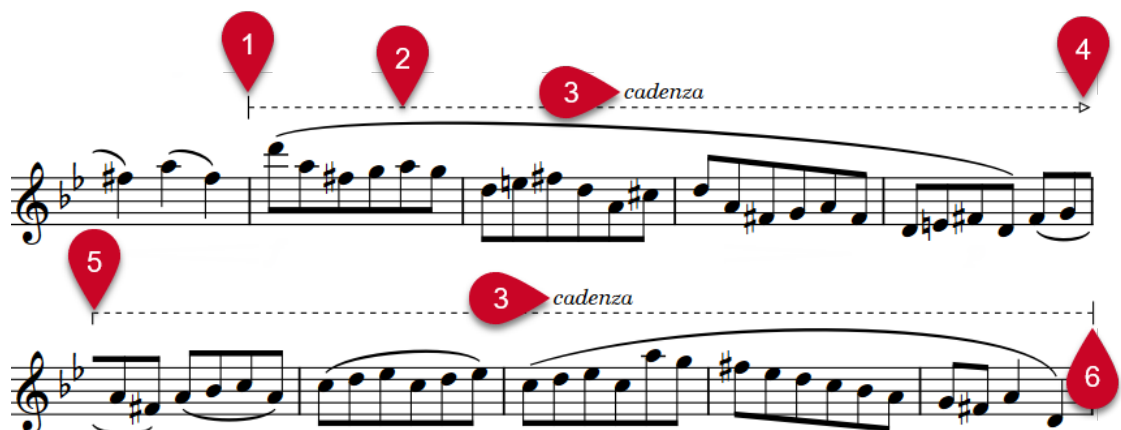
Vertikale Linien, die anzeigen, welche Noten mit der rechten Hand zu spielen sind

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 379
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 380
- [Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1028
- [Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1021
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 949
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 955
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 979
- [Oktavzeichen](#) auf Seite 803
- [Triller](#) auf Seite 936
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009
- [Pedallinien](#) auf Seite 994
- [Wiederholungsenden](#) auf Seite 1046
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960
- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1192

## Linienkomponenten

In Dorico SE bestehen Linien aus mehreren Komponenten, die zusammen ein einzelnes Objekt bilden.



### 1 Anfangssymbol

Symbol, das am Anfang von Linien angezeigt wird. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

### 2 Linien-Mittelteil

Horizontales oder vertikales Element (Linie, sich wiederholende Symbole, Strich-/Punktmuster oder Keil), das den Hauptteil einer Linie bildet und sich über ihre gesamte Länge bzw. Höhe ausdehnt.

### 3 Text

Text, der zusätzlich zu Abschlüssen angezeigt wird, entweder zentriert in der Mitte jedes Liniensegments oder nur am Anfang oder Ende von Linien. An vertikalen Linien verläuft Text standardmäßig von unten nach oben.

### 4 Fortsetzungs-Endsymbol

Symbol, das am Ende von Segmenten von Linien angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

### 5 Fortsetzungssymbol

Symbol, das am Anfang von Folgesegmenten von Linien angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

### 6 Endsymbol

Symbol, das am Ende von Linien angezeigt wird. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

#### HINWEIS

Dorico Pro bietet weitere Optionen für die Anpassung von Linien und Linienkomponenten, zum Beispiel die Nutzung von Text als Abschluss und Musiksymbole als Elemente im mittleren Teil von Linien. Möglicherweise sehen Sie Linien mit Komponenten, die nicht in Dorico SE verfügbar sind, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, in dem solche Komponenten enthalten sind.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 379

[Stil des Mittelstücks von Linien ändern](#) auf Seite 1026

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 1027

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1028

[Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1029

[Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1030

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1009

## Positionen von Linien

Die Positionen von Linien relativ zu Noten und Notenzeilen hängen von der Linienart und, bei horizontalen Linien, von der Zuordnungsart ab.

### Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien

Notenköpfen zugeordnete Linien werden relativ zu den entsprechenden Notenköpfen positioniert. D. h., sie beginnen rechts von der Anfangsnote und enden links von der Endnote. Sie folgen automatisch den Noten an jedem Ende. Wenn Sie also die Tonhöhe einer der Noten ändern oder sie rhythmisch verschieben, werden die Endpositionen der Linie entsprechend verschoben. Da ihre Positionen von den Tonhöhen der Noten abhängen, können sie sowohl innerhalb als auch außerhalb der Notenzeile angezeigt werden. Wenn sie nur an einem Ende zugeordnet sind, bleiben sie horizontal, aber folgen der Notenzeilenposition der Zuordnungsnote.

### Taktstrichen zugeordnete horizontale Linien

Taktstrichen zugeordnete horizontale Linien werden standardmäßig über der Notenzeile platziert. Ihre Endpunkte werden an Taktstrichen ausgerichtet, wenn ihre Dauer mit Taktstrichpositionen übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, werden sie wie rhythmischen Positionen zugeordnete Linien positioniert.

### Rhythmischen Positionen zugeordnete horizontale Linien

Rhythmischen Positionen zugeordnete Linien werden standardmäßig über der Notenzeile positioniert. Ihre Endpunkte beginnen links und enden rechts von Noten, Akkorden oder Pausen an den entsprechenden rhythmischen Positionen.

### Vertikale Linien

Vertikale Linien werden links von den Noten (einschließlich Vorzeichen) positioniert, auf die sie sich beziehen, aber zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position vorhanden sind, wird die neueste Linie am weitesten rechts positioniert, also direkt links von Noten oder Akkorden.

Sie können die Position/Platzierung von Linien auf verschiedene Arten anpassen, indem Sie zum Beispiel vertikale Linien rechts von Noten anzeigen oder die Platzierung von horizontalen Linien ändern, um sie innerhalb der Notenzeile anzuzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1020

[Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen](#) auf Seite 1020


[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1021

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 379

## Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen

Sie können ändern, an welcher Seite von Noten vertikale Linien angezeigt werden, um zum Beispiel ausgewählte vertikale Linien auf der rechten Seite von Noten anzuzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren horizontale Position Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Seite**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Links**
  - **Rechts**

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Linien werden an der entsprechenden Seite von Noten angezeigt.

#### BEISPIEL



Vertikale Linie links von Noten



Vertikale Linie rechts von Noten

---


#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Reihenfolge von vertikalen Linien ändern, wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position und auf derselben Seite von Noten vorhanden sind.

## Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern

Sie können die horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern, wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position und auf derselben Seite von Noten vorhanden sind.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Spalte**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
  3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
- 


#### ERGEBNIS

Die Reihenfolge der ausgewählten vertikalen Linien im Verhältnis zu anderen vertikalen Linien an derselben rhythmischen Position wird geändert. Linien mit höheren **Spalte**-Werten werden weiter links positioniert, Linien mit niedrigeren Werten weiter rechts.

## Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne vertikale Linien so positionieren, dass sie links von Vorschlägen angezeigt werden. Standardmäßig werden vertikale Linien hinter Vorschlägen positioniert, d. h. zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Linie vor Vorschlägen** in der Gruppe **Vertikale Linien**.

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten vertikalen Linien werden vor Vorschlägen positioniert.

Wenn Sie **Linie vor Vorschlägen** deaktivieren, werden die ausgewählten vertikalen Linien wieder hinter Vorschlägen angezeigt.

---

#### BEISPIEL



Vertikale Linie hinter Vorschlägen



Vertikale Linie vor Vorschlägen

---

## Platzierung von horizontalen Linien ändern


Sie können einzelne horizontale Linien über, unter oder in der Notenzeile anzeigen. Standardmäßig werden horizontale Linien über der Notenzeile platziert.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Platzierung Sie ändern möchten.
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 Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

## Notenzeilenposition von horizontalen Linien innerhalb der Notenzeile ändern

Sie können die Notenzeilenposition von horizontalen Linien ändern, die innerhalb der Notenzeile angezeigt werden. Zum Beispiel können Sie die Notenzeilenposition der Anfänge/Enden von Linien unabhängig voneinander ändern, wenn Sie möchten, dass die Linien schräg verlaufen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die horizontalen Linien, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten, sind innerhalb der Notenzeile platziert und mindestens eines ihrer Enden ist einem Taktstrich/einer rhythmischen Position zugeordnet.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

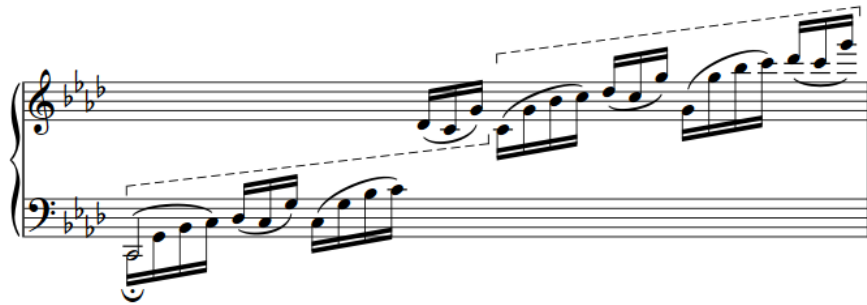
#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die innerhalb der Notenzeile platzierten horizontalen Linien aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** (einzeln oder zusammen):
    - **Anfangsposition**
    - **Endposition**
  3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
- 

#### ERGEBNIS

Die Notenzeilenpositionen der jeweiligen Enden der ausgewählten Linien werden entsprechend den neuen Werten geändert. **0** entspricht z. B. der mittleren Linie der Notenzeile, **4** der obersten Linie der Notenzeile und **-4** der untersten Linie der Notenzeile.

BEISPIEL



Horizontale Linien innerhalb der Notenzeile mit unterschiedlichen Notenzeilenpositionen am Anfang/Ende

---

## Länge von Linien

Dorico 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 von Tonhöhen oder beim Hinzufügen von Noten zu Akkorden bzw. beim Löschen von Noten aus Akkorden automatisch an.

Sie können sowohl horizontale als auch vertikale Linien verlängern/kürzen, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine einzelne vertikale Linie über die oberste Note in einem Akkord hinaus verläuft.

## Horizontale Linien verlängern/kürzen

Sie können horizontale Linien nach der Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen.

### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind. Sie können Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien nur verlängern/kürzen, indem Sie die Noten, denen sie zugeordnet sind, verlängern oder kürzen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die horizontalen Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

### HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Linie auf einmal verlängern/kürzen.

---

2. Verlängern/Kürzen Sie die Linien auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um das Ende einer einzelnen Linie am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende einer einzelnen Linie am vorherigen Notenkopf einrasten zu lassen.

#### HINWEIS

- Wenn mehrere Linien ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
  - Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Linien nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Linien verschieben, indem Sie Linien rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff einer einzelnen Linie klicken und ihn ziehen.
- 
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

#### ERGEBNIS

Einzelne Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Horizontale Linien eingeben](#) auf Seite 380


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

## Vertikale Linien verlängern/kürzen

Sie können einzelne vertikale Linien zu anderen Notenzeilenpositionen verlängern/kürzen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig decken vertikale Linien automatisch den Tonhöhenbereich von Noten in den Stimmen ab, auf die sie sich beziehen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen):
    - **Oberste Position**
    - **Unterste Position**
  3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-



#### ERGEBNIS

Die vertikale Länge der ausgewählten Linien wird geändert. Indem Sie die Werte erhöhen, verschieben Sie das jeweilige Ende um einzelne Notenzeilenpositionen nach oben; indem Sie die Werte verringern, verschieben Sie es um einzelne Notenzeilenpositionen nach unten. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vertikale Linien eingeben](#) auf Seite 382

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Anfangs- bzw. Endposition von horizontalen Linien ändern


Standardmäßig beginnen einer rhythmischen Position zugeordnete horizontale Linien vor Noten/Vorzeichen und enden direkt nach der letzten Note, dem letzten Akkord oder der letzten Pause an ihrer rhythmischen Endposition. Sie können die Anfangs- und Endpositionen von einzelnen, rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien unabhängig voneinander ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass sie vor Noten statt vor Vorzeichen beginnen und direkt vor der folgenden Note, dem folgenden Akkord oder der folgenden Pause enden.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die rhythmischen Positionen zugeordnet sind.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

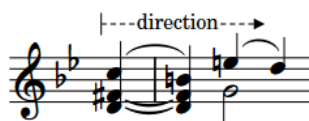
#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien aus, deren Anfangs- und/oder Endposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Horizontale Anfangsposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Notenkopf**
  - **Notenkopfmitte**
  - **Vorzeichen**
4. Aktivieren Sie die Option **Horizontale Endposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **An der rechten Seite der letzten Note enden**
  - **Auf Mitte der letzten Note enden**
  - **Unmittelbar vor der folgenden Note enden**

#### ERGEBNIS

Die Anfangs- und/oder Endposition der ausgewählten rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien wird geändert.

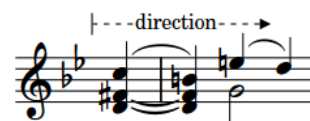
BEISPIEL



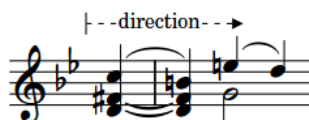
Horizontale Linie, die vor dem Notenkopf beginnt



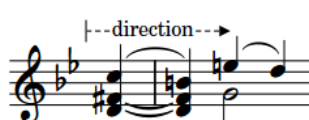
Horizontale Linie, die zentriert auf dem Notenkopf beginnt



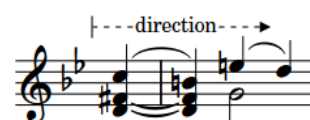
Horizontale Linie, die vor dem Vorzeichen beginnt



Horizontale Linie, die nach der letzten Note endet



Horizontale Linie, die zentriert auf dem letzten Notenkopf endet




Horizontale Linie, die vor der folgenden Note endet

---

## Stil des Mittelstücks von Linien ändern

Sie können den Mittelstückstil einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Enden hat.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Mittelstückstil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Linienstil Mitte**.
3. Wählen Sie den gewünschten Stil im Menü aus.

ERGEBNIS

Der Mittelstückstil der ausgewählten Linien wird geändert.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Abschlüsse an den Enden der ausgewählten Linien.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1017


[Linien-Bereich](#) auf Seite 380

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 379

## Abschlüsse von Linien ändern

Sie können die Abschlüsse einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf das Mittelstück der Linie hat.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Abschlüsse Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen):
  - Um den Abschluss am Anfang/unteren Rand der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Anfangssymbol**.
  - Um den Abschluss am Ende/oberen Rand der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Endsymbol**.
  - Um den Abschluss am Anfang von Segmenten der ausgewählten horizontalen Linien in folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungssymbol**.
  - Um den Abschluss am Ende von Segmenten der ausgewählten horizontalen Linien in vorigen Systemen auf die Position zu ändern, an der die Linien enden, aktivieren Sie **Fortsetzungs-Endsymbol**.
3. Wählen Sie den gewünschten Stil aus dem jeweiligen Menü aus.

---

### ERGEBNIS

Die entsprechenden Abschlüsse der ausgewählten Linien werden geändert.

#### HINWEIS


Dies hat keine Auswirkungen auf den Stil des Mittelstücks der ausgewählten Linien.

---

## Richtung von Linien ändern

Sie können die Richtung sowohl von horizontalen als auch von vertikalen Linien ändern, um zum Beispiel eine horizontale Linie mit einem Pfeilende nach links zeigen zu lassen oder eine vertikale Linie mit Text auf den Kopf zu stellen, so dass ihr Text von oben nach unten verläuft.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Richtung Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

---

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Umkehren**.
- 

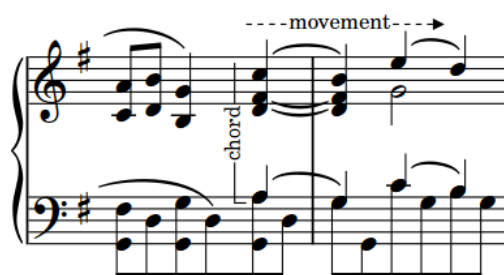
#### ERGEBNIS

Die Richtung der ausgewählten Linien wird geändert. Text an vertikalen Linien verläuft jetzt von oben nach unten.

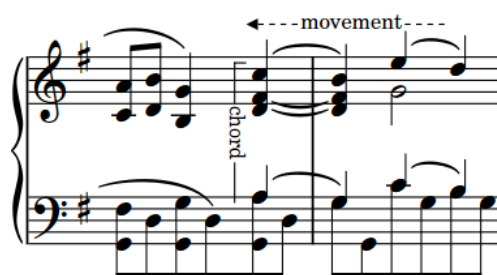
Durch Deaktivieren von **Umkehren** werden die ausgewählten Linien auf ihre Standardrichtung zurückgesetzt.

---

#### BEISPIEL



Horizontale und vertikale Linien mit Standardrichtungen




Umgekehrte horizontale und vertikale Linien

---

## Text zu Linien hinzufügen

Sie können sowohl zu horizontalen als auch zu vertikalen Linien Text hinzufügen, um ihren Zweck zu verdeutlichen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten.

#### HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

---

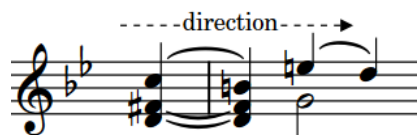
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die **Text**-Option.
  3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
  4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

#### ERGEBNIS

Der Text, den Sie in dieses Wertefeld eingeben, wird zentriert in der Mitte der ausgewählten Linien angezeigt. An vertikalen Linien verläuft er von unten nach oben.

---

#### BEISPIEL



Text an einer horizontalen Linie



Text an einer vertikalen Linie

---

#### WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie möchten, dass Text an vertikalen Linien von oben nach unten verläuft, können Sie die Linien umkehren.
- Sie können den Hintergrund von Text an Linien löschen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Linienkomponenten](#) auf Seite 1017

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 379

## Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern

Sie können die Position von Text relativ zu horizontalen Linien einzeln ändern, um zum Beispiel Text über horizontalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text auf horizontalen Linien zentriert.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Textposition**-Option in der Gruppe **Horizontale Linien**.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Darüber**
    - **Zentriert**
    - **Darunter**
    - **Innerhalb**
    - **Außerhalb**
-

#### ERGEBNIS

Die Position von Text relativ zu den ausgewählten horizontalen Linien wird geändert. Wenn Elemente **Innerhalb** oder **Außerhalb** positioniert sind, ändert sich ihre Position relativ zur Linie gemäß der notenzeilenabhängigen Positionierung der Linie.

---

#### BEISPIEL




#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Text relativ zu Linien ändern](#) auf Seite 1031

## Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern

Sie können die Position von Text relativ zu vertikalen Linien einzeln ändern, um zum Beispiel Text links von vertikalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text auf vertikalen Linien zentriert.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten.
  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



## Platzierung von Text relativ zu Linien ändern

Sie können die Platzierung von einzelnen Textelementen relativ zu Linien ändern, um Text zum Beispiel am Anfang von horizontalen Linien oder an der Spitze von vertikalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text in der Mitte von Linien angezeigt.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Textplatzierung Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

---

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die **Textplatzierung**-Option.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Anfang**
  - **Mitte**
  - **Ende**
4. Optional: Wenn Sie **Anfang** oder **Ende** ausgewählt haben und den Versatz vom entsprechenden Ende der Linie ändern möchten, aktivieren Sie **Abstand am Anfang/Ende** in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.

#### ERGEBNIS

Die Platzierung von Text relativ zu den ausgewählten Linien wird geändert. Bei vertikalen Linien platziert **Anfang** den Text unter und **Ende** über der Linie.

Wenn Sie auch **Abstand am Anfang/Ende** aktiviert haben, wird der Abstand zwischen dem Text an den ausgewählten Linien und dem jeweiligen Ende geändert.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Richtung von Linien ändern](#) auf Seite 1027

## Horizontale Ausrichtung von Linientext erzwingen

Sie können festlegen, dass der Text einzelner Linien immer horizontal ausgerichtet werden soll, um zum Beispiel Text auf vertikalen Linien einfacher lesbar zu machen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Text immer horizontal bleiben soll.

#### HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Text horizontal belassen**.

---

### ERGEBNIS

Text auf ausgewählten Linien wird immer horizontal ausgerichtet, selbst wenn die Linie schräg oder vertikal verläuft.



# Studierzeichen

Studierzeichen sind geordnete Abfolgen von Buchstaben oder Ziffern, die nützliche Referenzpunkte bieten, zum Beispiel um wichtige Veränderungen in der Musik anzuzeigen. Sie erleichtern Interpretieren die Kommunikation und Koordination bei Proben und verdeutlichen den chronologischen Aufbau von Musikstücken.

In Dorico SE folgen Studierzeichen einer automatischen Abfolge, in der jedes Studierzeichen eine eindeutige Position hat, wodurch sichergestellt wird, dass es keine Duplikate gibt.



Ein Studierzeichen mit dem Buchstaben G

Standardmäßig werden Studierzeichen in Dorico SE als Buchstaben angezeigt, aber Sie können die Abfolgeart ändern, um Buchstaben, Zahlen oder Taktzahlen anzuzeigen. Sie können alle drei verfügbaren Studierzeichen-Abfolgen gleichzeitig nutzen.

Studierzeichen werden mit einer rechteckigen Einfassung versehen. Einerseits sorgt sie dafür, dass sie leicht erkennbar sind, andererseits verhindert sie Verwechslungen mit Taktzahlen, wenn Sie Nummern als Studierzeichen verwenden.

In Dorico SE werden Studierzeichen als Systemobjekte eingestuft. Daher unterliegen Studierzeichen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 396

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1034

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1035

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 436

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

[Taktzahlen](#) auf Seite 732

## Positionen von Studierzeichen

Studierzeichen werden außerhalb der Noten über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, damit sie leicht zu erkennen sind.

Standardmäßig werden Studierzeichen über Taktstrichen und rechts von Schlüsseln oder Tonarten am Anfang von Systemen positioniert. Sie können Studierzeichen in Dorico SE zwar an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten platzieren, aber dies entspricht nicht den üblichen Konventionen.

Wenn Studierzeichen mit Tempoänderungen zusammenfallen, positioniert Dorico SE Tempomarkierungen automatisch rechts von Studierzeichen. Dorico SE passt die Notenzeilenspationierung automatisch an, um die richtige Position von Studierzeichen zu gewährleisten.

Sie können Studierzeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.



Der vertikale Abstand zwischen den oberen beiden Notenzeilen wird erhöht, um Platz für das Studierzeichen und die Tempoangaben zu machen.

Studierzeichen werden in Dorico SE als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Studierzeichen nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 396

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

## Abfolge von Studierzeichen ändern

Standardmäßig wird die Abfolge der Studierzeichen am Anfang jeder Partie zurückgesetzt. Wenn Sie möchten, dass die Abfolge über Partien hinaus fortgesetzt wird, um z. B. zu verhindern, dass mehrere Studierzeichen mit demselben Buchstaben im selben Projekt vorkommen, können Sie die Indexposition von einzelnen Studierzeichen ändern.

Durch Ändern der Indexposition ändern Sie die angezeigte Zahl bzw. den angezeigten Buchstaben. Indexposition 1 wird als Studierzeichen A oder 1 angezeigt, Position 2 wird als B oder 2 angezeigt usw.


Sie können die Indexposition eines Studierzeichens ändern, um zu vermeiden, dass ein Buchstabe angezeigt wird, der leicht mit einem anderen Buchstaben oder einer anderen Ziffer verwechselt werden könnte, etwa I oder O.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Studierzeichen, die die Taktzahlen-Abfolgeart nutzen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Indexposition Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Index**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
  3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
- 

#### ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird gemäß dem **Index**-Wert und seiner Abfolgeart geändert. Darauf folgende Studierzeichen ohne Indexänderungen in derselben Abfolge folgen automatisch dem neuen Index. Wenn Sie ein Studierzeichen z. B. von A in P geändert haben, wird das nächste Studierzeichen von B in Q geändert.

#### TIPP

Sie können auch die Abfolgeart von Studierzeichen ändern, wenn Sie z. B. möchten, dass Studierzeichen C als Studierzeichen 3 angezeigt wird.


---

## Abfolgeart von Studierzeichen ändern

Studierzeichen können Buchstaben, Zahlen oder Taktzahlen sein. Sie können die Abfolgeart einzelner Studierzeichen ändern und sekundäre Studierzeichen-Abfolgen erzeugen.

In Dorico 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.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Abfolgeart Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Abfolgeart**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Buchstaben**
    - **Zahlen**
    - **Taktzahlen**
- 

#### ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird jetzt als Buchstabe, Zahl oder in Form der aktuellen Taktzahl angezeigt.

Wenn es sich um das erste Studierzeichen in der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie handelt, wird es entweder als A oder als 1 angezeigt. Wenn es bereits Studierzeichen in der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie gibt, wird es je nach Index als nächster Buchstabe oder nächste Zahl angezeigt.

#### HINWEIS

Sie können den Index einer Studierzeichen-Abfolge unabhängig von anderen Studierzeichen-Abfolgen ändern. Sie können jedoch nicht den Index von Studierzeichen anhand der Taktzahlen-Abfolgeart ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 396

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 741

## Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen

Sie können sowohl Prä- als auch Suffixe zu einzelnen Studierzeichen hinzufügen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

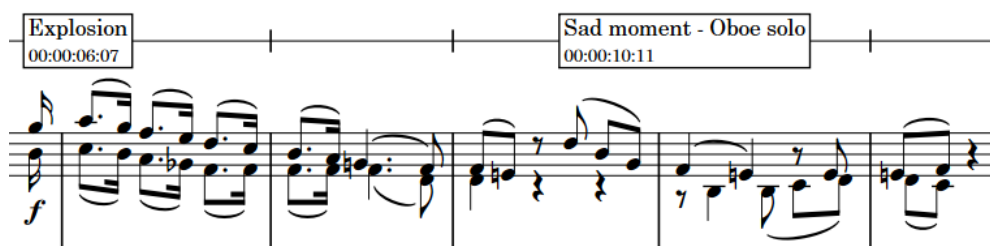
1. Wählen Sie die Studierzeichen aus, zu denen Sie ein Präfix oder Suffix hinzufügen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Studierzeichen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
    - **Präfix**
    - **Suffix**
  3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
  4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Text, den Sie ins Wertefeld eingegeben haben, wird als Präfix oder Suffix zu den ausgewählten Studierzeichen hinzugefügt.

# Marker

Marker sind Beschriftungen, die einer bestimmten zeitlichen Position zugeordnet sind, am häufigsten in Bezug auf ein Video. Sie zeigen typischerweise einen wichtigen Moment an, der einen musikalischen Höhepunkt erfordert, und Komponisten verwenden sie oft, um den Schreibprozess zu gliedern.



Marker in einer Timecode-Notenzeile, die benutzerdefinierten Text und Timecodes anzeigen

Standardmäßig zeigen Marker in Dorico SE den Standardtext »Marker« an und enthalten auch den Timecode ihrer festgelegten zeitlichen Position an.

In Dorico SE können Sie Marker in jedem Projekt verwenden. Da sie jedoch am häufigsten in Verbindung mit Video verwendet werden, sind Marker im Video-Bereich im Schreiben-Modus enthalten. Es gibt im Wiedergabe-Modus auch eine Marker-Spur, die Marker anzeigt und die Eingabe neuer Marker ermöglicht.

Sie können Marker verwenden, um geeignete Tempi für Ihr Projekt zu finden, da in Dorico SE mögliche Tempi zwischen wichtigen Markern so berechnet werden können, dass die Marker bei starken Beats in der Taktart gesetzt werden.

Sie können Marker in jedem einzelnen System über/unter dem Anfang des Systems oder unter der Timecode-Notenzeile anzeigen (wenn es eine gibt).

Alle von Ihnen eingegebenen Marker werden automatisch mit einbezogen, wenn Sie MIDI exportieren.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 397

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1039

[Video-Bereich](#) auf Seite 398

[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1040

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 1040

[Timecodes](#) auf Seite 1042

[Markerspur](#) auf Seite 485

## Marker ausblenden/anzeigen

Marker werden standardmäßig in Gesamtpartitur-Layouts angezeigt und in Einzelstimmen-Layouts ausgeblendet. Sie können Marker in jedem Layout unabhängig ein- und ausblenden, zum Beispiel wenn Marker für den Dirigenten hilfreich sind, nicht aber für die Spieler.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Marker aus- bzw. einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
  4. **Marker anzeigen** aktivieren/deaktivieren.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

In den ausgewählten Layouts werden Marker ausgeblendet/angezeigt.

## Vertikale Position von Markern ändern

Sie können Marker über dem System, unter dem System oder in einer separaten einzeiligen Timecode-Notenzeile über einer ausgewählten verklammerten Instrumentenfamilien-Gruppe anzeigen, um sie in der Partitur leichter erkennbar zu machen. Wenn Marker in einer Timecode-Notenzeile angezeigt werden, werden auch Timecodes automatisch unter der Timecode-Notenzeile angezeigt.

#### HINWEIS

Sie können mehrere Timecode-Notenzeilen in einem System anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die vertikale Position der Marker ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
4. Wählen Sie im **Marker**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Vertikale Position** aus:
  - **Über System**
  - **Unter System**
  - **Timecode-Notenzeile**

5. Optional: Wenn Sie **Timecode-Notenzeile** gewählt haben, wählen Sie im Menü **Timecode-Notenzeile über Klammer positionieren** die verklammerte Instrumentenfamilie aus, über der Sie die Timecode-Notenzeile anzeigen möchten.
  6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die vertikale Position von Markern wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### HINWEIS

- Wenn Sie Marker auf einer Timecode-Notenzeile anzeigen, werden die Timecodes standardmäßig auch auf der Notenzeile angezeigt. Wenn Sie auf der separaten Notenzeile nur Marker anzeigen und Timecodes ausschließen möchten, müssen Sie nachfolgend **Timecode-Häufigkeit auf Timecode-Notenzeile** auf **Nie** ändern.

Sie können auch die vertikale Position von Timecodes ändern, so dass sie über/unter dem Anfang von Systemen statt in der Timecode-Notenzeile angezeigt werden.

- Sie können den Standardabstand zwischen der Timecode-Notenzeile und anderen Notenzeilen auf der Seite **Vertikale Abstände** in den **Layout-Optionen** ändern.
- 

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Häufigkeit der Anzeige von Timecodes in der Timecode-Notenzeile ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 397

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1043


[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1044

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Markertext bearbeiten

Der Standardtext, der in neuen Markern angezeigt wird, lautet »Marker«. Sie können den in Markern angezeigten Text einzeln ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Marker aus, deren Text Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Markertext**-Option in der **Marker**-Gruppe.
  3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
  4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Markern angezeigte Text wird geändert. Es wird der Schriftstil **Markertext** verwendet.

#### TIPP

Sie können bei der Eingabe von Markern im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs im Schreiben-Modus mit Hilfe des Dialogs **Marker hinzufügen** auch benutzerdefinierten Text für Marker eingeben und Markertext ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 397

## Timecodes von Markern ändern



Sie können den Timecode einzelner Marker nach deren Eingabe ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn das Videomaterial geschnitten wurde und der Marker jetzt zehn Sekunden später auftritt.

#### HINWEIS

Da sich damit ändert, wo Marker im Projekt liegen, werden sie auch relativ zu den Noten verschoben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Partie aus, die die Marker enthält, deren Timecodes Sie ändern möchten.
  2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Video** , um den Videobereich anzuzeigen.
  3. Doppelklicken Sie im **Marker**-Bereich auf den Timecode, den Sie ändern möchten.
  4. Geben Sie den gewünschten neuen Timecode in das Wertefeld ein.
  5. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Timecode des Markers wird geändert. Der Marker bewegt sich automatisch relativ zu den Noten, um die neue Zeitposition wiederzugeben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Video-Bereich](#) auf Seite 398

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 1043

## 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.

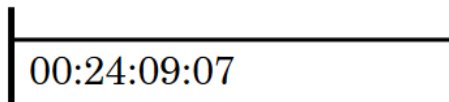
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 399

# Timecodes

Timecodes zeigen eine genaue zeitliche Position an, meist bei Videos. Sie ermöglichen eine präzise Synchronisation mehrerer Elemente, zum Beispiel Musik und bewegte Bilder, und können als Referenz verwendet werden.

Timecodes werden im Format hh:mm:ss:ff angezeigt, das zweistellig Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder anzeigt.



Ein Timecode auf einer Timecode-Notenzeile

In Dorico SE können Sie aus der folgenden Liste die Art von Timecode wählen, die Sie möchten:

## Timecodes ohne Drop-Frame

Jedes Bild wird vom vorherigen an fortlaufend durchnummeriert, ohne Bildnummern zu überspringen.

Timecodes ohne Drop-Frame werden mit dem Suffix **fps** angezeigt und erhalten ein Trennzeichen zwischen Sekunden und Bildern, zum Beispiel 00:00:01:05.

## Drop-Frame-Timecodes

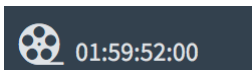
Einige Bildnummern werden übersprungen, um den Unterschied in der Bildfrequenz von 29,97fps und 30 fps auszugleichen. In jeder Minute außer jeder zehnten Minute werden zwei Timecode-Nummern aus der Anzahl der Einzelbilder ausgeklammert.

Drop-Frame-Timecodes werden mit dem Suffix **dfps** angezeigt und erhalten einen Strichpunkt als Trennzeichen zwischen Sekunden und Bildern, zum Beispiel 00:00:01;05.

In Dorico SE sind Timecodes Partie-spezifisch; das heißt, Sie können für jede Partie Timecodes einstellen, die von den Timecodes für andere Partien komplett unabhängig sind. Im **Videoeigenschaften**-Dialog können Sie Timecodes festlegen, auch für Partien ohne Video.

## HINWEIS

Die Timecodes, die in den Partien-Karten im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus angezeigt werden, spiegeln den Timecode zu Beginn der Partie wider. Dieser kann sich vom Timecode unterscheiden, den Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog festlegen. Wenn Sie zum Beispiel den **Timecode-Beginn** auf **02:00:00:00** stellen, aber gleichzeitig die **Partie-Zuordnungsposition** auf **8** Viertelnotenanzahlzeiten festlegen und das Tempo bei 60 bpm liegt, wird der Timecode in der Partie-Karte als 01:59:52:00 angezeigt.



Standardmäßig werden Timecodes in Markern angezeigt. Sie können Marker in jedem einzelnen System über/unter dem Anfang des Systems oder unter der Timecode-Notenzeile anzeigen (wenn es eine gibt).

Zusätzlich können Sie einstellen, dass die im **Transport**-Fenster angezeigte Zeit als Timecode und nicht wie üblich als verstrichene Zeit dargestellt wird.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 397
- [Bildfrequenz](#) auf Seite 184
- [Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 180
- [Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1044
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 506
- [Marker](#) auf Seite 1037
- [Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1037
- [Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1038
- [Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1043

## Ursprünglichen Timecode-Wert ändern

Sie können den Timecode für den Start der einzelnen Partien in Ihrem Projekt ändern, wenn Sie zum Beispiel ein separates Projekt für die zweite Rolle eines Films verwenden. Sie können den ursprünglichen Timecode auch in Projekten ohne Video ändern.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element der Partie aus, dessen ursprünglichen Timecode-Wert Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Video** , um den Videobereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Videobereich auf **Eigenschaften**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
4. Ändern Sie den Wert für **Timecode-Beginn**.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

---

#### ERGEBNIS

Der ursprüngliche Timecode für die Partie, in der Sie ein Element ausgewählt haben, wird geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Video-Bereich](#) auf Seite 398
- [Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 182
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1040

## Vertikale Position von Timecodes ändern

Sie können Timecodes in jedem einzelnen Layout entweder über/unter dem Anfang von Systemen oder in einer separaten einzeiligen Notenzeile anzeigen. So können Sie zum Beispiel in Partitur-Layouts Timecodes und Marker in einer separaten Timecode-Notenzeile, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur Timecodes über dem Anfang von Systemen anzeigen.

#### HINWEIS

Sie können in einem System keine Timecodes auf mehreren Notenzeilen anzeigen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Timecodes in einer separaten Notenzeile anzeigen möchten, haben Sie die vertikale Position von Markern geändert, so dass sie in einer separaten Notenzeile stehen.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die vertikale Position von Timecodes ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
4. Wählen Sie im **Timecode**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Timecode anzeigen** aus:
  - **Über oder unter Systemanfang**
  - **Unter Timecode-Notenzeile**
5. Optional: Wenn Sie **Über oder unter Systemanfang** wählen, müssen Sie eine der folgenden Optionen für **Timecode-Position relativ zum System** auswählen:
  - **Über System**
  - **Unter System**
6. Optional: Wenn Sie **Über oder unter Systemanfang** gewählt haben und den Abstand zwischen den Timecodes und der Notenzeile ändern möchten, ändern Sie die Werte in den Wertefeldern **Versatz am Anfang des Systems**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die vertikale Position von Timecodes wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### HINWEIS

Ihre Einstellung für **Timecode-Häufigkeit auf Timecode-Notenzeile** gilt auch dann, wenn Timecodes über/unter dem Anfang von Systemen angezeigt werden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1038

[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1044

## Timecode-Häufigkeit ändern

In Layouts, in denen Timecodes auf einer separaten Notenzeile angezeigt werden, können Sie Timecodes in unterschiedlichen Intervallen anzeigen. Zum Beispiel können Sie Timecodes in Gesamtpartitur-Layouts in jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts dagegen nur am Anfang jedes Notensystems.

#### HINWEIS

Wir empfehlen, Timecodes in Layouts mit mehrtaktigen Pausen nicht in jedem Takt anzuzeigen, da die Timecodes sonst überlappen und unleserlich würden. Wenn Sie Timecodes in Einzelstimmen-Layouts mit mehrtaktigen Pausen anzeigen möchten, empfehlen wir Ihnen,

Timecodes entweder nur am Anfang jedes Notensystems anzuzeigen oder mehrtaktige Pausen im Layout auszublenden.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

In den ausgewählten Layouts werden Marker angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Timecode-Häufigkeit ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
  4. Optional: Wenn die ausgewählten Layouts Timecodes nicht in einer separaten Notenzeile anzeigen, wählen Sie **Timecode-Notenzeile** für **Vertikale Position**.
  5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Timecode-Häufigkeit auf Timecode-Notenzeile** aus:
    - **Am Anfang des Systems**
    - **In jedem Takt**
    - **Nie**
  6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1037

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

# Wiederholungsenden

Bei Musik mit wiederholten Passagen zeigen Wiederholungsenden an, welche Takte am Ende jeder Wiederholung gespielt werden; falls nötig, werden für jede Wiederholung unterschiedliche Enden angegeben. Sie werden auch als »Voltenklammern« oder als »erstes und zweites Ende« bezeichnet; in diesem Handbuch bezeichnen wir sie jedoch als »Wiederholungsenden«.

Wiederholungsenden bestehen aus zwei oder mehr Abschnitten, wobei jeder Abschnitt ein unterschiedliches mögliches Ende umfasst. Wenn Sie Wiederholungsenden eingeben, gibt Dorico SE automatisch ein Taktende mit Wiederholungszeichen am Ende des ersten Abschnitts ein. Abschnitte in Wiederholungsenden werden anhand von durchgezogenen Linien über der Notenzeile und Zahlen angezeigt, welche die Durchläufe angeben, in denen die Abschnitte zum Einsatz kommen.



Ein Wiederholungsende mit drei Durchläufen, die auf zwei Enden verteilt sind

In Dorico SE können Sie Wiederholungsenden mit einer beliebigen Anzahl von Abschnitten erzeugen. Sie können jedoch nicht ändern, wie Durchläufe auf Abschnitte von Wiederholungsenden verteilt werden.

In Dorico SE werden Wiederholungsenden als Systemobjekte eingestuft. Daher unterliegen Wiederholungsenden Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 500

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 727


[Linien](#) auf Seite 1015

## Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern

Standardmäßig wird jeder Abschnitt in Wiederholungsenden einmal gespielt, weswegen an jedem Abschnitt eine einzelne Ziffer angezeigt wird, die den Durchlauf angibt, für den er verwendet wird. Sie können die Gesamtanzahl von Durchläufen für einzelne Wiederholungsenden erhöhen, so dass Abschnitte häufiger als einmal gespielt werden.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, für die Sie die Gesamtanzahl von Durchläufen ändern möchten.
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 weitere 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 498

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 500

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

## Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen

Sie können die Anzahl der Takte, die in jedem Abschnitt von Wiederholungsenden enthalten sind, erhöhen/verringern, indem Sie jeden Abschnitt einzeln verlängern/kürzen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Wiederholungsende aus, das Sie verlängern/kürzen möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur einen Wiederholungsenden-Abschnitt auf einmal verlängern/kürzen.

---

2. Wählen Sie den kreisförmigen Griff am Endes des Abschnitts aus, den Sie verlängern/kürzen möchten.



Die Linie des ausgewählten Griffs in der Mitte ist dicker als die anderen.

3. Klicken Sie auf den Griff und ziehen Sie ihn nach rechts/links, um ihn am nächsten/ vorherigen Taktstrich einzurasten.

#### HINWEIS

Abschnitte müssen mindestens einen Takt umfassen.

4. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 für jeden Abschnitt im Wiederholungsende.

#### ERGEBNIS

Der ausgewählte Abschnitt wird verlängert/gekürzt.

#### HINWEIS

- Dadurch werden nicht automatisch Wiederholungs-Taktstriche eingegeben bzw. verschoben. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben und löschen.
- Sie können den letzten Abschnitt in einem einzelnen Wiederholungsende auch verlängern/kürzen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und die folgenden Tastaturbefehle verwenden:
  - Um den letzten Abschnitt zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
  - Um den letzten Abschnitt zu kürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297  
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444

## 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


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449  
[Systemobjekte](#) auf Seite 1123  
[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

## Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern

Sie können die Darstellung der Linienenden in den letzten Abschnitten einzelner Wiederholungsenden ändern.



#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, deren Darstellung des letzten Abschnitts Sie ändern wollen.
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.

The image shows two systems of musical notation. The first system has a vocal line with lyrics: 'sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und'. The piano accompaniment is in the bass clef. The second system has a vocal line with lyrics: 'nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah'. The piano accompaniment is in the bass clef. A Coda symbol (⊕) is placed above the vocal line in the middle of the second system, indicating a section that starts in the middle of the system.

Ein Coda-Abschnitt mitten im System

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* oder *D.S. al Fine*.

Wiederholungssprünge sind rechtsbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol endet an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach links.

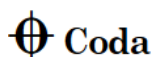
## D.C. al Coda

## D.S. al Fine

## Wiederholungsabschnitte

Geben Sie die Ziele für Sprünge an, wie *segno* oder *coda*, oder geben Sie an, wo die Musik enden soll, wie *Fine*. In Dorico SE werden Coda-Abschnitte, die mitten im System beginnen, automatisch mit einer Lücke von den vorhergehenden Noten getrennt. Coda-Abschnitte am Anfang von Systemen werden um denselben Wert eingerückt.

Wiederholungsmarker sind linksbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol beginnt an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach rechts.



Coda

Fine

Standardmäßig werden Wiederholungsmarker in einer einzigen Zeile angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

[Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1052

[Index für Wiederholungsmarker ändern](#) auf Seite 1051

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 727

## Index für Wiederholungsmarker ändern

Sie können den Index einzelner Wiederholungsmarker ändern, z. B. wenn eine Partie zwei verschiedene Codas mit unterschiedlichen Symbolen benötigt, damit die Spieler sie unterscheiden können.


Standardmäßig haben alle Wiederholungsmarker des gleichen Typs das gleiche Aussehen, auch wenn mehrere Wiederholungsmarker in der Partie vorhanden sind.

### HINWEIS

Sie können den Index der Wiederholungsmarker *Fine* oder *D.C.* nicht ändern.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Wiederholungsmarker aus, dessen Index Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften (je nach Bedarf einzeln oder zusammen) in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe:
  - **Marker-Index**
  - **Springen nach-Index**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

### HINWEIS

Sie können nur Werte zwischen 1 und 3 eingeben.

---

### ERGEBNIS

**Marker-Index** ändert die Reihenfolge des ausgewählten Wiederholungsmarkers im Vergleich zu anderen Wiederholungsmarkern des gleichen Typs.

**Springen nach-Index** ändert das Ziel des ausgewählten Wiederholungsmarkers.

---

### BEISPIEL

Wenn Sie in einer Partie mit zwei verschiedenen D.S. al Coda-Markern zwei Codas haben, können Sie den **Marker-Index** für die erste Coda auf **1** und für die zweite auf **2** setzen, dann den **Springen-nach-Index** auf **1** für den ersten D.S. al Coda-Marker und auf **2** für den zweiten.

**D.S. % al  $\oplus$**

D.S. al Coda-Marker mit Standardindizes

**D.S. %% al  $\oplus$  2**

D.S. al Coda-Marker, beide Indizes auf 2 gesetzt

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

## Wiederholungsmarker-Text bearbeiten

Sie können den in einzelnen Wiederholungsmarkern angezeigten Text ändern, z. B. wenn Sie eine Partitur mit einem ungewöhnlichen Wiederholungsmarkerbefehl setzen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

---


### ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Wiederholungsmarkern angezeigte Text wird geändert. Segno-Symbole und Coda-Symbole in *D.C./D.S.*-Wiederholungssprüngen werden entfernt und durch Ihren benutzerdefinierten Text ersetzt.

## Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen, wenn Sie zum Beispiel einen separaten Coda-Abschnitt bevorzugen, ohne Coda-Symbol und Text anzuzeigen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Wiederholungsmarkern aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.

---

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiederholungsmarker werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An der Position jedes ausgeblendeten Wiederholungsmarkers werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

### TIPP

Sie können Hinweisschilder für Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Wiederholungsmarker** wählen.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

## 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** in den **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

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern ändern](#) auf Seite 1053

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

## Notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern ändern

Sie können Wiederholungsmarker in jedem Layout unabhängig entweder über, unter oder sowohl über als auch unter der Notenzeile anzeigen.

---

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die notenzeilenabhängige Platzierung von Wiederholungsmarkern ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Wählen Sie im **Wiederholungsmarker**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Standardplatzierung für Wiederholungssprünge und 'Fine'**: aus:

- Über Notenzeile
- Unter Notenzeile
- Über und unter unterster Notenzeile

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Wiederholungsmarker wird in den ausgewählten Layouts geändert.

## Wiederholungsanzahl

Eine Wiederholungsanzahl an Taktenden mit Wiederholungszeichen informiert Interpretinnen, wie oft sie Notenabschnitte spielen sollen. Besonders hilfreich ist dies für Abschnitte, die dreimal oder noch häufiger gespielt werden, da Taktenden mit Wiederholungszeichen normalerweise angeben, dass die vorangehenden Noten zweimal gespielt werden sollen.

Standardmäßig zeigt Dorico SE die Anzahl von Wiederholungen an Systemobjekt-Positionen für Taktenden mit Wiederholungszeichen an, für die drei oder mehr Durchläufe eingestellt sind, sofern Wiederholungen bei der Wiedergabe berücksichtigt werden.

The image shows a musical score snippet for Terry Mc-Leare. It consists of two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 4/4. The treble staff contains a melodic line with a repeat sign at the end. The bass staff contains a bass line. Above the treble staff, the text 'Play 4 times' is written. The name 'Ter-ry Mc-Leare.' is written below the treble staff. The score is enclosed in a double bar line with repeat dots.

Wiederholungsanzahl am Ende eines Abschnitts, die vier Durchläufe für diesen Abschnitt vorgibt

Die Wiederholungsanzahl wird standardmäßig rechts an ihrem Taktende mit Wiederholungszeichen ausgerichtet. Sie können die Position von Wiederholungsanzahl-Angaben ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie sie sowohl am Anfang als auch am Ende von wiederholten Abschnitten anzeigen oder vollständig ausblenden möchten. Wenn eine Wiederholungsanzahl am Anfang von zu wiederholenden Abschnitten angezeigt wird, wird sie links an einleitenden Wiederholungszeichen ausgerichtet.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 500

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1058

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1076


[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1065

## Position von Wiederholungsanzahl-Angaben ändern

Sie können die Position von einzelnen Wiederholungsanzahl-Angaben relativ zum wiederholten Abschnitt ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einige Wiederholungsanzahl-Angaben

am Anfang von wiederholten Abschnitten anzeigen oder einige Wiederholungsanzahl-Angaben vollständig ausblenden möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Wiederholungen werden in die Wiedergabe aufgenommen.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen oder Wiederholungsanzahl-Angaben aus, für die Sie die Position der Anzahl ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ort für Anzahlangabe** in der **Taktarten-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Anfang**
  - **Ende**
  - **Weder noch**
  - **Beide**

---

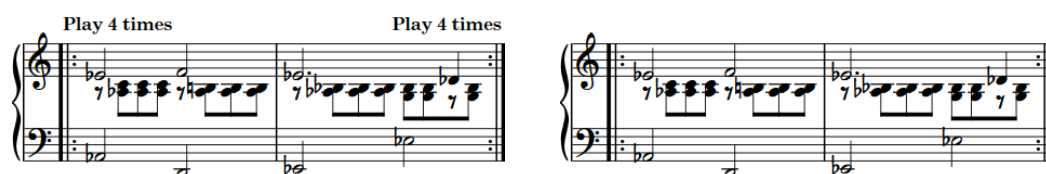
#### ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Wiederholungsanzahl-Angaben wird geändert. Wenn eine Wiederholungsanzahl am Anfang von zu wiederholenden Abschnitten angezeigt wird, wird sie links an den einleitenden Wiederholungszeichen ausgerichtet, die zu den ausgewählten Taktenden mit Wiederholungszeichen gehören.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

#### BEISPIEL



**Beide** **Weder noch**

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 498

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

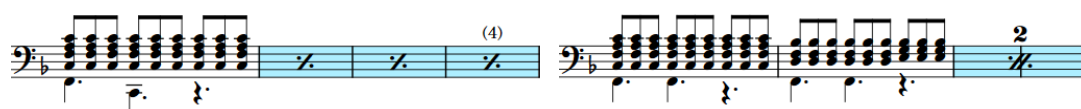
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

# Taktwiederholungen

Taktwiederholungen zeigen an, dass die Notenangaben der vorangehenden Takte exakt wiederholt werden soll, allerdings ohne dies erneut zu notieren. Taktwiederholungen können Gruppen mit einem, zwei oder vier Takten umfassen.

Eine Ein-Takt-Wiederholung zeigt zum Beispiel an, dass das Material aus einem Takt wiederholt wird, was bedeutet, dass jeder Takt in diesem Bereich dasselbe Material wiederholt. Eine Vier-Takte-Wiederholung zeigt an, dass das Material aus den vorangegangenen vier Takten wiederholt wird.



Ein-Takt-Wiederholungsregion

Zwei-Takte-Wiederholungsregion

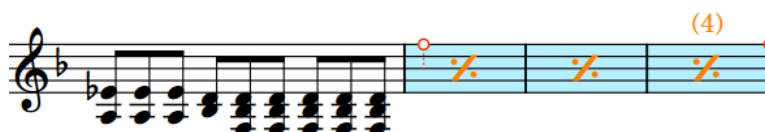


Vier-Takte-Wiederholungsregion

Diese Notations-Kurzbezeichnung kann sich wiederholende Noten leichter lesbar machen, da Interpreten die wiederholte Phrase nur einmal lesen und anschließend nur noch zählen müssen, wie oft sie diese wiederholen. Taktwiederholungen können auch horizontalen Platz sparen, da Wiederholungssymbole üblicherweise schmaler sind als die entsprechend ausgeschriebenen Takte.

In Dorico SE werden zur Anzeige von Taktwiederholungen Regionen mit Taktwiederholungen verwendet, was bedeutet, dass automatisch die zum Auffüllen der Region benötigte Anzahl von Taktwiederholungssymbolen angezeigt wird.

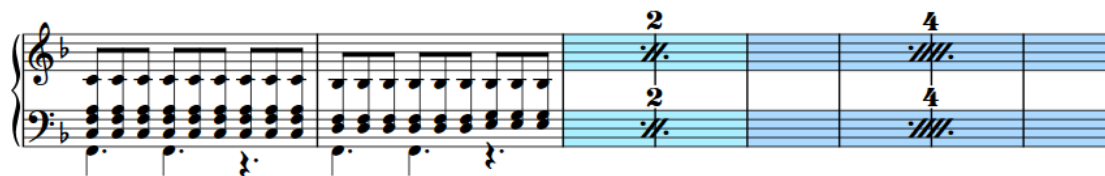
Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden Regionen mit Taktwiederholungen mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Sie können auch angrenzende Takt-Wiederholungsregionen anzeigen, zum Beispiel wenn Sie eine Zwei-Takte-Wiederholung im ersten Durchlauf einer Phrase verwenden, und anschließend eine Vier-Takte-Wiederholung, um anzuzeigen, dass die ganze Phrase wiederholt wird. Wenn zwei unterschiedliche Takt-Wiederholungsregionen aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben hervorgehoben, um eine Identifizierung der einzelnen Regionen zu gewährleisten.





Phrase, die zwei benachbarte Taktwiederholungs-Regionen enthält

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 415

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1058

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1061

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 727

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 500

[Anmerkungen](#) auf Seite 546


## Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern

Nachdem Sie sie eingegeben haben, können Sie die Anzahl der Takte ändern, aus denen sich die wiederholte Phrase in einzelnen Taktwiederholungen zusammensetzt, wenn zum Beispiel die Region die vorigen zwei statt der vorherigen vier Takte wiederholt werden soll.

#### HINWEIS

Sie können nicht mehr Takte wiederholen, als vor der Region mit Taktwiederholungen vorhanden sind. Wenn zum Beispiel eine Region mit Taktwiederholungen auf den ersten notierten Takt in einer Partie folgt, können Sie die Anzahl der Takte in der wiederholten Phrase nicht erhöhen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Phrasenlänge Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Anz. Takte** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe:
  - **Ein Takt**
  - **Zwei Takte**
  - **Vier Takte**

#### ERGEBNIS

Die Anzahl der Takte in den ausgewählten Takt-Wiederholungsregionen wird geändert. Dies wirkt sich auch auf die Wiedergabe aus.

#### TIPP

- Alle Dynamikanweisungen, die Sie in Regionen mit Taktwiederholungen hinzufügen, wirken sich auf die Wiedergabe der wiederholten Passagen aus.
  - Sie können die Länge der wiederholten Phrase auch ändern, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen öffnen und den Eintrag ändern.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1061

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 415

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 428

## Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Taktwiederholungs- und nummerierte Taktregionen jederzeit ausblenden/anzeigen, wenn Sie die Hervorhebungen zum Beispiel beim Eingeben von Noten anzeigen, aber beim Notensatz ausblenden wollen.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Taktwiederholungen hervorheben**.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

## Anzahl von Taktwiederholungen

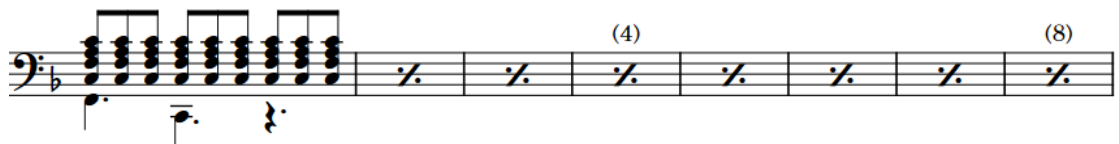
Taktwiederholungen sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter den Taktwiederholungen angezeigt werden, um den Musikerinnen dabei zu helfen, den Überblick zu behalten. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

#### HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

---

Da Taktwiederholungen mit einer vollständig notierten Phrase von mindestens einem Takt beginnen müssen, beginnt die Zählzeit für die Taktwiederholungen eher mit einem notierten Takt als mit dem ersten Takt der Taktwiederholungs-Region. So zeigt zum Beispiel der dritte Takt in einem Taktwiederholungsbereich die Zählnummer 4 an, da dieser Takt das vierte Mal markiert, dass der ursprünglich notierte Takt gespielt wird. Jede Taktwiederholungs-Region hat ihre eigene separate Anzahl.



Region mit Taktwiederholung mit Zählnummern, die alle vier Takte angezeigt werden

In Dorico SE können Sie die Anfangszahl für jede Taktwiederholungs-Region ändern. Sie können auch ändern, wie häufig die Anzahl angezeigt und ob sie mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden soll.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 415

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1061

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 734

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

[Wiederholungszahl](#) auf Seite 1054

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1076

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1065


## Anfängliche Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Zahl ändern, mit der einzelne Taktwiederholungen beginnen, wenn Sie zum Beispiel den ersten Takt in einer wiederholten Phrase am Anfang jedes Systems notieren möchten, aber eine fortlaufende Zählung über mehrere Taktwiederholungen anzeigen möchten.

#### HINWEIS

- Die Anfangszahl gilt für den ersten Takt in der Taktwiederholung, also den notierten Takt. Die Änderung der Anfangszahl einer Ein-Takt-Wiederholungsregion mit einer Dauer von drei Takten bis **5**, wobei die Zählzeiten von Taktwiederholungen alle vier Takte angezeigt werden, bewirkt, dass die Zählzeit am Ende der Takt-Wiederholungsregion die Zahl 8 anzeigt.
- Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie jene Ein-Takt-Wiederholungsregionen aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

#### ERGEBNIS

Die Anfangszahl der ausgewählten Regionen mit Taktwiederholungen wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Bei Änderung der Anfangs-Zählzeit von 1 zu 2, mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zählzeit auf dem zweiten Takt statt auf dem dritten angezeigt.

BEISPIEL

The image shows two columns of musical notation. Each column contains three systems of staves. The first system in each column has a count of (4) in parentheses at the end. The second system has a count of (4) in parentheses. The third system in the left column has a count of (4) in parentheses, while the third system in the right column has a count of (12) in parentheses. The notation consists of a bass clef, a 4/4 time signature, and a sequence of notes and rests.

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout mit der Standard-Zählzeit

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout, deren Zählzeiten geändert wurden, um eine fortlaufende Region einzubeziehen

---

## Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern


Sie können die Anzeigehäufigkeit von Zählnummern für einzelne Regionen mit Ein-Takt-Wiederholungen ändern, wenn Sie zum Beispiel die Zählung in einer Region mit Ein-Takt-Wiederholung jeweils nach acht Takten anzeigen möchten.

### HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung** aus.
  3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
- 

### ERGEBNIS

Die Frequenz der Zählzeiten in den ausgewählten Takt-Wiederholungs-Regionen wird geändert.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1058

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 734

## Taktwiederholungszahlen ein-/ausblenden oder in Klammern setzen


Sie können die Taktanzahl für einzelne Regionen mit Taktwiederholungen ausblenden oder mit bzw. ohne Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Anzahl Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerdarstellung** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Mit Klammern**
    - **Ohne Klammern**
    - **Nicht anzeigen**
- 

#### ERGEBNIS

Die Anzahl in den ausgewählten Regionen mit Taktwiederholungen wird mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

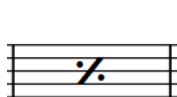
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Gruppierung von Taktwiederholungen

Durch die Gruppierung von Taktwiederholungen können Sie längere Taktwiederholungs-Regionen zusammenlegen, was bei sehr regelmäßiger Musik hilfreich sein kann, da es die Gesamtphrasierung vereinfacht.

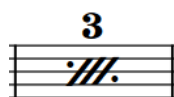
Die Symbole, die in der Notenzeile angezeigt werden, unterscheiden sich je nach Gruppierung, während in Zwei- und Viertakt-Wiederholungen eine Zahl erscheint, die anzeigt, wie viele Takte in der Gruppe enthalten sind.



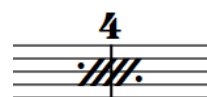
Ein-Takt-Wiederholungs-Symbol



Zwei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Drei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Vier-Takte-Wiederholungssymbol

Sie können die Gruppierung festlegen, wenn Sie die Taktwiederholungen eingeben. Und Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern. Je nach dem, wo die Taktwiederholungsregion im Notenmaterial beginnt und endet, passt Dorico 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

#### TIPP

Bei der Anzeige von Mehrtaktpausen können Sie auch auswählen, dass Ein-Takt-Wiederholungsregionen zusammengelegt werden sollen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401


[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 415

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

## Gruppierung von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern, wenn Sie zum Beispiel einen Bereich von Ein-Taktwiederholungen alle zwei Takte gruppieren möchten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Gruppierung Sie ändern möchten.
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.

# Nummerierte Taktregionen

Mit Hilfe von nummerierten Taktregionen können Sie Taktzahlen in bestimmten Regionen ohne zusätzliche Notationselemente anzeigen. Dies kann Interpretinnen beim Spielen von repetitiver Musik dabei helfen, den Überblick darüber zu behalten, wie viele Takte vergangen sind.



Nummerierte Taktregion über sechs Takte

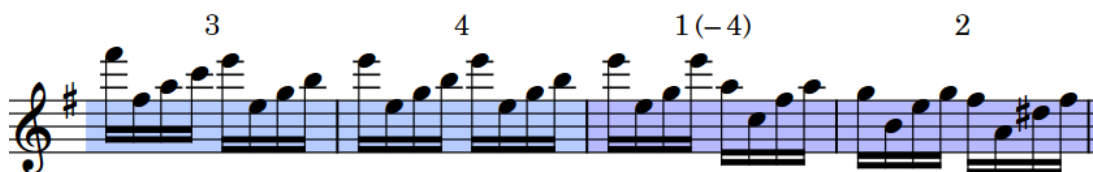
Standardmäßig werden nummerierte Taktregionen in (benutzerdefinierten) Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt. Sie können nummerierte Taktregionen in jedem einzelnen Layout ausblenden oder anzeigen.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden nummerierte Taktregionen mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Wenn zwei unterschiedliche nummerierte Taktregionen aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um sie leichter erkennbar zu machen.



Phrase, die zwei benachbarte nummerierte Taktregionen enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 416

[Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1058

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054



Taktzahlen auf Seite 732

## Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen

Sie können nummerierte Taktregionen in jedem Layout eingeben, aber sie werden standardmäßig in Partitur-Layouts nicht angezeigt, da sie normalerweise in Einzelstimmen-Layouts am nützlichsten sind. Sie können nummerierte Taktregionen in jedem einzelnen Layout ausblenden oder anzeigen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie nummerierte Taktregionen aus- bzw. einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
  4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Nummerierte Taktregionen** die Option **Taktanzahl in nummerierten Taktregionen anzeigen**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

### ERGEBNIS

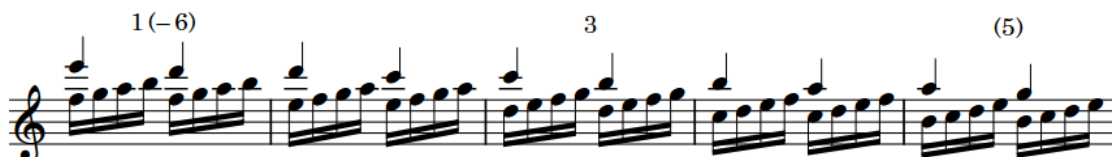
Nummerierte Taktregionen werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

## Zahlen in nummerierten Taktregionen

Zahlen in nummerierten Taktregionen werden in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter der Notenzeile angezeigt, um Interpreten dabei zu helfen, den Überblick darüber zu behalten, wie viele Takte vergangen sind.

Standardmäßig werden Taktzahlen in nummerierten Taktregionen an jedem Takt angezeigt. Außerdem werden sie unabhängig von der Taktzahlhäufigkeit am letzten Takt in jedem System und an den ersten und letzten Takten in jeder Region angezeigt.

Wenn sich nummerierte Taktregionen über vier oder mehr Takte erstrecken, fügt Dorico SE den Gesamtbereich in Klammern zur Taktzahl am ersten Takt hinzu. So wird am ersten Takt in einer nummerierten Taktregion über acht Takte zum Beispiel »1 (-8)« angezeigt.



Nummerierte Taktregion, in der die Taktzahlen alle drei Takte, die Zahl und Reichweite am Anfang und die Zahl in Klammern am Ende des Systems angezeigt werden

In Dorico SE können Sie die Anfangszahl für jede nummerierte Taktregion ändern. Sie können außerdem festlegen, wo die Taktzahl relativ zur Notenzeile angezeigt wird, wie häufig sie angezeigt wird und ob Taktzahl und Reichweite mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden sollen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 416

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054


[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1058

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1076

## Anfangszahl von nummerierten Taktregionen ändern

Sie können die Taktzahl ändern, an der einzelne nummerierte Taktregionen beginnen, um zum Beispiel eine kontinuierliche Taktzählung über mehrere nummerierte Taktregionen hinweg anzuzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren anfängliche Taktzahl Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

---


#### ERGEBNIS

Die anfängliche Taktzahl für die ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel die Anfangszahl von 1 auf 2 ändern und Zahlen alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zahl im dritten statt im vierten Takt in der Region angezeigt.

## Taktzahlhäufigkeit für nummerierte Taktregionen ändern

Sie können festlegen, wie häufig Taktzahlen in einzelnen nummerierten Taktregionen angezeigt werden, um zum Beispiel die Taktzahl in einer bestimmten nummerierten Taktregion nach acht Takten anzuzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren Taktzahlhäufigkeit Sie ändern wollen.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung** aus.
  3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

#### ERGEBNIS

Die Taktzahlhäufigkeit in den ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 734

## Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können die Taktanzahl für einzelne nummerierte Taktregionen anzeigen. Außerdem können Sie Taktzahlen am Ende von Systemen und im ersten und letzten Takt in jeder Region unabhängig voneinander ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, für die Sie die Taktzahlen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zähldarstellung** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Ohne Klammern**
  - **Mit Klammern**
4. Aktivieren Sie **Bereichsdarstellung** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Mit Klammern**
  - **Ohne Klammern**
  - **Kein Bereich**
5. Aktivieren Sie die folgenden Eigenschaften einzeln oder zusammen, um die Darstellung der jeweiligen Taktanzahl zu ändern:
  - **In erstem Takt anzeigen**
  - **In letztem Takt anzeigen**
  - **An Enden von Systemen anzeigen**
6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
  - **Mit Klammern**
  - **Ohne Klammern**
  - **Nicht anzeigen**

---

#### ERGEBNIS

Die entsprechenden Taktzahlen und Bereiche in den ausgewählten nummerierten Taktregionen werden mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf

**Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

---

#### BEISPIEL



Anzahl und Bereich angezeigt ohne Klammern

Bereich ausgeblendet und Anzahl angezeigt mit Klammern

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1065

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 416

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Notenzeilenabhängige Positionierung der Taktzahl in nummerierten Taktregionen ändern


Sie können Taktzahlen in einzelnen nummerierten Taktregionen entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### HINWEIS

Eine Änderung der notenzeilenabhängigen Positionierung der Taktanzahl wirkt sich auf alle Taktzahlen in der Region aus. Sie können die Platzierung einer einzelnen Taktzahl nicht unabhängig von anderen Taktzahlen in der Region ändern.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren notenzeilenabhängige Positionierung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Notenzeilen-relative Position** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Darüber**
    - **Darunter**
-

#### ERGEBNIS

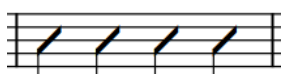
Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

# Rhythmusstriche

Rhythmusstriche sind diagonale Linien auf Notenzeilen, die Spielern anzeigen, dass etwas gespielt werden soll, ohne die genauen Rhythmen und Tonhöhen anzugeben. Sie werden oft von Akkordsymbolen begleitet, die dem Spieler den zu verwendenden Notensatz anzuzeigen.

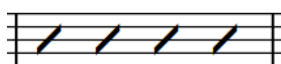
Es gibt zwei Arten von Rhythmusstrichen:

## Striche mit Notenhälsen



Striche mit Hälsen geben in der Regel den zu spielenden Rhythmus, nicht aber die Tonhöhen an. Wird auch als »rhythmische Notation« bezeichnet.

## Striche ohne Notenhälsen



Striche ohne Hälsen geben in der Regel weder Rhythmen noch Tonhöhen an. Wird auch als »Strichnotation« bezeichnet.

In Dorico 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 1079

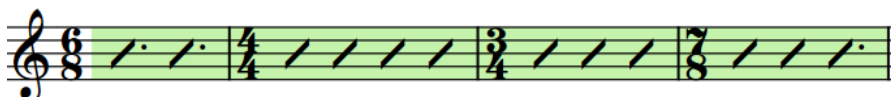
[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 226

[Akkordsymbole](#) auf Seite 771

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773

## Regionen mit Strichnotation

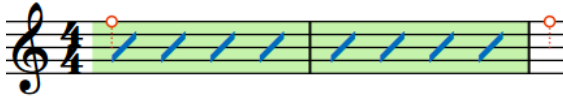
In Regionen mit Strichnotation werden Rhythmusstriche über ihre Dauer automatisch entsprechend dem jeweiligen Metrum angezeigt: Zum Beispiel werden standardmäßig in 4/4 vier Striche pro Takt und in 6/8 zwei Striche pro Takt angezeigt. Eine einzelne Region mit Strichnotation kann sich über mehrere unterschiedliche Metren erstrecken.



Eine einzelne Region mit Strichnotation, die verschiedene Metren umfasst

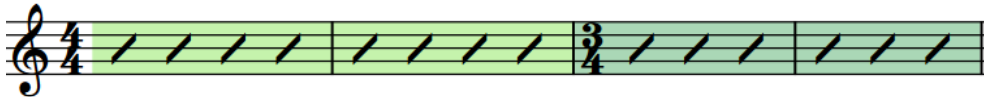
Mehrere Regionen mit Strichnotation können an derselben rhythmischen Position vorhanden sein. Wenn sich Regionen mit Strichnotation überschneiden, behandelt Dorico SE dies als mehrstimmigen Kontext und ändert die Position der Striche in der Notenzeile automatisch.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden Regionen mit Strichnotation mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Wenn zwei unterschiedliche Regionen mit Strichnotation aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um sie leichter erkennbar zu machen.



Zwei benachbarte Regionen mit Strichnotation, hervorgehoben durch unterschiedliche Farben

Sie können Regionen und Stimmen mit Strichnotation im selben Projekt und an denselben rhythmischen Positionen verwenden. Sie können zum Beispiel einen Bereich mit Strichnotation eingeben, in dem Sie keine spezifischen Rhythmusangaben machen wollen, und dann Noten in einen einzelnen Takt in einer Stimme mit Strichnotation eingeben, in dem Sie einen genauen Rhythmus festlegen möchten.

#### TIPP

Da Rhythmusstriche häufig zusammen mit Akkordsymbolen angezeigt werden, die angeben, welche Noten der Interpret verwenden soll, können Sie Akkordsymbole in Strichnotations-/Akkordsymbol-Regionen in Instrumenten-Notenzeilen, in denen Akkordsymbole ausgeblendet sind, ausblenden oder einblenden.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 414
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1079
- [Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1076
- [Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1072
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426
- [Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1073
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 773
- [Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 777
- [Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064
- [Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056
- [Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054
- [Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen

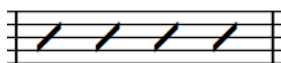
Sie können farbige Hervorhebungen für Regionen mit Strichnotation jederzeit ausblenden/anzeigen, zum Beispiel um sie bei der Noteneingabe anzuzeigen, aber im Notensatz auszublenden.

#### VORGEHENSWEISE

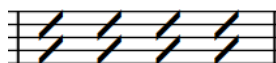
- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Strichnotation hervorheben**.
- 

## Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten

Mehrere Regionen mit Strichnotation und Stimmen mit Strichnotation können an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sein. In mehrstimmigen Kontexten für Stimmen mit Strichnotation und wenn Regionen mit Strichnotation ändert Dorico 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 1222

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

## Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation einzeln verändern. Wenn sich mehrere Regionen mit Strichnotation überlappen, beeinflusst dies die Halsrichtung.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Stimmrichtung Sie ändern möchten.
  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 919

## Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern

Sie können die Notenzeilenposition von Rhythmen mit Strichnotation in Stimmen und Regionen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel andere Noten an derselben rhythmischen Position unterbringen möchten. Sie werden standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Rhythmusstriche aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
  - Bei Noten in Stimmen mit Strichnotation müssen Sie jede Note auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
  - Bei Regionen mit Strichnotation können Sie einen beliebigen Teil einer Region auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strichpos.**-Option in der entsprechenden Gruppe für den Typ der rhythmischen Strichnotationen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten:
  - **Noten und Pausen** für Noten in Stimmen mit Strichnotation
  - **Regionen mit Strichnotation** für Regionen mit Strichnotation
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

#### ERGEBNIS


Die Notenzeilenposition der ausgewählten Rhythmusstriche wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel den Wert für **Strichpos.** auf **4** ändern, werden die Rhythmusstriche auf der obersten Linie eines Fünfzeiligen Notensystems positioniert, während der **Wert -4** sie auf der unteren positioniert.

Wenn einer der Rhythmusstriche Hälse hat, wird ihre Halsrichtung automatisch angepasst.

## Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen

Sie können Noten an derselben rhythmischen Positionen wie Regionen mit Strichnotation ein- bzw. ausblenden, z. B. wenn Sie Noten eingeben möchten, die Sie bei der Wiedergabe hören möchten, aber nur als Region mit Strichnotation angezeigt werden sollen, oder wenn Sie vorgeschlagene Noten zusätzlich zu den Regionen mit Strichnotation anzeigen möchten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die eine andere Notation zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden soll.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Andere Stimmen anzeigen** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.

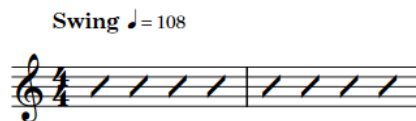
---

#### 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 1070

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1079

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1071


[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 414

## Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation ausblenden/anzeigen

Sie können Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation, die mitten in Takten beginnen, einzeln anzeigen/ausblenden, wenn zum Beispiel andere Noten an diesen Positionen stehen und die Pausen missverständlich wären. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Standardmäßig zeigt Dorico SE automatisch implizite Abstandspausen um Regionen mit Strichnotation an, die mitten in Takten beginnen/enden, so dass die Gesamtdauer jedes Takts klar ist.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil jeder Region mit Strichnotation aus, deren Abstandspausen Sie ein-/ausblenden möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation** (einzeln oder zusammen):
    - **Pausen vor Start ausblenden**
    - **Pausen nach Ende ausblenden**
- 

#### ERGEBNIS

Abstandspausen werden an der entsprechenden Seite der Regionen mit Strichnotation angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel beide Eigenschaften aktivieren, werden Abstandspausen sowohl vor als auch nach den ausgewählten Regionen mit Strichnotation ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1083


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 589

## Regionen mit Strichnotation teilen

Sie können Regionen mit Strichnotation nach der Eingabe aufteilen, zum Beispiel wenn Sie später in der Mitte einer vorhandenen Regionen mit Strichnotation eine genauere Notation eingeben möchten.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in jeder Region mit Strichnotation einen Strich unmittelbar rechts von der Position aus, an der Sie die Trennung vornehmen möchten.
  2. Teilen Sie die Regionen mit Strichnotation auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **U**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .
- 

#### ERGEBNIS

Die Regionen mit Strichnotation werden links vom ausgewählten Schrägstriche getrennt. Jeder Teil hat nun eigene Start-/End-Griffe, mit denen Sie die Teile unabhängig voneinander verlängern/verkürzen können.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070

[Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1077


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen

Sie können Notenhäse und Balken auf Strichen gegebenenfalls in einzelnen Regionen mit Strichnotation ein- und ausblenden. Standardmäßig werden Striche in Regionen mit Strichnotation ohne Notenhäse dargestellt.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die Notenhäse zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen.
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**

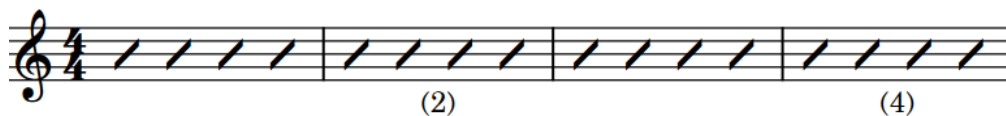
### ERGEBNIS

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. Sofern für das vorliegende Metrum (zum Beispiel 3/8) angebracht, werden neben Notenhäsen auch Balken angezeigt.

## Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation

Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter der Region mit Strichnotation angezeigt werden, damit die Spieler den Überblick darüber behalten, wie viele Takte vergangen sind. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

Standardmäßig wird die Taktzahl für Regionen mit Strichnotation in Klammern alle vier Takte unter der Notenzeile angezeigt. Jede Region mit Strichnotation hat ihre eigene separate Anzahl.



Region mit Strichnotation mit Taktzahl an jedem zweiten Takt

In Dorico SE können Sie die Anfangszahl für jede Region mit Strichnotation ändern. Sie können außerdem festlegen, wo die Taktzahl relativ zur Notenzeile angezeigt wird, wie häufig sie angezeigt wird und ob Taktzahlen mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden sollen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070  
[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1054


[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1058

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1065

## Anfangszählzeit von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Zahl ändern, ab der die Zählzeit einzelner Regionen mit Strichnotation beginnt, z. B. wenn Sie eine genauere Notation zwischen zwei Regionen mit Strichnotation eingeben möchten, die Zählung jedoch über die Regionen hinausgehen soll.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

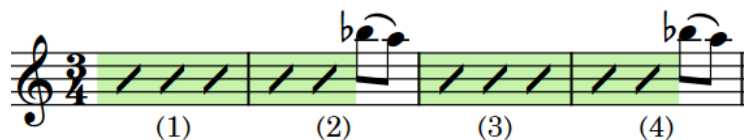
---

### ERGEBNIS

Die anfängliche Taktzahl für die ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel die Anfangszahl von 1 auf 2 ändern und Zahlen alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zahl im dritten statt im vierten Takt in der Region angezeigt.

---

### BEISPIEL




Zwei getrennte Regionen mit Strichnotation, wobei die Anfangszählzeit in der zweiten Region geändert wurde, so dass der Eindruck entsteht, es würde die erste Region fortgesetzt.

---

## Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Anzahl der angezeigten Zählzeiten für einzelne Regionen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel die Zählzeit nach acht Takten auf einer Region mit Ein-Takt-Wiederholung anzeigen möchten. Standardmäßig wird die Zählzeit für Regionen mit Strichnotation in jedem vierten Takt angezeigt.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten.

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 1075

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 734

## Anzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können die Taktanzahl für einzelne Regionen mit Strichnotation ausblenden oder mit bzw. ohne Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil jeder Region mit Strichnotation aus, deren Taktanzahl-Angabe Sie ein-/ausblenden oder in Klammern setzen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zahldarstellung** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
    - **Mit Klammern**
    - **Ohne Klammern**
    - **Nicht anzeigen**
- 

#### ERGEBNIS

Die Anzahl in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Notenzeilenabhängige Positionierung der Taktzahl in Regionen mit Strichnotation ändern


Sie können die Taktzahlen in einzelnen Regionen mit Strichnotation entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### HINWEIS

Eine Änderung der notenzeilenabhängigen Positionierung der Taktanzahl wirkt sich auf alle Taktzahlen in der Region aus. Sie können die Platzierung einer einzelnen Taktzahl nicht unabhängig von anderen Taktzahlen in der Region ändern.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil aller Regionen mit Strichnotation aus, bei denen Sie die Position der Taktzahlen relativ zur Notenzeile ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktzahlposition** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Darüber**
    - **Darunter**
- 

#### ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

## 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 ändern können und umgekehrt, werden die Tonhöhen, die Sie eingeben, gespeichert.
  - Noten in Stimmen mit Strichnotation werden nicht wiedergegeben.
- 

Sie können mehrere Stimmen mit Strichnotation gleichzeitig aktiv haben. Um allen Stimmen mit Strichnotation in mehrstimmigen Kontexten gerecht zu werden, ändert Dorico 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 1070

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1070

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1072

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 226

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

## Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Stimme mit Strichnotation, die zuvor Notenhälse hatte, halslos machen möchten. Sie können die Stimmart auch auf normale Noten einstellen, was die ursprünglich eingegebene Tonhöhen wiederherstellt. Außerdem können Sie normale Noten in Rhythmusstriche ändern.

#### HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Noten in derselben Stimme aus. Wenn Sie nur für manche Noten die Stimmart der Stimme mit Strichnotation ändern möchten, müssen Sie die Stimme dieser Noten stattdessen einordnen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note in der Stimme aus, deren Stimmart Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Rhythmusstriche > [Stimmart]**.  
Um zum Beispiel eine ganze, normale Stimme in eine halslose Stimme mit Strichnotation zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Rhythmusstriche > Striche ohne Notenhälse**.

#### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Die Stimmart der Stimme mit Strichnotation wird für alle Noten in derselben Stimme und Partie wie die ausgewählte Note geändert.

Wenn Sie normale Noten in eine Stimme mit Strichnotation ändern, werden sie automatisch alle auf einer einzelnen Notenzeile positioniert. In einstimmigen Kontexten ist dies standardmäßig die mittlere der Notenzeile.

Wenn Sie Rhythmusstriche in normale Noten ändern, werden ihre ursprünglichen Tonhöhen wiederhergestellt, was bedeutet, dass ihre Positionen auf der Notenzeile ihre Tonhöhen anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 226

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454



## 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 einzeliliges Instrument dargestellt wird.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Perkussions-Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Stimmen mit Strichnotation hinzufügen möchten.
  2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
  3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unter dem Editor für fünfzeilige Notenzeilen auf den Schalter, der der Art von Stimme mit Strichnotation entspricht, die Sie hinzufügen möchten.
    - Striche mit Notenhäsen 
    - Striche ohne Notenhäse 
- 

### ERGEBNIS

Die entsprechende Art von Stimme mit Strichnotation wird zum Kit hinzugefügt. Sie wird standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

Bei der Noteneingabe können Sie die Eingabemarke genau so in Stimmen mit Strichnotation verschieben, wie Sie es mit anderen Instrumenten im Kit tun können. Entsprechend können Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation genau so eingeben wie in Instrumente von Perkussions-Kits.

### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Notenzeilenposition von Stimmen mit Strichnotation im Kit ändern.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1216

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230









[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 155

# Pausen

Pausen sind Markierungen mit einem rhythmischen Wert, die angeben, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. Jede Notenlänge hat eine entsprechende Pause; z. B. unterscheidet sich eine Viertelnotenpause von einer Sechzehntelnotenpause.

Die Summe aller Noten und Pausen innerhalb eines Takts muss die Dauer des Takts gemäß dem geltenden Taktmaß ergeben. Dorico SE füllt die Lücken zwischen Noten automatisch mit impliziten Pausen des entsprechenden Notenwerts. Daher ist es für gewöhnlich nicht nötig, Pausen in Dorico SE einzugeben.

Die Tabelle zeigt einige Beispiele für Noten und die Pausen mit dem entsprechenden rhythmischen Wert.

Dauer	Note	Pause
Halbe		
Viertel		
Achtel		
Sechzehntel		

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen eingeben](#) auf Seite 239

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 833

## Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen

Pausen werden an der rhythmischen Position platziert, an der sie beginnen, und nicht in der Mitte von Zählzeiten, da dies zu Verwirrung über den Anfang und das Ende der Pause führen könnte. Pausen werden an anderen Objekten an derselben rhythmischen Position ausgerichtet.

Die einzige Ausnahme sind Ganztaktpausen, welche in der visuellen Mitte von Takten platziert werden. So heben sie sich klar von Halbnoten- und Ganznotenpausen ab, auf die Noten im selben Takt folgen.

Pausen werden nach Möglichkeit immer innerhalb der Notenzeile notiert. Sie werden nicht über oder unter die Notenzeile verschoben, wenn die Noten um sie herum sehr hoch oder sehr tief sind.

In Notenzeilen mit mehreren Stimmen werden Pausen jedoch höher in der Notenzeile oder darüber platziert, wenn die Notenhäse der Stimme nach oben gerichtet sind, und tiefer in der Notenzeile oder darunter, wenn die Notenhäse der Stimme nach unten gerichtet sind.



Beispiel für Pausenpositionen in einem mehrstimmigen Kontext

Pausen in mehreren Stimmen dürfen sich nicht überlappen. Sie können Pausen zusammenfassen, so dass nur eine angezeigt wird, wenn mehrere Stimmen eine Pause derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Die exakte vertikale Positionierung von Pausen ist eingeschränkt, da ihre Formen bestimmte Positionen relativ zu den Linien und leeren Bereichen von Notenzeilen erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmen](#) auf Seite 1220

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

## 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 vorliegenden Taktart: z. B. werden in 6/8-Takten andere implizite Pausen notiert als in 4/4-Takten. Dies gilt auch, wenn Sie die Taktart für vorhandene Noten und Pausen später ändern.

Daher ist es in Dorico 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 239

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1085

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1085

## 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. Taktpausen werden immer für die erste Stimme in einer Notenzeile angezeigt, auch in Takten, die nur Noten in einer Stimme mit Strichnotation enthalten.

Es kann jedoch sein, dass Sie Pausen vor der ersten Note in einer Stimme oder nach der letzten Note in einer Stimme nicht anzeigen möchten, wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt. Z. B. kann es nützlich sein, Pausen auszublenden, wenn eine Stimme verwendet wird, um Durchgangsnoten in einem Takt anzuzeigen, der ansonsten nur eine einzelne Melodielinie enthält.



Eine zweite Stimme, die zur Anzeige von Durchgangsnoten verwendet wird

Außerdem können Sie Pausen aus ausgewählten Passagen löschen.

#### 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.

---



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase ohne implizite Pausen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1086

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1079

## Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln

Implizite und explizite Pausen verhalten sich unterschiedlich. Sie können z. B. implizite Pausen mit Hilfe des Eigenschaften-Bereichs ausblenden, explizite Pausen oder Pausen mit erzwungener Dauer jedoch nicht.

#### HINWEIS

Mit den Optionen **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs können Sie nur implizite Pausen ausblenden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die expliziten Pausen aus, die Sie in implizite Pausen umwandeln möchten.
  2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten expliziten Pausen sind nun implizite Pausen. Sie können dies überprüfen, indem Sie Pausenfarben anzeigen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1085

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

## Pausenfarben ausblenden/anzeigen

Sie können Pausenfarben ausblenden/anzeigen, wodurch implizite Pausen und explizite Pausen in unterschiedlichen Farben angezeigt werden.

Wenn Pausenfarben angezeigt werden, werden implizite Pausen grau und explizite Pausen schwarz dargestellt. Dies kann Ihnen zum Beispiel helfen, herauszufinden, warum Pausen nach Aktivieren von **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** nicht angezeigt werden, da diese Eigenschaften nur implizite Pausen ausblenden.

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Implizite Pausen**.
- 

#### ERGEBNIS

Pausenfarben werden ausgeblendet/angezeigt.

---

#### BEISPIEL



Pausenfarben ausgeblendet



Pausenfarben angezeigt

---

#### WEITERE SCHRITTE


Sie können Pausen, die Sie als explizite Pausen erkannt haben, löschen. Die impliziten Pausen, die an ihre Stelle treten, folgen nun den Eigenschaften **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme**.

## Pausen vertikal verschieben

Sie können die vertikale Position von Pausen individuell ändern, um z. B. die Notenzeilenlinie zu ändern, an der eine Ganztaktpause hängt, oder um Pausen für alle Stimmen an einer bestimmten rhythmischen Position anzuzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

Beim vertikalen Verschieben von Pausen werden mehrere Pausen an der jeweiligen rhythmischen Position angezeigt, wenn mehr als eine Stimme in der Notenzeile eine Pause derselben Dauer hat. Standardmäßig legt Dorico SE zusammenfallende Pausen von identischem Notenwert in mehrstimmigen Kontexten zusammen und positioniert diese automatisch, um Kollisionen zu vermeiden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pausen aus, deren vertikale Positionen Sie ändern möchten, oder wählen Sie Pausen an den rhythmischen Positionen aus, an denen Sie Pausen für jede Stimme anzeigen möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pausenpos.** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
  3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
- 

#### ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Pausen nach oben verschoben, wenn Sie ihn verringern, werden Pausen nach unten verschoben. Position 0 ist die mittlere Linie der Notenzeile. Wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, die Pausen mit demselben Notenwert an derselben rhythmischen Position haben, wird nur eine Pause angezeigt.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie **Pausenpos.** deaktivieren, werden die ausgewählten Pausen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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.

### TIPP

Wenn Sie Pausen löschen möchten, damit keine Taktpausen in leeren Takten angezeigt werden, können Sie Taktpausen stattdessen auch ausblenden.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pausen aus, die Sie löschen möchten.

### TIPP

Sie können Pausen einzeln auswählen oder eine größere Auswahl von Pausen erstellen, die Sie löschen möchten.

---

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Pausen entfernen**.
- 

### ERGEBNIS

Alle Pausen in der Auswahl werden gelöscht. Dies erfolgt, indem die Eigenschaften für **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs für die Noten oder Pausen unmittelbar rechts/links von den gelöschten Pausen automatisch so eingestellt werden, dass keine Pausen in den ausgewählten Regionen angezeigt werden.

### HINWEIS

- Sie können Pausen später wieder einblenden, indem Sie die Noten oder Pausen links/rechts von den gelöschten Pausen auswählen und die entsprechenden Einstellungen für **Beginnt Stimme** oder **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs deaktivieren.
  - Sie können der Option **Pausen entfernen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
  - In Layouts, in denen es keine anderen Noten, Pausen oder Objekte mit Dauer an rhythmischen Positionen gibt, an denen Sie Pausen gelöscht haben, hat Dorico SE keine Anhaltspunkte für die Berechnung der horizontalen Abstände. Daher können solche leeren Takte/Zählzeiten enger erscheinen.
-

#### BEISPIEL



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase nach Löschen der Pausen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1083

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 419

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 562

## Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden

Sie können Taktpausen für jedes Layout unabhängig in leeren Takten anzeigen/ausblenden. Beispielsweise können Sie Taktpausen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

Taktpausen werden normalerweise in leere Takte gesetzt, um dem Interpreten zu signalisieren, dass er hier nichts zu spielen hat. Es gibt jedoch Kontexte, in denen es sinnvoller ist, Taktpausen in leeren Takten auszublenden und den Takt stattdessen leer zu lassen.

In großen Partituren z. B. werden Taktpausen in leeren Takten oft ausgeblendet, damit Takte mit Noten leichter erkennbar sind. Sie können Taktpausen auch in Layouts ausblenden, in denen Sie andere Angaben verwenden möchten, z. B. wörtliche Anweisungen an Interpreten, etwas anderes zu tun als notierte Tonhöhen zu spielen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Taktpausen in leeren Takten aus-/einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
  4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Bereich **Ganztakt- und Mehrtaktpausen** die Option **Taktpausen in leeren Takten anzeigen**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-



#### ERGEBNIS

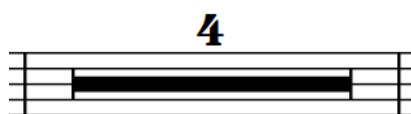
Alle Taktpausen in leeren Takten werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1089

## Mehrtaktpausen

Mehrtaktpausen dienen der Gruppierung mehrerer aufeinanderfolgender leerer Takte in einer einzelnen Einheit und werden meistens anhand einer dicken horizontalen Linie über der mittleren Notenzeilenlinie angezeigt, die auch »H-Balken« genannt wird. Mit ihnen lässt sich der horizontale Platz verringern, der für mehrere leere Takte erforderlich wäre. Außerdem erleichtern sie es Spielern, sich an bestimmten Stellen in der Notation zurechtzufinden.



Eine Mehrtaktpause, die vier leere Takte anzeigt

#### HINWEIS

Mehrtaktpausen werden automatisch durch Objekte unterbrochen, die in ihrem Bereich positioniert werden, zum Beispiel durch mit Systemen verbundenen Text, Studierzeichen sowie Fermaten und Pausen. Wenn jedoch Objekte am Anfang des ersten Taktes einer Mehrtaktpause platziert werden, bleibt dieser Takt Teil der nachfolgenden Mehrtaktpause.

Sie können Mehrtaktpausen in Dorico 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 734

## Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen

Sie können Mehrtaktpausen für jedes Layout unabhängig ausblenden/anzeigen und festlegen, ob Ein-Takt-Wiederholungen zusammengelegt werden sollen oder nicht. Beispielsweise können Sie Mehrtaktpausen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Mehrtaktpausen aus- bzw. einblenden möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
  4. Wählen Sie im Abschnitt **Taktpausen und Mehrtaktpausen** eine der folgenden Optionen für **Zusammenlegen**:
    - **Keine**
    - **Mehrtaktpausen**
    - **Mehrtaktpausen und Taktwiederholungen**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

- Wenn Sie **Keine** auswählen, werden in den ausgewählten Layouts keine Mehrtaktpausen angezeigt. Jeder leere Takt wird einzeln dargestellt.
- Wenn Sie **Mehrtaktpausen** auswählen, werden alle angrenzenden leeren Takte in den ausgewählten Layouts zu Mehrtaktpausen zusammengefasst. Taktwiederholungen verhindern jedoch die Zusammenfassung von Mehrtaktpausen, auch wenn sich keine anderen Noten in diesen Takten befinden.
- Wenn Sie **Mehrtaktpausen und Taktwiederholungen** auswählen, werden alle angrenzenden leeren Takte oder Takte, die nur Ein-Takt-Wiederholungen enthalten, in den ausgewählten Layouts zu Mehrtaktpausen zusammengefasst. Auch die Taktanzahl für Mehrtaktpausen wird über den zusammengefassten Ein-Takt-Wiederholungen angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1056

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 734

# Bindebögen

Bindebögen sind verjüngte, gekrümmte Linien, die Noten verbinden, um eine Legato-Artikulation und -Phrasierung anzuzeigen.

Je nach Kontext und dem Instrument, auf das sie sich beziehen, können Bindebögen neben der Kennzeichnung von Phrasen auch noch andere Bedeutungen haben. Spielern von Blasinstrumenten zeigen Bindebögen z. B. an, dass alle Noten in der Phrase mit demselben Atemzug zu spielen sind, ohne dass ein weiterer Zungenschlag erfolgt oder Noten unterschiedlich artikuliert werden. Spielern von Streichinstrumenten zeigt ein Bindebogen an, dass alle Noten in der Phrase legato und mit einem Bogenstrich gespielt werden müssen. Sängern zeigen Bindebögen an, dass mehr als eine Note auf dieselbe Silbe gesungen wird.



Bindebögen oberhalb und unterhalb der Notenzeile, einschließlich eines Notenzeilen-übergreifenden Bindebogens

Dorico SE bestimmt automatisch die geeignete Endpunktposition und Krümmungsrichtung für Bindebögen auf Basis der Noten innerhalb ihrer Bereiche. Sie können dies jedoch manuell ändern.

Sie können beliebig viele eingebettete Bindebögen eingeben.

## HINWEIS

Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe binden, um anzuzeigen, dass sie als einzelne Note zu spielen sind. Daher sind Haltebögen Teil der rhythmischen Notation, während Bindebögen als Artikulationen betrachtet werden.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1101

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1157

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1100

[Elisionsbögen](#) auf Seite 902

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1104

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1094

[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1098

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1092

## Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen

Es gibt verschiedene Konventionen für die Platzierung, Endpunktposition, Form und Krümmungsrichtung von Bindebögen in unterschiedlichen Kontexten.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1094

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1095

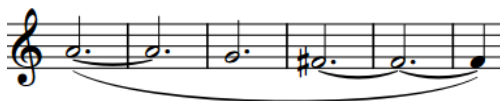
[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1098

## 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.

In historischen Editionen enden Bindebögen jedoch mitunter auf der ersten Note in einer Haltebogenkette und beginnen auf der letzten Note in einer Haltebogenkette. Beide Änderungen sparen vertikalen Platz, da kürzere Bindebögen nicht so weit über oder unter eine Notenzeile ragen.



Bindebogen, der auf der ersten Note in Haltebogenketten beginnt und auf der letzten Note endet




Bindebogen, der auf der letzten Note in Haltebogenketten beginnt und auf der ersten Note endet

## Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern

Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern, auch bei Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen. Beispielsweise sind Bindebögen, die auf der letzten Note in Haltebogenketten beginnen und auf der ersten Note in Haltebogenketten enden, kürzer und erfordern weniger vertikalen Raum.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Position Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten.
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 Notenhälse.
- Bindebögen werden entsprechend den Abmessungen von Vorschlägen skaliert.
- Bindebögen dürfen keine Hilfslinien verdecken.
- Bindebögen werden über Noten platziert, wenn sie im Fall einer Platzierung unter den Noten mit dem Vorzeichen einer Standardnote kollidieren würden.

Aufgrund der allgemeinen Platzierungskonventionen für Vorschläge werden Bindebögen in Dorico SE unter Vorschlägen angezeigt und sind standardmäßig nach unten gekrümmt.

Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen, werden nur in Hals-aufwärts-Stimmen in mehrstimmigen Kontexten über Noten angezeigt und sind nach oben gekrümmt.



Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in einem einstimmigen Kontext



Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in einem mehrstimmigen Kontext

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1099

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 921

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge](#) auf Seite 866

## Position von Bindebögen relativ zu Notenzeilenlinien

Die Endpunkte von Bindebögen dürfen Notenzeilenlinien nicht berühren und ihr Scheitelpunkt darf Notenzeilenlinien nicht schneiden.

Diese Konvention wurde festgelegt, da ein Bindebogen, dessen Scheitelpunkt auf einer Notenzeilenlinie liegt, den Eindruck eines dreieckigen Keils zwischen der Notenzeile und dem Bogen des Bindebogens erzeugen könnte. Wenn der Scheitelpunkt eines Bindebogens auf einer Notenzeilenlinie liegt, können Sie seine Höhe anpassen, um ihn über oder unter die Notenzeile zu verschieben.

#### HINWEIS

Obwohl Dorico SE automatisch sicherstellt, dass Endpunkte von Bindebögen Notenzeilenlinien nicht berühren, sind zur einwandfreien Positionierung von Bindebögen eventuell manuelle Anpassungen erforderlich.

---

## Bindebogen-Endpunktpositionen

Um Zusammenstöße zu vermeiden, variieren die Standardpositionen von Bindebogen-Endpunkten je nachdem, ob Bindebögen auf der Notenkopfseite oder auf der Halsseite von Noten platziert werden und ob es an derselben rhythmischen Position Artikulationen, Haltebögen und andere Bindebögen gibt sowie je nach ihrer Position relativ zu Notenzeilenlinien.

### Bindebogen-Endpunkte relativ zu Notenköpfen und -hälsen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten relativ zu Notenköpfen beträgt  $1/2$  Spatium über einem Notenkopf in einem Zwischenraum der Notenzeile und  $1/4$  Spatium über einem Notenkopf auf einer Linie der Notenzeile.

Bindebögen werden zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten angezeigt, wenn sie auf deren Halsseite platziert werden; gemäß der Standardeinstellung werden ihre Endpunkte in geringem Abstand vom Ende des Halses positioniert.



Bindebögen zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten

### Bindebogen-Endpunkte relativ zu Noten mit unterschiedlichen Halsrichtungen

Bei Bindebögen zwischen Noten mit unterschiedlichen Halsrichtungen positioniert Dorico SE ihre Endpunkte standardmäßig nahe am Notenkopf, so dass die Form und Krümmungsrichtung von Bindebögen die aufsteigende oder absteigende Tonhöhenrichtung von Phrasen widerspiegelt, auch wenn sich diese über mehrere Notenzeilen erstrecken.



Bindebogen-Endpunkte nahe Notenköpfen



Bindebogen-Endpunkte nahe Halsenden

### Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen

Standardmäßig werden Dynamik- und Betonungsartikulationen außerhalb der Endpunkte von Bindebögen platziert, während Längenartikulationen innerhalb von Bindebogen-Endpunkten platziert werden, wodurch die Endpunkte automatisch angehoben werden. Akzente und Betonungen werden z. B. außerhalb der Enden von Bindebögen platziert, Staccato- und Tenuto-Markierungen jedoch innerhalb davon.

Bindebögen werden außerhalb von Artikulationen an Noten positioniert, die sich in der Mitte von Bindebögen befinden.

### Bindebogen-Endpunkte relativ zu Haltebögen und anderen Bindebögen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten beträgt  $1/4$  Spatium über einem vorhandenen Bindebogen, der auf derselben Note beginnt/endet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1100

[Eingebettete Bindebögen](#) auf Seite 1100

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

[Artikulationen](#) auf Seite 716

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 720

## Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche

Bindebögen überqueren System- und Rahmenumbrüche automatisch und werden zweigeteilt dargestellt: je ein Teil auf jeder Seite des Umbruchs.

Standardmäßig werden die Endpunkte von Bindebögen, die System-/Rahmenumbrüche überqueren, mindestens 1/2 Spatium außerhalb der äußeren Notenzeilenlinie platziert, wobei die genaue Position auf Basis des Tonhöhenverlaufs der Phrase vor oder nach dem Umbruch bestimmt wird, um so anzuzeigen, ob die Phrase nach dem Umbruch ansteigt oder abfällt.

Wenn mehrere Bindebögen denselben System- oder Rahmenumbruch überqueren, z. B. wenn eine durch einen Umbruch geteilte Phrase eingebettete Bindebögen enthält, werden die Enden der Bindebögen automatisch gestapelt und 1/2 Spatium in vertikaler Richtung voneinander getrennt platziert.



Das Ende eines Systems mit dem ersten Bindebogenteil; das rechte Ende zeigt eine Fortsetzung im nächsten System an.



Der Anfang des nächsten Systems mit dem zweiten Bindebogenteil; das linke Ende zeigt eine Fortsetzung vom vorigen System an.

## Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen

Standardmäßig passt Dorico SE die Form und Position von Bindebögen an, um Zusammenstöße mit Objekten unter ihrem Bogen zu verhindern.

Wenn also ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Aufwärtskrümmung höher als die anderen Notenköpfe bzw. ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Abwärtskrümmung niedriger als die anderen Notenköpfe liegt, wird die Krümmung des Bindebogens angepasst, um einen Zusammenstoß zu verhindern und den Notenkopf unter dem Bindebogen zu belassen.



Bindebogen mit aktivierter Vermeidung von Zusammenstößen (Standard)



Bindebogen mit deaktivierter Vermeidung von Zusammenstößen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1100

[Vorzeichen](#) auf Seite 709

## Bindebogenstile

In Dorico SE sind verschiedene Bindebogenstile verfügbar, die unterschiedliche Bedeutungen anzeigen und unter unterschiedlichen Umständen verwendet werden.

Die folgenden Optionen für den Stil von Bindebögen sind verfügbar, wenn Sie **Stil** in der Gruppe **Bindebögen** des Eigenschaften-Bereichs aktivieren:

### Durchgezogen

Dies ist die Standardeinstellung für Bindebögen. Bindebögen werden als gekrümmte durchgezogene Linien angezeigt, die an den Enden dünner als in der Mitte sind.



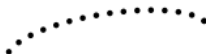
### Gestrichelt

Bindebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Dieser Stil kann verwendet werden, um einen optionalen Bindebogen darzustellen, der Spielern z. B. Atem-/Streichmuster empfiehlt.



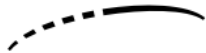
### Punktiert

Bindebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Bindebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt.



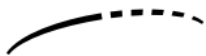
### Halbgestrichelt Beginn

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als gestrichelte Linie, die zweite als durchgezogene Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



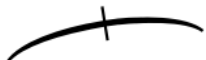
### Halbgestrichelt Ende

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als durchgezogene Linie, die zweite als gestrichelte Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



### Editorisch

Bindebögen werden als durchgezogene schwarze Linien angezeigt, aber in der Mitte durch einen kürzeren vertikalen Strich geteilt, der senkrecht zum Bogen des Bindebogens verläuft. Dies zeigt an, dass der Bindebogen vom Herausgeber hinzugefügt wurde und in den Quellnoten nicht vorhanden war.




## Stil von Bindebögen ändern

Sie können den Stil einzelner Bindebögen nach der Eingabe ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.



#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Durchgezogen**
  - **Gestrichelt**
  - **Gepunktet**
  - **Halbgestrichelt Beginn**
  - **Halbgestrichelt Ende**
  - **Editorisch**

---

#### ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern


Obwohl flache Bindebögen nicht oft als Standard eingesetzt werden, verwenden manche Herausgeber sie, um den vertikalen Platz zu verringern, den Bindebögen einnehmen. Sie können einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### HINWEIS

Nicht alle Bindebögen sehen als flache Bindebögen gut aus, aber es wäre auch ungewöhnlich, flache Bindebögen nur ein- oder zweimal in einem Projekt zu verwenden. Daher empfehlen wir Ihnen, Änderungen des Krümmungsstils für nur einen oder zwei Bindebögen in einem Projekt zu vermeiden.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsstil Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Krümmungstyp**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Normal (gekrümmt)**
    - **Flach**
- 

#### ERGEBNIS

Der Krümmungsstil der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Krümmungsrichtung von Bindebögen

Bindebögen können nach oben oder unten gekrümmt sein oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten haben. Dorico SE bestimmt auf Basis der zugehörigen Noten automatisch die geeignete Krümmungsrichtung für Bindebögen, aber Sie können sie manuell wieder ändern.

Ein Bindebogen in einer einzelnen Notenzeile ist immer nach oben gekrümmt und wird über den Noten platziert, es sei denn, die Hälse aller Noten unter dem Bindebogen zeigen nach oben – in diesem Fall ist der Bindebogen nach unten gekrümmt und wird unter den Noten platziert. Wenn sich ein Bindebogen auf eine Gruppe aus Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Noten bezieht, wird er über der Notenzeile platziert und ist nach oben gekrümmt.



Beispiele für Änderungen der Bindebogenrichtung entsprechend der Halsrichtung

Die folgenden Optionen für die Krümmungsrichtung von Bindebögen sind verfügbar, wenn Sie **Richtung** in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren:

#### Aufwärts



Erzwingt eine Aufwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie über Noten angezeigt werden.

#### Abwärts



Erzwingt eine Abwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie unter Noten angezeigt werden.

#### Aufwärts/Abwärts



Erzwingt eine Aufteilung von Bindebögen in zwei Segmente: Das erste ist nach oben, das zweite nach unten gekrümmt, so dass eine gespiegelte S-Form entsteht.

Diese Form wird normalerweise verwendet, wenn Phrasen in der unteren Notenzeile beginnen und in der oberen Notenzeile enden, z. B. in Klaviernoten.

#### Abwärts/Aufwärts



Erzwingt eine Aufteilung von Bindebögen in zwei Segmente: Das erste ist nach unten, das zweite nach oben gekrümmt, so dass eine S-Form entsteht. Diese Form wird normalerweise verwendet, wenn Phrasen in der oberen Notenzeile beginnen und in der unteren Notenzeile enden, z. B. in Klaviernoten.

#### TIPP

In Jazz-Partituren werden Bindebögen manchmal als Artikulation verwendet, weswegen alle Bindebögen bevorzugt über der Notenzeile platziert werden.

---


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1095





[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1100

## Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

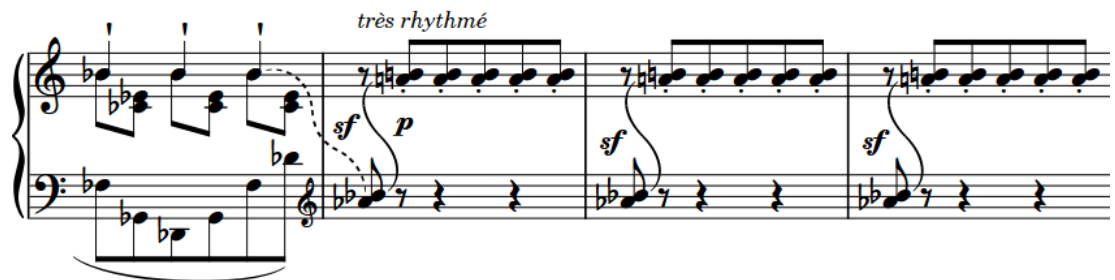
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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.



Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zwischen zwei Klaviernotenzeilen

Dorico SE positioniert Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen ebenso wie normale Bindebögen. Sie können Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen auf dieselbe Weise verschieben und verlängern/kürzen wie Standard-Bindebögen, aber sie verhalten sich anders. Z. B. können Sie Stimmen-übergreifende Bindebögen nicht zu Noten in derselben Notenzeile in anderen Stimmen verschieben oder verlängern. Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen auch auf Noten in anderen Stimmen als denen erweitern/kürzen, in denen die Bindebögen beginnen/enden.

Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur zu Noten verschieben, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt. Wenn ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen z. B. eine Phrase abdeckt, die auf der unteren Notenzeile beginnt und in der oberen Notenzeile endet, können Sie den Notenzeilen-übergreifenden Bindebogen nur bis zur ersten Note in der oberen Notenzeile kürzen, nicht jedoch bis zu Noten in der unteren Notenzeile.

Die unterschiedlichen Stimmen können sich in derselben Notenzeile oder in unterschiedlichen Notenzeilen befinden.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 1095

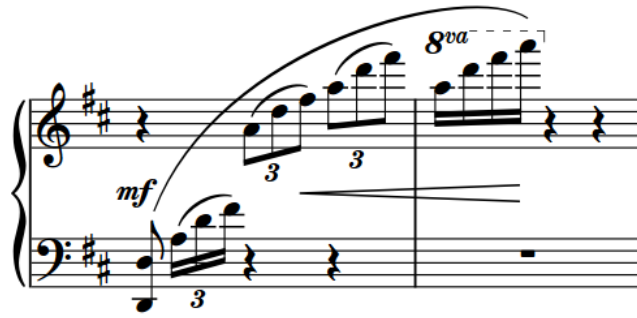
[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1094

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Eingebettete Bindebögen

Eingebettete Bindebögen sind zwei oder mehr gleichzeitig verwendete Bindebögen: Der übergeordnete Bindebogen zeigt dabei die Struktur der Phrase und die inneren Bindebögen zeigen die Artikulation innerhalb der Phrase. Sie werden auch »Bindebögen innerhalb von Bindebögen« genannt.

Abhängig von der jeweiligen Halsausrichtung innerhalb des übergeordneten äußeren Bindebogens werden innere Bindebögen eventuell auf der dem äußeren Bindebogen entgegengesetzten Seite der Notenzeile angezeigt.



Eine Phrase mit eingebetteten Bindebögen

Sie können eingebettete Bindebögen auf dieselbe Weise eingeben wie Standard-Bindebögen. Standardmäßig nimmt Dorico SE Anpassungen an ihrer Positionierung vor, um Zusammenstöße zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 1095

## Eingebettete Bindebögen eingeben

Sie können eingebettete Bindebögen sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Sie können eingebettete Bindebögen auch zu vorhandenen Noten in mehreren Notenzeilen gleichzeitig sowie zu Noten in unterschiedlichen Stimmen oder in unterschiedlichen, zum selben Instrument gehörenden Notenzeilen eingeben, zum Beispiel wenn Phrasen über beide Zeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verlaufen.

---

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Noten aus, die Sie in den äußeren Bindebogen aufnehmen möchten.

TIPP





- Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, verbindet der Bindebogen diese automatisch mit der nächsten Note in derselben Stimme in der Zeile. Um Bindebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Stimmen einzugeben, müssen Sie beide Noten auswählen, indem Sie zum Beispiel die erste Note auswählen und dann die zweite bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** anklicken.
- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilen-übergreifenden Bindebögen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
- Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um gleichzeitig Bindebögen in diese Notenzeilen einzugeben.

---

2. Optional: Wenn Sie Bindebögen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Geben Sie den äußeren Bindebogen auf eine der folgenden Arten ein bzw. beginnen Sie ihn auf eine der folgenden Arten:



- Drücken Sie **S**.
- Klicken Sie im Notenfeld auf **Bindebogen** .

- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
4. Geben Sie den inneren Bindebogen auf eine der folgenden Arten ein:
    - Wenn Sie eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzufügen: Wählen Sie die Noten innerhalb des äußeren Bindebogens aus, die Sie unter einem inneren Bindebogen platzieren möchten, und drücken Sie **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.
    - Um den inneren Bindebogen während der Noteneingabe auf derselben Note beginnen zu lassen wie den äußeren Bindebogen, drücken Sie **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.
    - Um den inneren Bindebogen während der Noteneingabe auf einer späteren Note beginnen zu lassen, geben Sie Noten ein oder versetzen Sie die Eingabemarke manuell an die gewünschte Stelle und drücken Sie dann **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.

#### HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzugefügt haben, hören Sie an dieser Stelle auf.

---

5. Geben Sie bei der Noteneingabe die Noten ein, die Sie in den inneren Bindebogen aufnehmen möchten.  
Die Bindebögen werden automatisch erweitert, während Sie Noten eingeben, selbst wenn es Pausen dazwischen gibt.
  6. Beenden Sie den inneren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
  7. Geben Sie weitere Noten ein.
  8. Optional: Beginnen/Beenden Sie weitere innere Bindebögen.
  9. Beenden Sie den äußeren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
    - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
- 

#### ERGEBNIS

Während der Noteneingabe beginnen Bindebögen ab der aktuell ausgewählten Note in allen Notenzeilen, die die Eingabemarke umfasst, und nicht ab der Position der Eingabemarke. Bindebögen werden automatisch erweitert, wenn Sie Noten eingeben, und enden auf der aktuell ausgewählten Note.

Wenn Sie Bindebögen zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die ausgewählten Noten mit Bindebögen verbunden. Wenn Sie zum Beispiel zwei Noten auswählen, die zum selben Instrument gehören, und zwei Noten, die zu einem anderen gehören, werden zwei Bindebögen eingegeben, die die Noten in jeder ausgewählten Notenzeile verbinden. Wenn Sie Noten in verschiedenen Notenzeilen ausgewählt haben, die zum selben Instrument gehören, wird ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen eingegeben.

Bindebögen werden entweder über oder unter den Noten platziert, je nach der Halsrichtung der Noten innerhalb der Auswahl. Innere Bindebögen können andere Krümmungsrichtungen haben als äußere Bindebögen. Standardmäßig nimmt Dorico SE Anpassungen an ihrer Positionierung vor, um Zusammenstöße zu vermeiden.

TIPP

Sie können den äußeren Bindebogen und die inneren Bindebögen in beliebiger Reihenfolge eingeben, da Dorico SE Bindebögen automatisch so anpasst, dass kürzere innerhalb von längeren Bindebögen platziert werden, und sicherstellt, dass sie nicht miteinander kollidieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1099

## 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.

Verknüpfte Bindebögen, von denen die obersten ausgewählt sind

Sie können Bindebögen auch manuell verknüpfen und die Verknüpfung manuell aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 827

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 449

## 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** > **Notationselemente** > **Bindebögen** > **Verknüpfen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen werden miteinander verknüpft.

## Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben

Sie können die Verbindung zwischen Bindebögen aufheben, auch dann, wenn sie automatisch verbunden wurden. So können Sie zum Beispiel Bindebögen unabhängig voneinander verlängern/kürzen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen Bindebogen in jeder verbundenen Gruppe aus, für die Sie die Verbindung aufheben möchten.
  2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Bindebögen** > **Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- 

#### ERGEBNIS

Alle Bindebögen in den verknüpften Gruppen werden aufgehoben. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Bindebögen vorkommen.

## Bindebögen bei der Wiedergabe

Bindebögen lösen bei der Wiedergabe die Legato-Spielanweisung aus. Standardmäßig wird dadurch die Länge von MIDI-Noten erhöht, ohne dass dies Auswirkungen auf die Notation der Noten hat.

Gebundene Noten klingen über eine Dauer von 105 % ihres notierten Notenwertes, während nicht gebundene Noten über eine Dauer von 95 % ihres notierten Notenwertes klingen.

Die letzte Note innerhalb eines Bindebogens klingt über eine Dauer von 95 % ihres notierten Notenwertes, da auf sie kein Bindebogen folgt und die Legato-Anweisung nicht mehr benötigt wird.



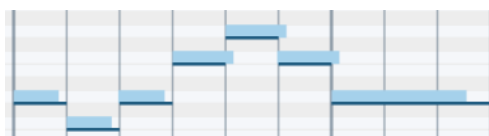
TIPP

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

Das Beispiel zeigt, wie die MIDI-Notenlänge, angezeigt durch die hellblauen Balken, bei Verwendung von Bindebögen erhöht wird. Die dünneren, dunkleren Balken zeigen die notierte Dauer der einzelnen Noten an. Die ersten drei Noten sind nicht gebunden, weswegen die Balken für die MIDI-Länge kürzer als die Balken für den notierten Notenwert sind. Die letzten vier Noten sind gebunden, weswegen die MIDI-Länge die notierte Länge übersteigt, um den Legato-Klang zu erzeugen. Die letzte Note der gebundenen Gruppe ist jedoch nicht länger, da die letzte Note einer gebundenen Phrase wie eine normale, nicht gebundene Note behandelt wird.



Eine Phrase in einer Instrumenten-Notenzeile



Dieselbe Phrase in der Pianorolle im Wiedergabe-Modus

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 631

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

# Notenzeilenbeschriftungen

Notenzeilenbeschriftungen werden verwendet, um die Instrumente zu kennzeichnen, die Noten in den entsprechenden Notenzeilen spielen. Sie werden links von Systemen vor dem ersten Taktstrich positioniert. Notenzeilenbeschriftungen werden für gewöhnlich in Noten mit mehreren Spielern verwendet.

Üblicherweise werden Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen für die ersten Systeme in jeder Partie vollständig und in den Notenzeilenbeschriftungen folgender Systeme in abgekürzter Form angezeigt. Die Nutzung abgekürzter Instrumentennamen spart horizontalen Platz, so dass Sie mehr Noten in jedes System aufnehmen können.



Beispiele für Notenzeilenbeschriftungen im ersten System einer Partie

Standardmäßig zeigen Notenzeilenbeschriftungen in Dorico SE die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen an. Sie können stattdessen auch für jeden Spieler in jedem einzelnen Layout Spielernamen in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen, zum Beispiel im Fall von Perkussionisten, die mehrere Instrumente spielen.

Bei Spielern, denen mehrere Instrumente zugewiesen sind und bei denen Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden, zeigt die Notenzeilenbeschriftung das Instrument an, das sie momentan spielen. Wenn Spieler ihr Instrument im laufenden System wechseln, wird das neue Instrument über der Notenzeilenbeschriftung an der Position seiner ersten Note angezeigt und die Notenzeilenbeschriftung wird am Anfang des nächsten Systems aktualisiert.

Dorico 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.

Bei Einzelstimmen-Layouts werden standardmäßig keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, da die meisten Einzelstimmen nur eine einzige Notenzeile umfassen, deren Art sich aus dem Kontext und dem Layout-Namen klar ableiten lässt. Der Layout-Name wird standardmäßig oben links auf der ersten Seite von Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

Sie können festlegen, wann Transpositionen oder Tonhöhen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden sollen. Sie können auch festlegen, ob die Transposition des Instruments vor oder nach dem Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden soll.

#### HINWEIS

- Sie müssen Instrumente in Notenzeilenbeschriftungen nicht manuell nummerieren, da Dorico SE Instrumente automatisch nummeriert, wenn es mehrere Spieler des gleichen Typs gibt, die Instrumente mit identischen Namen halten.
- Layout-Namen sind nicht mit den Instrumentennamen identisch, die für Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.
- In Notenzeilenbeschriftungen, z. B. für das erste System, werden nicht alle Instrumente angezeigt, die einem Spieler zugewiesen sind. Sie sollten eine umfassende Instrumentenliste, in der alle doppelten Zuweisungen enthalten sind, am Anfang Ihrer Partitur hinzufügen.

## Aus MusicXML-Dateien importierte Notenzeilenbeschriftungen

Wenn Sie MusicXML-Dateien aus Cubase exportieren und in Dorico 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 171

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 172

## Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können in jedem einzelnen Layout vollständige oder verkürzte Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen oder Notenzeilenbeschriftungen vollständig ausblenden. Das erste System in jeder Partie und alle folgenden Systeme können unterschiedliche Notenzeilenbeschriftungs-Längen haben.

Standardmäßig werden in Gesamtpartitur-Layouts im ersten System jeder Partie vollständige Notenzeilenbeschriftungen und in folgenden Systemen abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen angezeigt. In Einzelstimmen-Layouts werden keine Notenzeilenbeschriftungen in den Systemen angezeigt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Notenzeilenbeschriftungen angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenbeschriftungen am ersten System**:

- **Vollständig**
  - **Abgekürzt**
  - **Keine**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenbeschriftungen an folgenden Systemen** aus:
- **Vollständig**
  - **Abgekürzt**
  - **Keine**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Notenzeilenbeschriftungen werden an den entsprechenden Notenzeilen in den ausgewählten Layouts ausgeblendet/angezeigt.

- **Keine** blendet Notenzeilenbeschriftungen aus.
- **Vollständig** und **Verkürzt** zeigen die Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen mit der entsprechenden Länge an.

#### TIPP

Diese Einstellungen gelten für jede Partie im Layout, nicht für das Projekt im Ganzen.

---

#### WEITERE SCHRITTE

- Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument ändern.
- Sie können für jeden Spieler und jedes einzelne Layout festlegen, ob in den Notenzeilenbeschriftungen Instrumenten- oder Spielernamen angezeigt werden sollen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1109

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1116

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1115

## Mindesteinrückung 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 Mindesteinrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Ändern Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich den Wert für **Mindesteinrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Mindesteinrückung aller Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1125

## Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen

In Notenzeilenbeschriftungen können die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen oder der Spielername des entsprechenden Spielers angezeigt werden. In Notenzeilenbeschriftungen können vollständige oder abgekürzte Namen angezeigt werden.

Instrumentennummern werden automatisch sowohl in vollständigen als auch in verkürzten Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, die Instrumentennamen nutzen.

- **Vollständige** Notenzeilenbeschriftungen nutzen vollständige Instrumenten-/Spielernamen.
- **Abgekürzte** Notenzeilenbeschriftungen nutzen abgekürzte Instrumenten-/Spielernamen.
- Durch Auswahl von **Keine** werden keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

#### HINWEIS

- Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument und jeden Spieler ändern.
- Wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben, wird der Name über jedem Einzelstimmen-Layout beim Umbenennen von Instrumenten und Spielern nicht geändert. Sie können Layouts separat umbenennen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 172

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 173

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 127

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen

Sie können für jeden Spieler und jedes einzelne Layout festlegen, ob in den Notenzeilenbeschriftungen Instrumenten- oder Spielernamen angezeigt werden sollen. Sie können zum Beispiel in Partitur-Layouts die Spielernamen für Perkussionisten und in Perkussions-Einzelstimmen-Layouts die Instrumentennamen anzeigen.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen ändern wollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
  4. Aktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt in der Liste **Spielernamen anstatt Instrumentennamen anzeigen** das Kontrollkästchen für jeden Spieler, dessen Namen Sie in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen möchten.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

Spielernamen werden für diejenigen Spieler angezeigt, deren Kontrollkästchen aktiviert ist. Instrumentennamen werden für diejenigen Spieler angezeigt, deren Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Vollständige und abgekürzte Spielernamen werden gemäß Ihren Einstellungen für Notenzeilenbeschriftung verwendet.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument und jeden Spieler ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen](#) auf Seite 153

## 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

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 173

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1107

## Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout unabhängig ausblenden oder anzeigen. Beispielsweise können Sie Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt die folgenden Optionen für **Instrumentenstimmung oder Transposition**:
  - **In vollständigen Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
  - **In abgekürzten Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Instrumenten-Transpositionen werden in Notenzeilenbeschriftungen der entsprechenden Länge in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn das jeweilige Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

#### HINWEIS

Je nachdem, welche Optionen für **Transposition zeigen** im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für transponierende Instrumente eingestellt sind, werden Transpositionen möglicherweise auch dann in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, wenn Sie Transpositionen in den jeweiligen Layout-Optionen ausgeblendet haben.

---

## Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können die Darstellung und Position von Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout unabhängig ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Instrumenten-Transpositionen in Einzelstimmen-Layouts in einer separaten Zeile, in Partitur-Layouts jedoch in derselben Zeile in Klammern anzeigen möchten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Darstellung/Position für Instrumenten-Transpositionen ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Position der Instrumentenstimmung in vollständigen Notenzeilenbeschriftungen**:
  - **Anfang**
  - **Ende**
5. Optional: Wenn Sie **Anfang** ausgewählt haben, geben Sie im Feld **Trennzeichen zwischen anfänglicher Tonhöhe des Instruments und Namen** die Zeichen ein, die als Trennzeichen angezeigt werden sollen.
6. Optional: Wenn Sie **Ende** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie die folgenden Optionen:
  - **In separater Zeile anzeigen**
  - **In Klammern anzeigen**
  - **Instrumentnummer vor Transposition anzeigen**
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

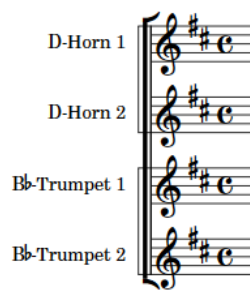
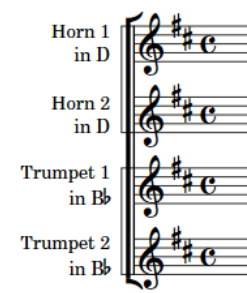
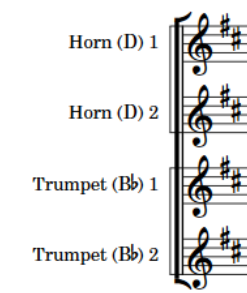
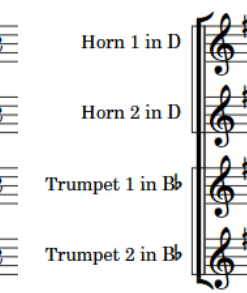
---

### ERGEBNIS

Die Darstellung und Position von Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.



#### BEISPIEL

			
Instrumenten- Transposition am Anfang, mit Trennstrich als Trennzeichen	Instrumenten- Transposition am Ende, in separater Zeile	Instrumenten- Transposition am Ende, in Klammern	Instrumenten- Transposition am Ende, nach Instrumentnummer

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 125

## Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden

Sie können Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn jeder Partie für jedes einzelne Layout separat ein- oder ausblenden. Diese Beschriftungen können für Spieler mit mehreren Instrumenten nützlich sein, um das für ihre Einzelstimmen-Layouts benötigte Instrument hervorzuheben, da diese normalerweise keine Notenzeilenbeschriftungen enthalten.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Beschriftungen für Instrumentenwechsel am Anfang von Partien aus- bzw. einblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Instrumentenwechsel** die Option **Instrumentenänderungs-Beschriftung zu Beginn der Partie anzeigen**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

#### ERGEBNIS

Beschriftungen für Instrumentenwechsel werden im ersten Takt jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn **Instrumentenänderungs-Beschriftung zu Beginn der Partie anzeigen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn diese Option deaktiviert ist.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 127

## Spielergruppen-Beschriftungen

Spielergruppen-Beschriftungen zeigen die Namen von Spielergruppen als vertikalen Text auf vertikalen Klammern links von Notenzeilenbeschriftungen an. Sie ermöglichen es Ihnen, Gruppen von Notenzeilen leichter zu erkennen, und werden hauptsächlich in umfangreichen Werken eingesetzt, etwa in solchen für Orchester und Doppelchor.

The image shows a musical score for three groups: WOODWINDS, BRASS, and CHOIR. Each group's part is enclosed in a vertical bracket on the left. The WOODWINDS section includes flutes, oboes, clarinets, and bassoons. The BRASS section includes trumpets, trombones, and tubas. The CHOIR section includes vocal parts with lyrics. The score features tempo markings such as 'Un peu animé J = 80' and 'Rit.', and time signatures of 3/4 and 4/4. The player group labels are placed vertically to the left of the staves.

Spielergruppen-Beschriftungen links von Notenzeilenbeschriftungen, die Abschnitte innerhalb eines Orchesters angeben

In Spielergruppen-Beschriftungen werden standardmäßig vollständige Spielergruppennamen angezeigt. Spielergruppen-Kurznamen werden verwendet, wenn der vollständige Spielergruppennamen länger ist als die Klammer.

Sie können Spielergruppen-Beschriftungen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielergruppen](#) auf Seite 157

[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 158

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764

## Spielergruppen-Beschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können Spielergruppen-Beschriftungen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Spielergruppen-Beschriftungen für Chöre im Gesamtpartitur-Layout anzeigen, aber im Vokalpartitur-Layout ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

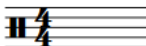
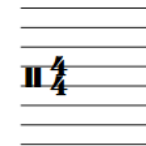
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Spielergruppen-Beschriftungen aus- bzw. einblenden wollen.  
 Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
  4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich die Option **Spielergruppennamen anzeigen**.
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

ERGEBNIS

Spielergruppen-Beschriftungen werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie **Spielergruppennamen anzeigen** aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

## Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits

Welche Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits angezeigt werden, hängt davon ab, wie Kits in Ihrem Projekt dargestellt werden. Kits können als fünfzeiliges Notensystem, als Raster sowie als einzelige Instrumente angezeigt werden.

Darstellungs-Typ Perkussions-Kit	Notenzeilenbeschriftung	Beispiel
Fünfzeiliges Notensystem	Einzelner Instrumentenname, für den der Instrumentenname des Perkussions-Kits verwendet wird.	Drum Set 
Raster	Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, an der Notenzeilenposition des jeweiligen Instruments positioniert.  Gruppennamen werden mittig zwischen Instrumenten in jeder Gruppe ausgerichtet.  Notenzeilenbeschriftungen für einzelne Instrumente in Rastern nutzen eine kleinere Schrift und einen anderen als den für Standardinstrumente verwendeten Absatzstil. Gruppen in Rastern nutzen den Standard-Absatzstil für Notenzeilenbeschriftungen.	

Darstellungs-Typ	Notenzeilenbeschriftung	Beispiel
Perkussions-Kit		
Einzeilige Instrumente	Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, neben der jeweiligen Notenzeile positioniert.  Notenzeilenbeschriftungen für einzeilige Instrumente verwenden dieselbe Schrift und denselben Absatzstil wie Notenzeilenbeschriftungen für Standardinstrumente.	

Sie können die Spielernamen, Layout-Namen und Instrumentennamen von Perkussions-Kits auf dieselbe Art ändern wie für andere Spieler und Instrumente. Um jedoch die Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits zu ändern, müssen Sie die Namen der einzelnen Instrumente in Perkussions-Kits je nach Darstellung Ihres Kits auf andere Arten ändern:

- Fünfzeiliges Notensystem: Öffnen Sie den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus oder verwenden Sie das **Name**-Feld im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Namen des Kits zu ändern.
- Raster und einzeilige Instrumente: Öffnen Sie im Einrichten-Modus den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** aus dem Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** heraus, um die Namen der einzelnen Instrumente zu ändern.

Bei Kit-Instrumenten stehen dieselben Felder und Optionen für Instrumentennamen zur Verfügung wie bei gestimmten Standardinstrumenten.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 174
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171
- [Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen](#) auf Seite 153
- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148
- [Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1198
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

## Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen müssen alle Spieler in der Notenzeile enthalten. Dorico SE verbindet identische Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen automatisch, zeigt aber immer alle erforderlichen Spielernummern an.

An zusammengeführten Notenzeilen, die verschiedene Arten von Instrumenten oder Instrumente mit unterschiedlichen Namen enthalten, werden alle erforderlichen Instrumentennamen angezeigt.

The image shows a musical score for five instruments: Horn in F (1/2), Horn in F (3/4), Trumpet in C (1/2), Trombone (1/2), and Bass Trombone/Tuba (1/2). The notation is grouped into pairs of staves. The first pair (Horn 1/2) has a dynamic marking of *fp* and an accent (>). The second pair (Horn 3/4) has a dynamic marking of *fp*. The third pair (Trumpet 1/2) has a dynamic marking of *fp* and an accent (>). The fourth pair (Trombone 1/2) has a dynamic marking of *fp*. The fifth pair (Bass Trombone/Tuba 1/2) has a dynamic marking of *fp*. There are also 'a2' markings above the Trumpet and Bass Trombone staves.

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen für Blechblasinstrumente

Da sich die Zusammenführung häufig ändern kann, können Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen von System zu System abweichen. Die Notenzeilenbeschriftungen für zusammengeführte Divisi-Notenzeilen spiegeln die Teilungen am Anfang des Systems wider und zeigen die Instrumentennamen an.

Außerdem zeigt Dorico SE Spieler-Beschriftungen über/unter zusammengeführten Notenzeilen an, um die Spieler anzugeben, zu denen die Noten in den zusammengeführten Notenzeilen gehören, da sich die Zusammenführung innerhalb eines einzelnen Systems ändern kann. Bei zusammengeführten Divisi-Notenzeilen zeigt Dorico SE die Spieler-Beschriftungen »div.« mit eventuell erforderlichen Qualifikationen sowie Ihre festgelegte Unisono-Angabe jeweils am Anfang und am Ende jeder Unterteilung an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1107

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 171

# 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 in den **Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Schlüssel](#) auf Seite 798

[Oktavzeichen](#) auf Seite 803

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 557

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

[Divisi](#) auf Seite 1126

[Systemtrennzeichen](#) auf Seite 1121

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Systemeinrückungen](#) auf Seite 1124

## Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen

Sie können Einstellungen für Notenzeilen in jedem Layout unabhängig ändern.

Im Bereich **Spatiumsgröße** der Seite **Seite** in den **Layout-Optionen** können Sie die Größe von Notenzeilen in jedem einzelnen Layout ändern.

Auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** der **Layout-Optionen** können Sie andere Aspekte von Notenzeilen ändern. Sie können z. B. ändern, welche Notenzeilenbeschriftungen an Systemen angezeigt werden, das erste System in jeder Partie einrücken und eine feste Anzahl von Takten für jedes System angeben. Außerdem können Sie auswählen, über den Notenzeilen welcher Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden.

### HINWEIS

- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.
- Systemobjekte werden nur über verklammerten Gruppen in Ihrem Projekt angezeigt. Wenn Sie keine Klammern haben, werden Systemobjekte nur am oberen Rand von Systemen angezeigt.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 547

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 567

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554

[Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1121

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764

## Zusätzliche Notenzeilen

Manchmal ist es nötig, zusätzliche Notenzeilen zu Instrumenten hinzuzufügen, um z. B. komplexe kontrapunktische Musik besser lesbar zu machen, da diese auf mehr Notenzeilen verteilt wird, als es für dieses Instrument üblich ist.

In Dorico SE können Sie keine zusätzlichen Notenzeilen hinzufügen. Zusätzliche Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

The image shows a musical score for Debussy's 'Feuilles mortes'. It consists of three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué' and 'ppp'. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as triplets, slurs, and dynamic markings.

Ein Auszug aus Debussys Prelude für Klavier »Feuilles mortes« mit drei Notenzeilen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 1120

[Divisi](#) auf Seite 1126

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 815

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554

[Hinweise](#) auf Seite 438

## Ossia-Notenzeilen

Ossia-Notenzeilen sind kleinere Notenzeilen, die ober-/unterhalb der Hauptzeile eines Instruments angezeigt werden. Sie werden verwendet, um alternative Phrasen anzuzeigen, die anstelle der ursprünglichen Phrase gespielt werden können, wie Vorschläge für Ornamente, alternative Notationen aus anderen Quellen oder eine vereinfachte Version.

Sie können in Dorico SE keine Ossia-Notenzeilen hinzufügen. Ossia-Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

The image shows a musical score for a piano piece. It features three staves. The top two staves are labeled 'Piano' and the bottom staff is labeled 'Più facile'. The score includes various musical notations such as slurs, dynamics, and fingerings.

Eine Ossia-Notenzeile unter der Klavier-Notenzeile für die linke Hand zeigt eine einfachere Alternative

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1119



## Systemtrennzeichen

Systemtrennzeichen werden zur Unterscheidung verschiedener Systeme verwendet, wenn diese auf derselben Seite angezeigt werden. Sie werden in der Regel als zwei dicke, parallel verlaufende, Winkellinien links neben den ersten Taktstrichen angezeigt.

In Dorico SE werden die äußeren Ränder der Systemtrennzeichen an den entsprechenden Rändern der Notenrahmen ausgerichtet.



Ein Systemtrennzeichen zwischen zwei Systemen in einer Streichquartett-Partitur

Sie können auch andere Bedingungen für das Einblenden von Systemtrennzeichen festlegen und deren Darstellung in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern.

## Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können die Bedingungen ändern, unter denen Systemtrennzeichen angezeigt werden. So können Sie unter anderem für jedes Layout einzeln die Mindestanzahl von Spielern festlegen, die erforderlich ist, damit sie angezeigt werden. Dies empfiehlt sich zum Beispiel, wenn Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen mit einer unterschiedlichen Anzahl von Notenzeilen angezeigt werden sollen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Systemtrennzeichen anzeigen/ausblenden möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Systemtrennzeichen**-Abschnitt die Option **Systemtrennzeichen anzeigen**.
5. Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** aktiviert haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - Um Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen anzuzeigen, die mehr als eine festgelegte Anzahl von Notenzeilen enthalten, wählen Sie **Wenn Mindestanzahl Notenzeilen überschritten ist**.

- Um Systemtrennzeichen zwischen allen Systemen in Partien anzuzeigen, die mehr als eine festgelegte Anzahl von Spielern enthalten, wählen Sie **Wenn Mindestanzahl Spieler überschritten ist**.
  - Um Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen anzuzeigen, die eine unterschiedliche Anzahl von Notenzeilen enthalten, wählen Sie **Wenn Anzahl von Notenzeilen abweicht**.
6. Optional: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Ändern Sie bei Auswahl von **Wenn Mindestanzahl Notenzeilen überschritten ist** den Wert für **Mindestanzahl von Notenzeilen in System**.
  - Ändern Sie bei Auswahl von **Wenn Mindestanzahl Spieler überschritten ist** den Wert für **Mindestanzahl von Spielern**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

#### ERGEBNIS

- Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** deaktiviert haben, werden Systemtrennzeichen in den ausgewählten Layouts ausgeblendet.
- Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** aktiviert haben, werden Systemtrennzeichen unter den entsprechenden Umständen in den ausgewählten Layouts angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554

## Länge von Systemtrennzeichen projektweit ändern

Sie können die Länge der Systemtrennzeichen in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern, um zum Beispiel in Layouts mit vollständigen Notenzeilenbeschriftungen längere Systemtrennzeichen anzuzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
  2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Trennzeichen angezeigt werden sollen.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
  4. Wählen Sie im **Systemtrennzeichen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Darstellung** aus:
    - **Standard**
    - **Lang**
    - **Extralang**
  5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

## Systemobjekte

Systemobjekte sind Objekte, die für alle Notenzeilen im System gelten und in allen Layouts sichtbar sind, aber nicht an jeder einzelnen Notenzeile in Partitur-Layouts angezeigt werden müssen. Tempomarkierungen und Studierzeichen müssen z. B. für alle Spieler in ihren Einzelstimmen sichtbar sein, würden aber eine Orchester-Gesamtpartitur unübersichtlich machen, wenn sie an jeder Notenzeile angezeigt würden.

In Dorico SE gelten die folgenden Objekte als Systemobjekte:

- Studierzeichen
- Wiederholungsenden
- Wiederholungsmarker
- Mit System verbundener Text
- Tempomarkierungen
- Über der Notenzeile angezeigte Taktarten
- Horizontale Linien, die sich auf alle Notenzeilen beziehen

Systemobjekte werden in allen Layouts mindestens einmal angezeigt. Sie können mehrere Systemobjekte an mehreren Positionen in jedem System anzeigen, indem Sie sie über mehreren Instrumentenfamilien anzeigen. Sie möchten diese möglicherweise über den Holzbläser-, Blechbläser-, Perkussions- und Streicherfamilien anzeigen. In einer Orchester-Gesamtpartitur würde dadurch gewährleistet, dass Systemobjekte gleichmäßig über die Seite verteilt sind, so dass keine Notenzeile zu weit von diesen wichtigen Markierungen entfernt ist. Sie können Studierzeichen und Wiederholungsenden auch zusätzlich unter der untersten Notenzeile anzeigen.

### HINWEIS

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können die Klammergruppierung in jedem Layout unabhängig ändern.
- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 765

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 764

[Studierzeichen](#) auf Seite 1033

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1046

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1172

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 383

## Positionen von Systemobjekten ändern

Sie können Systemobjekte in jedem einzelnen Layout über unterschiedlichen Instrumentenfamilien anzeigen. Mehrere Objekte werden als Systemobjekte bezeichnet, darunter mit Systemen verbundener Text, Studierzeichen, Tempomarkierungen, Wiederholungsmarker und Wiederholungsenden.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Instrumentenfamilien, über denen Systemobjekte angezeigt werden, ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im **Systemobjekte**-Bereich die Kontrollkästchen für die Instrumentenfamilien, über denen Systemobjekte angezeigt werden sollen.
5. Aktivieren/Deaktivieren Sie die folgenden Optionen für **Auch unter unterster Notenzeile anzeigen**:
  - **Wiederholungsenden**
  - **Studierzeichen**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Systemobjekte werden in jeder verklammerten Gruppe angezeigt, die Sie auswählen, über der obersten Notenzeile, sofern eine verklammerte Gruppe für die jeweilige Instrumentenfamilie in den ausgewählten Layouts enthalten ist. Wenn Sie Optionen für **Auch unter unterster Notenzeile anzeigen** aktiviert haben, werden die entsprechenden Notationselemente außerdem unter der untersten Notenzeile angezeigt.

#### HINWEIS

Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können die Klammergruppierung in jedem Layout unabhängig ändern.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

## Systemeintrückungen

Systemeintrückungen steuern den Abstand zwischen dem linken Seitenrand und dem Beginn von Notensystemen. Traditionell wird das erste System in Einzelstimmen-Layouts eingerückt, aber in der modernen Anwendung ist dies nicht immer notwendig.

Laut Konvention werden Coda-Abschnitte am Anfang neuer Systeme auch eingerückt. Dorico SE nutzt vor dem Beginn von Codas immer dieselbe Abstandsgröße, unabhängig davon, ob sie mitten in Systemen oder am Anfang eines neuen Systems auftreten.



Violinstimme, bei der das erste System eingerückt ist

In Dorico SE werden Systemeintrückungen automatisch angepasst, um Notenzeilenbeschriftungen unterzubringen. Wenn ein System z. B. eine Notenzeilenbeschriftung enthält, die erheblich länger ist als die Systemeintrückung, vergrößert Dorico SE die Einrückung am betreffenden System, um sicherzustellen, dass die Beschriftung lesbar bleibt und nicht am linken Rand abgeschnitten wird oder mit den Noten kollidiert.

Sie können sowohl die Mindesteintrückung von Systemen mit Notenzeilenbeschriftungen als auch die Einrückung des ersten Systems in jedem Layout unabhängig ändern. Außerdem können Sie die Systemeintrückung am Anfang und am Ende von einzelnen System unabhängig von Ihren Layout-spezifischen Einstellungen anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1108

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1107

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 562

## 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 die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Ändern Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich den Wert für **Erstes System in Partie einrücken um**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

ERGEBNIS

Die Einrückung des ersten Systems wird in allen Partien in den ausgewählten Layouts geändert.

# Divisi

In Divisi werden Spieler aufgeteilt oder »unterteilt«, um mehrere Notenlinien zu spielen, normalerweise für eine kurze Passage, bevor die Spieler wieder gemeinsam oder »tutti« spielen. Divisi-Passagen können mit allen Linien in einer einzelnen Notenzeile oder über mehrere Notenzeilen hinweg notiert werden.

Divisi ist eine Technik, die am häufigsten bei der Notation für Streichorchester verwendet wird, da die Streichersektion typischerweise eine große Anzahl von Spielern im Vergleich zur Anzahl der Notenzeilen enthält. Beispielsweise haben große Orchester in der Regel zwölf erste Geigen, die alle die meiste Zeit dieselbe Einzelstimme spielen. Die Aufteilung dieser Spieler in mehrere Einzelstimmen ermöglicht es Komponisten, komplexere kontrapunktische Musik zu schreiben.

Ein Beispiel für einen Divisi-Wechsel in einer Violine-1-Einzelstimme, der sie in zwei Abschnitte und eine Sololinie unterteilt

Wenn die Aufteilung relativ einfach ist, ist es möglich, alle Einzelstimmen in derselben Notenzeile zu notieren und den Abschnitt gegebenenfalls mit einem Hinweis darauf zu versehen, wie viele Spieler für jede Linie benötigt werden. Wenn die Einzelstimmen teilweise unterschiedliche Rhythmen haben, können Sie sie in separate Stimmen in derselben Notenzeile eingeben.

Wenn ein Abschnitt jedoch in mehrere Einzelstimmen unterteilt ist, die zu unterschiedlich sind, um in einer einzelnen Notenzeile klar geschrieben zu werden, ist es notwendig, sie auf mehrere Notenzeilen aufzuteilen. In Dorico Pro ermöglichen es Ihnen die Divisi-Änderungen, Abschnitte in jede mögliche Anzahl an Einzelstimmen mit jeder möglichen Anzahl an Notenzeilen aufzuteilen. Sie können bei Bedarf auch Sololinien und Gruppennotenzeilen einfügen.

In Dorico 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

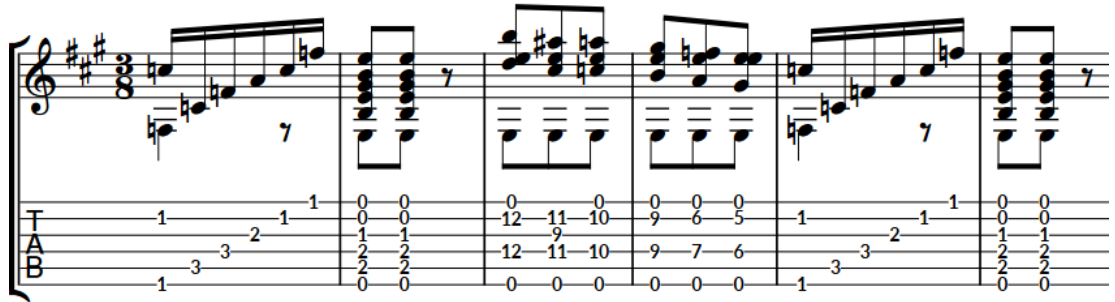
[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1119

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Zusammenführen](#) auf Seite 585

# 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 Bündnummern angegeben. Die Linien, auf denen sie positioniert werden, stehen jeweils für eine Saite des Instruments. Da Tabulaturen häufig für Gitarren verwendet werden, haben sie meistens sechs Linien.

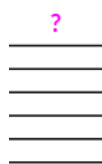


Ein Gitarrennoten-Auszug, der sowohl in einer Notenzeile als auch als Tabulatur angezeigt wird

In Dorico SE können Sie Noten für Instrumente mit Bündeln, wie zum Beispiel Gitarre oder Bass, gleichzeitig in einer regulären Notenzeile und als Tabulatur anzeigen oder nur eine der beiden Notationsarten verwenden. Noten und Notationselemente sind in beiden Darstellungsarten miteinander verbunden: Wenn Sie also Änderungen an einer von ihnen vornehmen, indem Sie zum Beispiel Noten eingeben, wird die andere automatisch aktualisiert.

In der Tabulaturdarstellung werden Haltebögen automatisch als runde Klammern um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten herum angezeigt.

Noten, die außerhalb des Bereichs des Instruments liegen oder unmöglich zu berechnen sind – etwa solche unterhalb des Sattels auf der tiefsten Saite oder natürliche Obertöne ohne passenden Knotenpunkt – werden in der Tabulatur als rosafarbene Fragezeichen angezeigt. Wenn zwei Noten an derselben rhythmischen Position derselben Saite zugeordnet sind, werden beide Noten nebeneinander in grün angezeigt.



Note in Tabulatur, die nicht berechnet werden kann

Für verschiedene Instrumente wird automatisch die geeignete Tabulatur gemäß ihrer Anzahl von Saiten und den Einstellungen für ihre Stimmung angezeigt. In Dorico SE gibt es Standardstimmungen für jede Art von Instrument, die Sie im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** anpassen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1128

[Stimmung von Bündinstrumenten](#) auf Seite 134

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 135

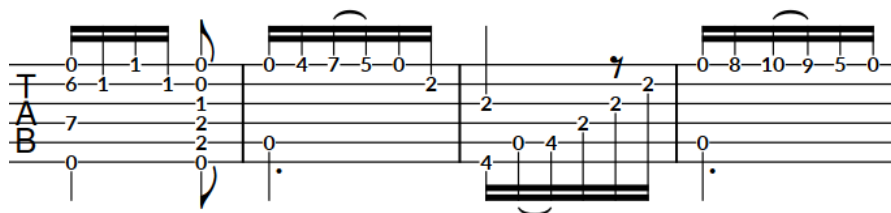
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 236
- [Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55
- [Obertöne](#) auf Seite 924
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 971
- [Haltebögen](#) auf Seite 1156
- [Triller](#) auf Seite 936

## 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 Objekte werden verwendet, um rhythmische Eigenschaften in Tabulatur anzugeben:

- Taktarten
- Hälse, Halsfähnchen und Verbalkung
- Punktierungen



Rhythmische Elemente in Tabulaturen

### HINWEIS

Notenhälse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 236

## Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen

Sie können in jedem einzelnen Layout und für jeden Spieler, der mindestens ein Bundinstrument hält, ausschließlich Notenzeilen, ausschließlich Tabulatur oder beides anzeigen. Zum Beispiel können Sie im Gesamtpartitur-Layout nur Notenzeilen, im Einzelstimmen-Layout für Gitarre jedoch eine Notenzeile und eine Tabulatur anzeigen.

Wenn Tabulatur angezeigt wird, kann sie mit oder ohne rhythmische Elemente dargestellt werden.

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.



- Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Tabulaturen ausblenden/ anzeigen möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
  - Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
  - Wählen Sie im Bereich **Instrumente mit Bündeln** eine der folgenden Optionen für jeden Spieler in Ihrem Projekt aus, der ein Instrument mit Bündeln hält:
    - Um nur Notenzeilen anzuzeigen und Tabulatur auszublenden, wählen Sie **Nur Notation**.
    - Um sowohl Notenzeilen als auch Tabulatur anzuzeigen, wählen Sie **Notation und Tabulatur**.
    - Um nur Tabulatur anzuzeigen und Notenzeilen auszublenden, wählen Sie **Nur Tabulatur**.
  - Optional: Wenn Sie **Notation und Tabulatur** oder **Nur Tabulatur** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Rhythmische Elemente in Tabulatur anzeigen**.
  - Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

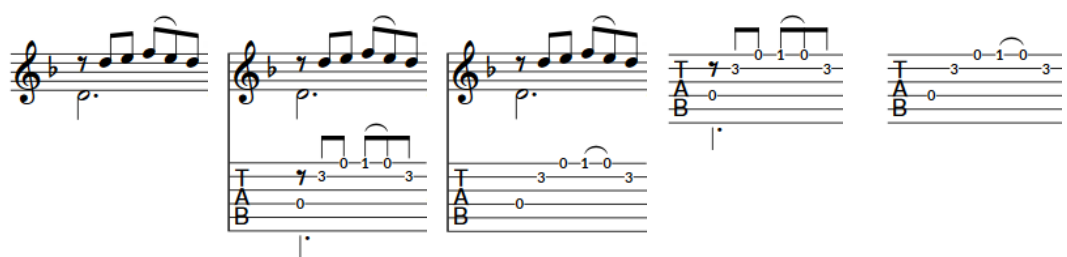
#### ERGEBNIS

Notenzeilen und Tabulatur werden für die entsprechenden Spieler in den ausgewählten Layouts ausgeblendet/angezeigt.

Wenn Tabulatur angezeigt wird, erscheint sie mit rhythmischen Elementen, wenn **Rhythmische Elemente in Tabulatur anzeigen** aktiviert ist, und ohne rhythmische Elemente, wenn die Option deaktiviert ist.

---

#### BEISPIEL



**Nur Notation**      **Notation und Tabulatur mit rhythmischen Elementen**      **Notation und Tabulatur ohne rhythmische Elemente**      **Nur Tabulatur mit rhythmischen Elementen**      **Nur Tabulatur ohne rhythmische Elemente**

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler](#) auf Seite 116
- [Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 134
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 236
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 960
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 971
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 554

## Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern


Sie können die Saite, der einzelne Noten in der Tabulatur zugeordnet sind, manuell ändern, zum Beispiel wenn Sie die Noten in die Notenzeile eingegeben haben und ihre standardmäßige Saiten-Zuordnung ändern möchten.

### HINWEIS

Sie können Noten keiner Saite zuordnen, auf der sie nicht gespielt werden können, zum Beispiel wenn die Note tiefer ist als die offene Tonhöhe der Saite.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Tabulatur-Darstellung die Bundnummern der Noten aus, deren zugeordnete Saite Sie ändern möchten.

### HINWEIS

Sie müssen Bundnummern in der Tabulatur-Darstellung auswählen, eine Auswahl der Noten in der Notenzeilen-Darstellung ist nicht möglich.

---

2. Ändern Sie die zugewiesene Saite auf eine der folgenden Arten:
    - Um sie eine Saite aufwärts zu verschieben, drücken Sie **N**.
    - Um sie eine Saite abwärts zu verschieben, drücken Sie **M**.
    - Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine Saite aus dem **Saite**-Menü in der Gruppe **Noten und Pausen**.
- 

### ERGEBNIS

Die Saite, der die ausgewählten Noten zugeordnet sind, wird geändert. Mit den Tastaturbefehlen werden die Saiten der ausgewählten Noten schrittweise unter Beibehaltung der Abstände geändert, während bei Auswahl einer Saite aus dem **Saite**-Menü alle ausgewählten Noten der ausgewählten Saite zugeordnet werden.

### HINWEIS

- Wenn sie nach der Änderung derselben Saite wie eine andere Note an derselben rhythmischen Position zugeordnet sind, werden beide Noten nebeneinander in grün angezeigt.
  - Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Noten auf ihre Standardsaiten zurückgesetzt.
-

BEISPIEL

3 15 4 16 517  
T  
A  
B 0

Noten, die derselben Saite zugeordnet sind

15 16 17  
T  
A 12 13 14  
B 0

Nach Änderung der Saiten für einige Noten, um den Abstand zwischen Bündeln zu reduzieren

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabaturen eingeben](#) auf Seite 236

# Tempomarkierungen

Tempomarkierungen geben an, wie schnell Musik gespielt wird, häufig anhand einer Kombination von Textanweisungen und Metronomangaben. Sie werden auch als »Tempoänderungen« oder »Tempoangaben« bezeichnet.

Eine Tempomarkierung kann aus Textanweisungen, einer Metronomangabe oder einer Kombination von beidem bestehen.

The image shows a musical score snippet in 3/4 time. The top staff (treble clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the French instruction "gai, léger" above it. The bottom staff (bass clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the French instruction "pp très rythmé, léger" above it. The music consists of a melody in the treble clef and a rhythmic accompaniment in the bass clef.

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 unterliegen Tempomarkierungen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

Standardmäßig legen die Tempomarkierungen, die Sie eingeben, das Tempo für Wiedergabe und MIDI-Aufnahme fest. Sie können jedoch den Tempomodus ändern, wenn Sie zum Beispiel bei MIDI-Aufnahmen ein einzelnes festes Tempo verwenden möchten. Allmähliche Tempoänderungen wirken sich auch auf das Wiedergabetempo aus. Sie können das finale Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass sie bei einer bestimmten Anzahl von Zählzeiten pro Minute (bpm) enden. Wenn Sie keine Tempomarkierungen in Ihrem Projekt eingeben, beträgt das Standardtempo für die Wiedergabe 120 bpm.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Metronomangaben](#) auf Seite 1139
- [Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1143
- [Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134
- [Tempospur](#) auf Seite 484
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 651
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289
- [Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1136
- [Systemobjekte](#) auf Seite 1123
- [Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123
- [Tempomodus ändern](#) auf Seite 493
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Arten von Tempomarkierungen

Dorico SE unterteilt Tempomarkierungen je nach ihrer Funktion und Auswirkung auf die Musik in unterschiedliche Arten.

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Tempomarkierungen:

### Absoluter Tempowechsel

Gibt eine bestimmte Veränderung des Tempos an und wird häufig mit einer Metronomangabe angezeigt. Ein Beispiel: »Adagio ♩=76«.

### Allmählicher Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an, z. B. *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. Diese wird automatisch aktualisiert, wenn sich die vorige Metronomangabe ändert.

### 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 ♩=♩ 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 1139
- [Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1143
- [Tempogleichungen](#) auf Seite 1145
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289
- [Tempo-Bereich](#) auf Seite 293
- [Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 289
- [Wert von relativen Tempomarkierungen ändern](#) auf Seite 1141

## Komponenten von Tempomarkierungen

Zu den Komponenten von Tempomarkierungen zählen Text, Metronomangaben, Klammern und ungefähre Angaben. Tempomarkierungen können je nach Ihren Vorlieben oder den Anforderungen der jeweiligen Projekte unterschiedliche Komponenten in verschiedenen Kombinationen enthalten.

Eigenschaften, die den verschiedenen Komponenten entsprechen, aktivieren Sie in der **Tempo**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs. Sie können eine oder mehrere der folgenden Tempomarkierungs-Eigenschaften in jeder beliebigen Kombination für einzelne absolute Tempoänderungen aktivieren:

### Text sichtbar

Zeigt Tempotext an, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und keinen Tempotext, wenn sie deaktiviert ist.

### Metronomangabe sichtbar

Zeigt Metronomangaben, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und keine Metronomangaben, wenn sie deaktiviert ist.

### In Klammern

Zeigt Metronomangaben in Klammern, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn sie deaktiviert ist. Dies gilt auch für näherungsweise Metronomangaben.

### Ist näherungsweise

Zeigt Metronomangaben als ungefähre Werte, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und als absolute Werte, wenn sie deaktiviert ist.

### Anzeige näherungsweise

Hier können Sie auswählen, wie näherungsweise Metronomangaben angezeigt werden, z. B. durch **c.** oder **circa**.

#### HINWEIS

Diese Eigenschaft gilt ausschließlich für näherungsweise Tempomarkierungen und ist nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist.

---

### Gleichheitszeichen anzeigen

Ein Gleichheitszeichen wird angezeigt, wenn sowohl die Eigenschaft als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird kein Gleichheitszeichen angezeigt.

#### HINWEIS

Diese Eigenschaft gilt ausschließlich für näherungsweise Tempomarkierungen und ist nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist.

---

## Komponenten für allmähliche Tempoänderungen

Die folgenden Komponenten gelten nur für allmähliche Tempoänderungen wie *Rallentando*:

### Poco a poco

Der Text *Poco a poco* wird direkt nach Textangaben für allmähliche Tempoänderungen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen neben der Eigenschaft aktiviert ist.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1142

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1137

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1138


[Tempospur](#) auf Seite 484

[Tempo-Editor](#) auf Seite 651

## Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern

Sie können festlegen, welche Komponenten in einzelne absolute Tempoänderungen eingeschlossen und wie sie dargestellt werden sollen. So können Sie zum Beispiel in einigen Tempomarkierungen nur Metronomangaben in Klammern und nur Text in anderen Tempomarkierungen anzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Komponenten Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe:
  - **Text sichtbar**
  - **Metronomangabe sichtbar**
  - **In Klammern**
  - **Ist näherungsweise**
  - **Anzeige näherungsweise** (nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist)
  - **Gleichheitszeichen anzeigen** (nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist)

---

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden um die entsprechenden Komponenten erweitert.

Wenn alle Eigenschaften deaktiviert sind, werden Tempomarkierungen ausgeblendet und durch Markierungen angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134

[Hinweise](#) auf Seite 438

## Poco-a-poco-Text zu allmählichen Tempoänderungen hinzufügen


Sie können *poco-a-poco*-Text direkt hinter einzelnen allmählichen Tempoänderungen hinzufügen.

#### HINWEIS

Sie können **poco a poco** auch direkt in das Tempo-Einblendfeld eingeben. Dies bedeutet jedoch, dass der Eintrag nicht als allmähliche Tempoänderung, sondern als Tempomarkierung behandelt wird, wodurch sich die Eigenschaften ändern, die Sie damit verwenden können.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen.
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** ..... **Adagio** ♩ = 76



*Rallentando* mit *poco-a-poco*-Text

---

## Positionen von Tempomarkierungen

Tempomarkierungen werden über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, weil sie sich in der Regel auf alle Notenzeilen beziehen. Sie werden über Notationselementen wie Bindebögen, Haltebögen und Oktavzeichen platziert und häufig an Studierzeichen ausgerichtet, um eine gute Lesbarkeit zu gewährleisten.

In Dorico SE werden Tempomarkierungen entweder an einer Taktart oder an dem Notenkopf bzw. der Pause an der rhythmischen Position ausgerichtet, auf die sie sich beziehen. Wenn es z. B. einen Notenkopf mit einem Vorzeichen an der rhythmischen Position einer Tempomarkierung gibt, wird gemäß Konvention die Tempomarkierung am Vorzeichen ausgerichtet.

Wenn ein Wiederholungszeichen mitten in einem System auftritt und nicht als Taktstrich behandelt wird, werden Tempomarkierungen an dem Wiederholungszeichen ausgerichtet.

Wenn eine Tempomarkierung sowohl Text als auch eine Metronomangabe enthält, wird zuerst der Text und dann die Metronomangabe angezeigt.

Sie können Tempomarkierungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

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

- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1142
- [Systemobjekte](#) auf Seite 1123
- [Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## Tempotext ändern

Sie können den Text von einzelnen bereits vorhandenen Tempomarkierungen ändern. So können Sie zum Beispiel »al fine« zu einem *ritardando* am Ende einer Partie hinzufügen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Tempotext Sie ändern möchten.
- Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den gewünschten Tempotext in das **Text**-Feld in der **Tempo**-Gruppe ein.
- Drücken Sie **Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Der Tempotext für die ausgewählten Tempomarkierungen wird geändert.

#### TIPP

Sie können den Wert des Tempotexts auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.

---


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289
- [Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 289
- [Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 428
- [Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1142

## Abgekürzten Tempotext anzeigen

Sie können in bestimmten Layouts einzelne Tempomarkierungen mit benutzerdefiniertem abgekürzten Text anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn eine lange Tempomarkierung in einigen Einzelstimmen-Layouts über den Seitenrand hinausragt und daher abgekürzt werden muss.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie abgekürzten Tempotext anzeigen möchten.
  2. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie mit abgekürztem Text anzeigen möchten.
  3. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Abkürzung** in der **Tempo**-Gruppe.
  4. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
  5. Aktivieren Sie **Abkürzen** in der **Tempo**-Gruppe.
  6. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden mit abgekürztem Text angezeigt, wenn **Abkürzung** aktiviert und **Abkürzen** deaktiviert ist oder wenn **Abkürzung** und sowohl die Eigenschaft **Abkürzen** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. So können Sie zwischen der Anzeige von abgekürztem/vollständigem Text in verschiedenen Layouts umschalten, ohne Ihren abgekürzten Text im **Abkürzung**-Wertefeld zu löschen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen

Sie können die verschiedenen Komponenten in einzelnen Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen, ohne die Wiedergabegeschwindigkeit zu ändern. Dies wirkt sich auf ihre Darstellung in allen Layouts aus.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Tempomarkierungen aus, die Sie einblenden möchten.
  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 1135

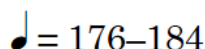
[Hinweise](#) auf Seite 438

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 493

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 498

## 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 Tempospur im Wiedergabe-Modus eingeben, werden standardmäßig als Hinweisschilder angezeigt.

Die Zählzeiteinheit in Metronomangaben bezieht sich häufig auf das Metrum (bei 4/4 ist die Zählzeit z. B. eine Viertelnote, bei 6/8 jedoch eine punktierte Viertelnote).

In Dorico 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 289

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1142

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1135

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1145

[Tempospur](#) auf Seite 484

[Tempo-Editor](#) auf Seite 651

## Wert von Metronomangaben ändern


Sie können den Metronomangabenwert von einzelnen absoluten Tempomarkierungen nach der Eingabe ändern, einschließlich der Zählzeiteinheit.

### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für allmähliche Tempoänderungen oder relative Tempomarkierungen/ Zurücksetzen-Tempomarkierungen.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie ändern wollen.
  2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Tempo (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
  3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
  4. Wählen Sie den passenden Notenwert und ggf. die Punktierung für **Zählzeiteinheit**.
- 

#### ERGEBNIS

Der Wert der Metronomangabe und die Zählzeiteinheit werden für die ausgewählten absoluten Tempomarkierungen geändert. Dies wirkt sich auf das Wiedergabetempo aus, selbst wenn für diese Tempomarkierungen keine Metronomangabe-Komponente angezeigt wird.

#### HINWEIS

- Standardmäßig werden eingegebene Dezimalstellen ausgeblendet und für die Metronomangabe wird die nächste Ganzzahl verwendet. Bei der Wiedergabe werden jedoch immer die exakten Werte von Metronomangaben verwendet.
  - Sie können den Wert von Metronomangaben auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 289
- [Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 428
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Wert von Metronomangaben als Bereich anzeigen


Sie können den Metronomangabenwert von einzelnen absoluten Tempomarkierungen als Bereich anzeigen. Sie können diese Möglichkeit nutzen, um anzugeben, dass jedes Tempo innerhalb des angegebenen Bereichs für das Stück musikalisch angemessen ist.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für allmähliche Tempoänderungen oder relative Tempomarkierungen/ Zurücksetzen-Tempomarkierungen.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie als Bereich anzeigen möchten.
  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.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Wert Sie ändern möchten.
  2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Relativ %** in der **Tempo**-Gruppe.
  3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS

Das Tempo an der relativen Tempomarkierung wird geändert. Wenn das vorige Tempo z. B. 100 bpm betrug und Sie eine relative Tempomarkierung auf 90 setzen, beträgt das neue Tempo 90 % von 100 bpm, also 90 bpm.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können ändern, wie stark sich allmähliche Tempoänderungen auf das Wiedergabetempo auswirken, indem Sie die Abweichung als Prozentsatz des Tempos am Anfang der allmählichen Tempoänderung angeben.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren abschließendes Tempo Sie ändern möchten.

2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Finales Tempo %** in der **Tempo**-Gruppe.
  3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
- 

#### ERGEBNIS


Das abschließende Tempo am Ende der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

Wenn Sie z. B. den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 20 ändern, beträgt das abschließende Tempo 20 % von 100 bpm, also 20 bpm. Wenn Sie den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 120 ändern, beträgt das abschließende Tempo 120 % von 100 bpm, also 120 bpm.

## Reihenfolge von Metronomangaben ändern

Sie können die Reihenfolge von Metronomangaben relativ zu Tempotext für einzelne Tempomarkierungen ändern. So können Sie zum Beispiel Metronomangaben in einigen Tempomarkierungen vor Tempotext, in anderen aber nach Tempotext anzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, für die Sie die Metronomangaben-Reihenfolge ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Metronomangaben-Reihenfolge** in der **Tempo**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Vor**
    - **Nach**
- 

#### ERGEBNIS

Die Reihenfolge von Metronomangaben relativ zu Tempotext wird für die ausgewählten Tempomarkierungen geändert.

---

#### BEISPIEL



Metronomangabe vor Tempotext



Metronomangabe nach Tempotext

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604
- [Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1133
- [Metronomangaben](#) auf Seite 1139

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1134

[Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1136

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1138

## Allmähliche Tempoänderungen

Allmähliche Tempoänderungen geben eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an. *Rallentando* gibt z. B. eine Verlangsamung und *Accelerando* eine Beschleunigung an.



*Rallentando* mit gestrichelter Linie

Allmähliche Tempoänderungen werden in Dorico SE als eine Art von Tempomarkierung angesehen. Daher können Sie sie auf dieselben Arten eingeben wie Tempomarkierungen.

Da allmähliche Tempoänderungen am Anfang und am Ende unterschiedliche Metronomwerte haben, können Sie das abschließende Tempo am Ende von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern.

In Dorico SE können Sie allmähliche Tempoänderungen in unterschiedlichen Stilen anzeigen, zum Beispiel mit einer Fortsetzungslinie oder mit Silben, die auf ihre gesamte Dauer verteilt sind. Sie können allmähliche Tempoänderungen auch mit unterschiedlichen Linienstilen anzeigen, zum Beispiel gepunktet oder gestrichelt.

### HINWEIS

Sie können den Winkel von allmählichen Tempoänderungen nicht ändern.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 426


[Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1144

[Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1141

## Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können den Stil von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern. Allmähliche Tempoänderungen können als reiner Text ohne Fortsetzungslinie, als Text mit Fortsetzungslinie oder durch Silbentrennung und Aufteilung des Wortes über die gesamte Dauer der Tempoänderung angezeigt werden.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Cresc.-/Dim.-Stil** in der **Tempo-**Gruppe.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **rit.**
  - **rit...**
  - **rit-e-nu-to**
- 

#### ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

#### HINWEIS

Nur allmähliche Tempoänderungen mit gültigem, vollständigem Text werden mit Silbentrennung angezeigt, zum Beispiel *ritenuto* oder *accelerando*. Allmähliche Tempoänderungen haben automatisch gültigen, vollständigen Text, wenn Sie sie anhand des Spielanweisungen-Bereichs eingeben oder bei Nutzung des Einblendfelds einen vorgeschlagenen Eintrag aus dem Menü wählen. Sie können auch den Text von vorhandenen allmählichen Tempoänderungen ändern, unter anderem durch manuelles Hinzufügen von Bindestrichen, um die Silbentrennung zu steuern.

---

#### BEISPIEL

##### **rallentando**

**rit.:** Nur Text

##### **rallentando** .....

**rit...:** Text mit einer Fortsetzungslinie

##### **ral . len . tan . do .**

**rit-e-nu-to:** Die einzelnen Silben werden über die Dauer der allmählichen Tempoänderung verteilt

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1137

## Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern


Sie können den Linienstil von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern, sofern ihr Stil eine Fortsetzungslinie beinhaltet.

#### HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von allmählichen Tempoänderungen, die nur anhand von Text dargestellt werden.

---

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Linienstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Linienstil**-Eigenschaft in der **Tempo**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Durchgezogen**



- **Gepunktet**
  - **Gestrichelt**
- 

#### ERGEBNIS

Der Linienstil der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

## Tempogleichungen

Tempogleichungen zeigen eine Änderung in der Zählzeit an, auf der die Metronomangaben basieren. Sie werden oft verwendet, um einen konstanten Take über mehrere verschiedene Metren zu bewahren.

Wenn zum Beispiel die Taktart von 6/8 zu 3/4 wechselt, zeigt eine Tempogleichung von ♩=♩ an, dass derselbe Metronomwert, der für die punktierte Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 6/8 galt, jetzt für die Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 3/4 gilt.



Tempogleichungen werden in Dorico SE als eine Art von Tempomarkierung angesehen. Daher können Sie sie auf dieselben Arten eingeben wie Tempomarkierungen.

#### HINWEIS

Tempogleichungen enthalten noch keine Triolen-/N-tolen-Dauer. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

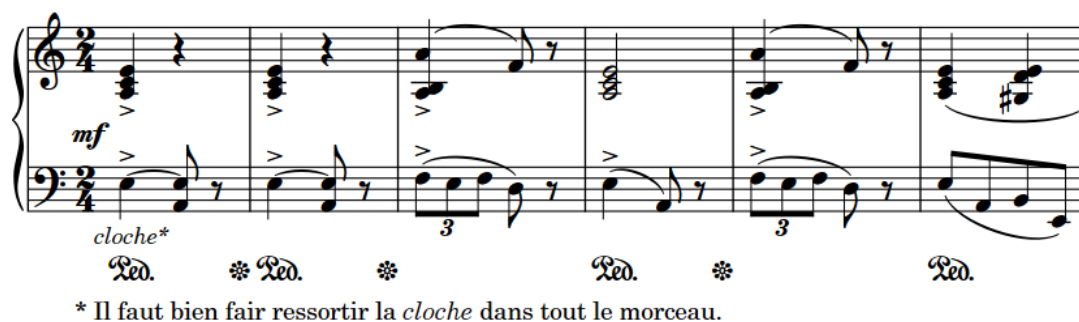
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 289

# Textobjekte

Textobjekte stehen an rhythmischen Positionen in Partien und ermöglichen es Ihnen, beliebigen Text in den Noten anzuzeigen.

Sie können die Formatierung von Text in Textobjekten mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.



The image shows a musical score snippet in 2/4 time. The piano part (bottom staff) has a dynamic marking of *mf*. Text objects are placed under notes: "cloche\*" under the first note, "Led." under the second, "Led." under the third, "Led." under the fourth, and "Led." under the fifth. There are also asterisks under the second and fourth notes. A footnote below the score reads: "\* Il faut bien fair ressortir la cloche dans tout le morceau."

Ein Textobjekt unter einer Klavier-Notenzeile

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Textobjekten:

## Mit Notenzeile verbundener Text

Textobjekte, die sich auf einzelne Notenzeilen beziehen und nur in diesen Notenzeilen angezeigt werden.

## Mit System verbundener Text

Textobjekte, die für alle Notenzeilen gelten und in allen zutreffenden Layouts angezeigt werden. In Dorico SE wird mit Systemen verbundener Text als Systemobjekt eingestuft. Daher unterliegt mit Systemen verbundener Text Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

### HINWEIS

- Sie können Token nur in Textrahmen verwenden. In Textobjekten können keine Token verwendet werden. Vollständige Textrahmen-Funktionen sind nur in Dorico Pro verfügbar.
- Es gibt spezielle Funktionen für andere Arten von Text, die häufig in Partituren vorkommen, zum Beispiel für Tempomarkierungen und Dynamikanweisungen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 595

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 383

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 384

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1152

[Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1154

[Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten](#) auf Seite 1152

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

## Arten von Text

Generischer Text kann in Dorico SE in Form von Textobjekten, die entweder mit Notenzeilen oder Systemen verbunden sind, oder in Textrahmen vorkommen, die fest mit der Seite und nicht mit den Noten verbunden sind. Es gibt spezielle Funktionen für andere Arten von Text, die häufig in Partituren vorkommen, zum Beispiel für Tempomarkierungen und Dynamikanweisungen.

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Text:

### Textobjekte

Textobjekte befinden sich an rhythmischen Positionen innerhalb von Partien. Abgesehen von Token können sie allen Text enthalten, den Sie eingeben. Sie können die Formatierung von Text in Textobjekten mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.

Textobjekte können entweder für einzelne Notenzeilen (»mit Notenzeile verbundener Text«) oder für alle Notenzeilen (»mit System verbundener Text«) gelten.

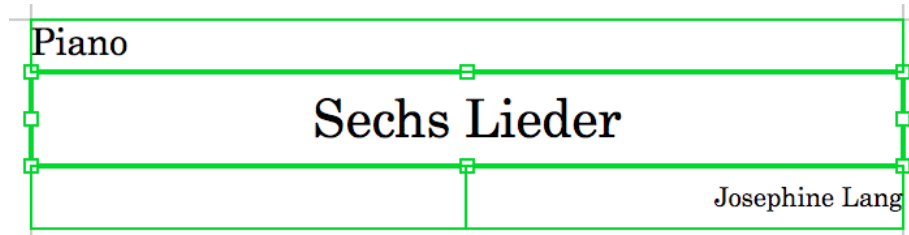


\* Il faut bien fair ressortir la *cloche* dans tout le morceau.

Ein Textobjekt unter einer Klavier-Notenzeile

### Text in Textrahmen

Textrahmen befinden sich auf Seiten und sind von rhythmischen Positionen innerhalb von Partien unabhängig. Sie können allen Text enthalten, den Sie eingeben, einschließlich Token. Sie können die Formatierung von Text in Textrahmen mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.



Textrahmen auf der ersten Seite in einem Einzelstimmigen-Layout für Klavier mit ausgewähltem Projekttitle-Rahmen

#### HINWEIS

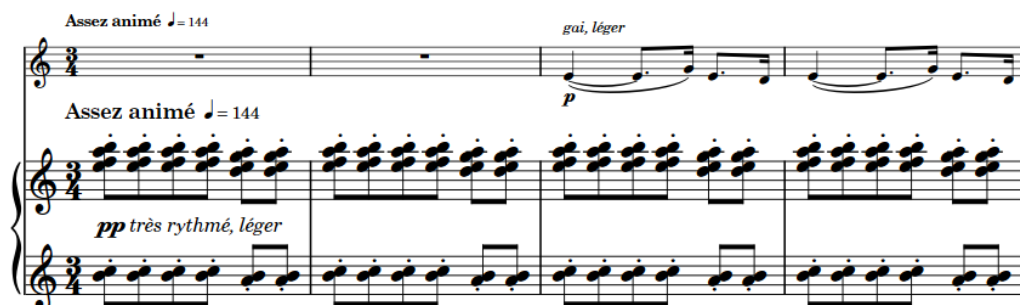
Der Projekttitle, Seitenzahlen sowie laufende Überschriften, die in Layouts automatisch angezeigt werden, befinden sich in Textrahmen. Ihre Inhalte und ihre Formatierung stammen von Seitenvorlagen, die Sie in Dorico SE nicht bearbeiten oder erstellen können. Das Bearbeiten von Textrahmen in Layouts wird als Abweichung von Seitenvorlagen aufgefasst. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht mehr automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Wenn Sie die am oberen Seitenrand angezeigten Informationen ändern möchten, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Seitenvorlagen-Abweichungen zu vermeiden. Der große Titel oben auf der ersten Seite ist der Projekt Titel. Die laufende Kopfzeile auf folgenden Seiten nutzt in Partituren die Partie-Überschrift für die oberste Partie auf dieser Seite. In Einzelstimmen wird der Layout-Name genutzt.

### Tempomarkierungen

Tempomarkierungen geben an, wie schnell Musik gespielt wird, häufig anhand einer Kombination von Textanweisungen und Metronomangaben.

Beispiele für Tempomarkierungen sind *A tempo*, *Larghetto*, *ritardando* und *accelerando*.



The image shows a musical score with three staves. The top staff is in 3/4 time and contains the tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and the instruction 'gai, léger'. The middle staff is in 3/4 time and contains the tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and the instruction 'pp très rythmé, léger'. The bottom staff is in 3/4 time and contains the instruction 'pp très rythmé, léger'. The music consists of a melody in the top staff and accompaniment in the middle and bottom staves.

Tempomarkierung mit Textanweisung auf Französisch und Metronom-Markierung

### Studierzeichen

Studierzeichen sind geordnete Abfolgen von Buchstaben oder Ziffern, die nützliche Referenzpunkte bieten. Sie stehen oft in einer rechteckigen Einfassung.



The image shows a musical score with a single staff in 3/4 time. It features a study sign 'G' in a box, followed by the tempo marking 'Poco meno mosso (♩ = c. 100)'. The music consists of a sequence of notes with fingerings 7, 5, 3, 6, 6. The dynamic marking 'mp' is also present.

Ein Studierzeichen mit dem Buchstaben G

### Spielanweisungen

Der Begriff »Spielanweisungen« deckt eine umfassende Reihe von Angaben ab, die Instrumentalisten zur Abwandlung des Klangs ihrer gespielten Noten auffordern, zum Beispiel durch Ändern ihres Ansatzes bzw. ihrer Bogenhaltung oder durch Modifikation ihres Instruments durch Anbringen eines Dämpfers oder Drücken eines Pedals.

Beispiele für Spielanweisungen sind *pizzicato*, *Flatterzunge*, *con sordino* und »mit Kette«.



The image shows a musical score with a single staff in 3/4 time. It features several performance instructions: 'pizz. con sord.', 'arco', 'détaché sul tasto', and 'sul pont.'. The music consists of a sequence of notes with various articulations.

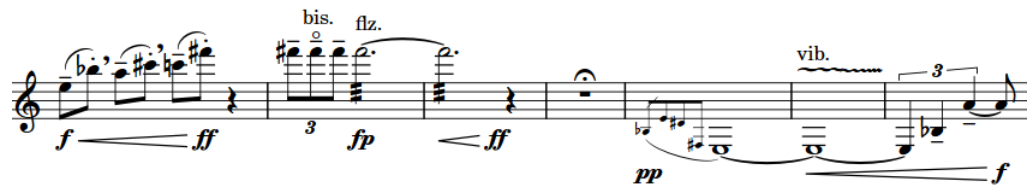
Einige der in Dorico SE verfügbaren Spielanweisungen

### Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen geben die Lautheit der Musik an und können mit Textanweisungen kombiniert werden, um näher zu erläutern, wie die Noten interpretiert werden sollen. Dynamikanweisungen können auf eine plötzliche

Veränderung der Lautstärke oder auf eine allmähliche Veränderung über einen festgelegten Zeitraum hinweisen.

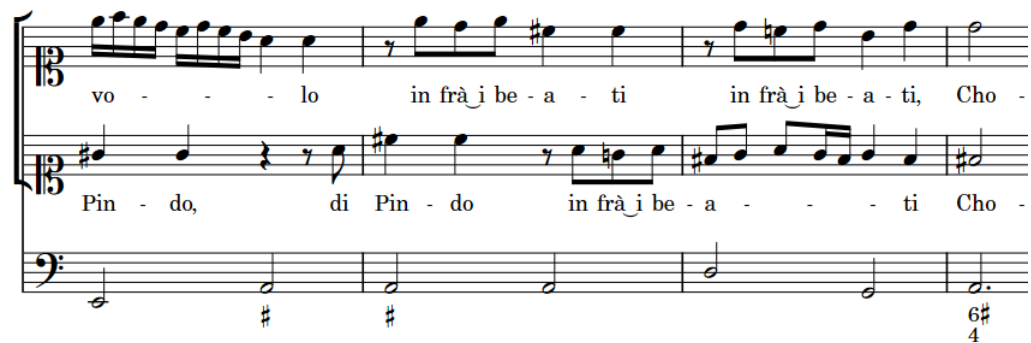
Beispiele für Dynamikanweisungen sind *pp*, *f* und »crescendo«.



Eine Phrase mit mehreren unterschiedlichen Dynamikanweisungen

### Liedtext

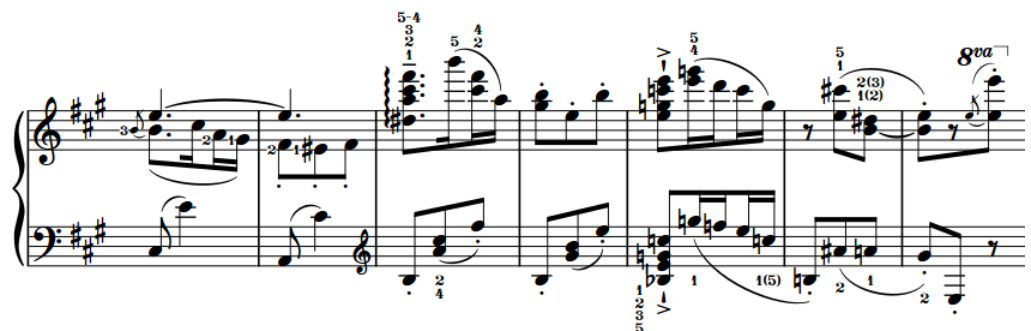
In Dorico SE wird der Begriff »Liedtext« für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird. Liedtext ist in Liedtextzeilen gegliedert, und es stehen unterschiedliche Arten von Liedtextzeilen für unterschiedliche Einsätze von Liedtext zur Verfügung. Liedtext in einer Refrainzeile wird zum Beispiel standardmäßig in Kursivschrift angezeigt.



Liedtext für ein Sopranduett mit Basso-continuo-Begleitung

### Fingersätze

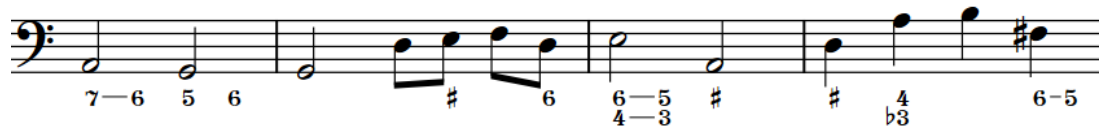
Fingersätze zeigen mit Hilfe von Zahlen und Buchstaben Empfehlungen dafür an, mit welchen Fingern Noten ausgeführt werden.



Klaviernoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

### Generalbass

Generalbass ist eine Kurzschrift, die mit Hilfe von Ziffern die Harmonie über den notierten Bassnoten angibt. Für Bezifferungen wird eine Kombination aus arabischen Ziffern, Vorzeichen und horizontalen Haltelinien verwendet, um sowohl die Intervalle über der Bassnote, aus denen der Akkord besteht, als auch dessen Dauer anzugeben.



Eine Basso-Continuo-Stimme mit Generalbass unterhalb der Notenzeile

### Akkordsymbole

Akkordsymbole beschreiben die vertikale Harmonie der Noten an einem bestimmten Moment. Sie werden häufig in der Jazz- und Popmusik eingesetzt, wo Spieler oft um Akkordfolgen herum improvisieren.

Beispiele für Akkordsymbole sind »Gm7«, »Dsus4« und »C6/9«.

A musical score in 4/4 time. The top staff is for piano with chord symbols: C7, G7/D, C7, F, G#dim7, Gm7, F, C7, F, C7. The middle staff is for clarinet with a melodic line. The bottom staff is for piano with chord symbols: C7, G7/D, C7, F, G#dim7, Gm7, F, C7, F, C7. The piano part shows chords in the right hand and bass notes in the left hand.

Über Strichen angezeigte Akkordsymbole auf den Notenzeilen für Klavier und Klarinette, um den Spielern die Improvisation um die notierte Kornettmelodie herum zu erleichtern.

### Wiederholungsmarker

Wiederholungsmarker zeigen an, dass Notenmaterial wiederholt werden soll. Sie beinhalten oft das Springen an verschiedene Positionen und Abschnitte statt einer chronologischen Bewegung durch die Noten.

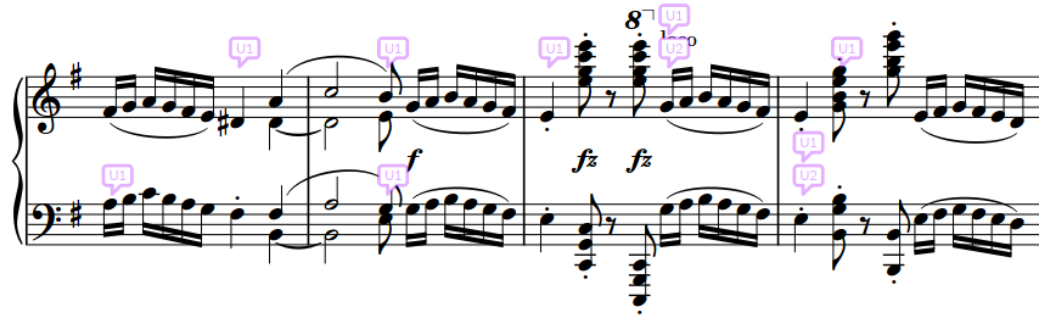
Beispiele für Wiederholungsmarker sind *D.C. al Coda*, *D.S.* und *Fine*.

A musical score in 4/4 time. The top staff has lyrics: "sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah". The score shows a first ending with a repeat sign and a Coda symbol. The second ending starts with a Coda symbol and ends with a repeat sign. The piano accompaniment is shown in the bottom staff.

Ein Coda-Abschnitt mitten im System

### Kommentare

Kommentare sind Hinweise oder Anweisungen, die an bestimmten Positionen in einem Projekt hinzugefügt werden, ohne sich auf die Noten auszuwirken. Solche Kommentare werden in Dorico SE als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.



Eine Passage mit Kommentaren und Antworten

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Token](#) auf Seite 595
- [Text in Textobjekten bearbeiten](#) auf Seite 386
- [Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 384
- [Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1154
- [Textobjekte](#) auf Seite 1146
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 593
- [Seitenzahlen](#) auf Seite 984
- [Tacets](#) auf Seite 582
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1132
- [Studierzeichen](#) auf Seite 1033
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1006
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 807
- [Liedtext](#) auf Seite 884
- [Fingersätze](#) auf Seite 844
- [Generalbass](#) auf Seite 831
- [Akkordsymbole](#) auf Seite 771
- [Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1050
- [Kommentare](#) auf Seite 466

## Absatzstil von Text ändern

Sie können den Absatzstil ändern, der auf einzelne Textobjekte angewandt wird. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie entsprechend den in unterschiedlichen Textobjekten enthaltenen Informationen unterschiedliche Absatzstile verwenden möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Schreiben-Modus auf das Textobjekt, dessen Absatzstil Sie bearbeiten möchten, um den Texteditor zu öffnen.
  2. Wählen Sie aus dem Absatzstil-Menü im Texteditor einen Absatzstil aus.
  3. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
- 


#### ERGEBNIS

Der Absatzstil des ausgewählten Textobjekts wird geändert. Die Formatierung des ausgewählten Textobjekts, darunter seine Schriftgröße, sein Schriftstil und seine horizontale Ausrichtung, folgt jetzt dem Absatzstil.

## Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten

Sie können einzelne Textobjekte, deren rhythmische Position sich am Anfang von Systemen befindet, unabhängig von der Einstellung für die Systemausrichtung des jeweiligen Absatzstils am Systemtaktstrich statt an der ersten Note/Pause ausrichten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie am Anfang von Systemen ausrichten möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Systembeginn ausrichten** in der **Text**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

---

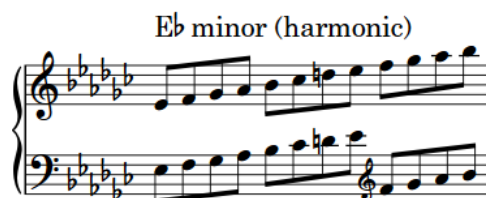
### ERGEBNIS

Die ausgewählten Textobjekte werden am Anfang von Systemen ausgerichtet, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und mit der ersten Note/Pause in Systemen, wenn es nicht aktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgendes Textobjekte der Einstellung für die Systemausrichtung ihres Absatzstils.

---

### BEISPIEL



An der ersten Note im System ausgerichteter Text



Am Anfang des Systems ausgerichteter Text

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 383

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 589

## Textobjekte mit Rändern versehen

Sie können einzelne Textobjekte mit Rahmen versehen, zum Beispiel wenn Sie die Grenzen von Textobjekten deutlich machen wollen.



#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie mit Rändern versehen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmen** in der **Text**-Gruppe.

---

#### ERGEBNIS

Den ausgewählten Textobjekten werden Rahmen hinzugefügt.


Durch Deaktivieren von **Rahmen** werden diese von den ausgewählten Textobjekten entfernt.

---

#### BEISPIEL

Text

Text ohne Rahmen




Text mit Rahmen

---

## Stil von Textobjektrahmen ändern

Sie können den Stil von Rahmen um einzelne Textobjekte ändern, um zum Beispiel rechteckige Rahmen um einige Textobjekte, aber ovale Rahmen um andere anzuzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, deren Rahmenstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Randstil**-Option in der **Text**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Rechteck**
  - **Abgerundetes Rechteck**
  - **Kapsel**
  - **Rechteck mit abgerundeten Kanten**

---

#### ERGEBNIS

Der Rahmenstil der ausgewählten Textobjekte wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### BEISPIEL



Rechteck



Abgerundetes Rechteck Kapsel



Rechteck mit  
abgerundeten Kanten

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Textobjekte ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Textobjekte ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Zum Beispiel können Sie bestimmte Textobjekte in Einzelstimmen-Layouts anzeigen, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch ausblenden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweise von Textobjekten aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Text**-Gruppe.

#### ERGEBNIS

Die Textobjekte werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An der Position jedes ausgeblendeten Textobjekts werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

#### TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Text ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Text** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

# Haltebögen

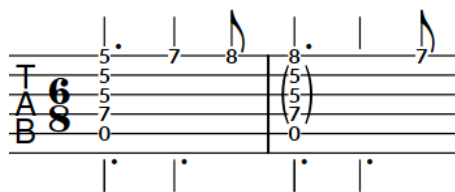
Ein Haltebogen ist eine gekrümmte Linie, die zwei Noten derselben Tonhöhe miteinander verbindet. Wenn Notenwerte die Dauer eines Takts in der jeweiligen Taktart überschreiten, werden sie in Dorico SE automatisch als Haltebogenketten angezeigt, also als Abfolge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen 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.

Dorico SE bestimmt gemäß dem Kontext automatisch die geeignete Position und Krümmungsrichtung für Endpunkte von Haltebögen, um Zusammenstöße zu vermeiden.

## HINWEIS

- Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe binden, um anzuzeigen, dass sie als einzelne Note zu spielen sind. Daher sind Haltebögen Teil der rhythmischen Notation, während Bindebögen als Artikulationen betrachtet werden.

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen, weil Dorico 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 762

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 258

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 241

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1165

[Krümmungsrichtung von Haltebögen](#) auf Seite 1160

[Taktarten](#) auf Seite 1167

[Noten](#) auf Seite 904

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 913

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 717

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 718

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 710

[Tabulatur](#) auf Seite 1127

[Eingabemarke](#) auf Seite 206

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1064

## Haltebögen und Bindebögen

Haltebögen und Bindebögen ähneln sich oberflächlich, haben aber eine unterschiedliche Bedeutung.

Haltebögen zeigen an, dass eine Note nicht erneut angeschlagen bzw. angespielt werden soll. Sie werden verwendet, um mehrere Noten mit derselben Tonhöhe miteinander zu verbinden. Z. B. können Haltebögen eingesetzt werden, um Noten über mehrere Takte auszudehnen. Obwohl mehrere Noten in einer einzelnen Haltebogenkette enthalten sein können, verbindet jeder Haltebogen in der Kette jeweils nur einen Notenkopf mit dem nächsten Notenkopf in der Notenzeile.

Artikulationen an gehaltenen Noten wirken sich nur auf den Anschlag am Anfang der Haltebogenkette und den Ausklang am Ende der Haltebogenkette aus.



Zwei lange, durch Haltebögen verbundene  
Noten



Zwei Phrasen mit Bindebögen

Bindebögen zeigen Artikulationen wie Streichen oder Atmen an und werden normalerweise verwendet, um Noten unterschiedlicher Tonhöhen zu verbinden. Bindebögen können zwei Notenköpfe mit einer beliebigen Anzahl von Noten anderer Tonhöhen zwischen ihnen verbinden. Sie zeigen oft die Form von Phrasen an.

Außerdem können Bindebögen gemeinsam mit Artikulationen verwendet werden. Im Gegensatz zu Haltebögen können sich Artikulationen innerhalb von Bindebögen auf den Klang innerhalb der gesamten Phrase auswirken. Staccato-Artikulationen an wiederholten Noten derselben Tonhöhe innerhalb eines Bindebogens zeigen z. B. an, dass die Noten auf einem Streichinstrument in derselben Bogenrichtung gespielt werden sollen, der Bogen jedoch nach jeder Note gestoppt werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen](#) auf Seite 1091

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 241

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 268

## Haltebogenstile

In Dorico SE sind verschiedene Haltebogenstile verfügbar, die Sie verwenden können, um unterschiedliche Bedeutungen anzuzeigen.

### Durchgezogen

Dies ist die Standardeinstellung für Haltebögen. Haltebögen werden als gekrümmte durchgezogene Linien angezeigt, die an den Enden dünner als in der Mitte sind.



### Gestrichelt

Haltebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Kann verwendet werden, um optionale oder empfohlene Haltebögen anzuzeigen, z. B. in Vokalmusik, wo einige Strophen mehr Silben haben als andere und daher mehr Noten erfordern.



### Gepunktet

Haltebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Haltebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt. Kann verwendet werden, um optionale oder empfohlene Haltebögen anzuzeigen.



### Halbgestrichelt Beginn

Die erste Hälfte von Haltebögen wird als gestrichelte Linie, die zweite als durchgezogene Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Haltebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



### Halbgestrichelt Ende

Die erste Hälfte von Haltebögen wird als durchgezogene Linie, die zweite als gestrichelte Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Haltebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



### Editorisch


Haltebögen werden als durchgezogene schwarze Linien angezeigt, aber in der Mitte durch einen kürzeren vertikalen Strich geteilt. Wird verwendet, um zu zeigen, dass Haltebögen vom Herausgeber hinzugefügt wurden und in den Quellnoten nicht vorhanden waren.



## Stil von Haltebögen ändern

Sie können den Stil von einzelnen Haltebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig sind alle Haltebögen durchgezogen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur gesamte Haltebogenketten auswählen, und Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
  - **Durchgezogen**
  - **Gestrichelt**
  - **Gepunktet**
  - **Halbgestrichelt Beginn**
  - **Halbgestrichelt Ende**
  - **Editorisch**

---

### ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Haltebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Größe von Strichen/Punkten in Haltebögen ändern


Sie können die Größe der Striche/Punkte in einzelnen gestrichelten/gepunkteten Haltebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

### HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für gestrichelte/gepunktete Haltebögen.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gestrichelten/gepunkteten Haltebögen, deren Strich- bzw. Punktgröße Sie ändern wollen.

### HINWEIS

Sie können nur gesamte Haltebogenketten auswählen, und Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

---

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strich/Punkt**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
  3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
- 

### ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Striche/Punkte größer, wenn Sie ihn verringern, werden sie kleiner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Krümmungsrichtung von Haltebögen

Die Krümmungsrichtung von Haltebögen wird durch die Halsrichtung der Noten/Akkorde an jedem Ende des Haltebogens, die Anzahl von Noten in Akkorden an jedem Ende und die Anzahl von Stimmen in der Notenzeile vorgegeben.

### Gehaltene Einzelnoten in einstimmigen Kontexten

Wenn eine einzelne Stimme aktiv ist und zwei einzelne Noten durch einen Haltebogen miteinander verbunden sind, wird die Krümmungsrichtung des Haltebogens durch die Halsrichtungen der Noten an jedem seiner Enden vorgegeben.



- Wenn die Halsrichtungen übereinstimmen, zeigt die Krümmung des Haltebogens von den Noten weg und er wird an der Notenkopfseite platziert.
- Wenn die Halsrichtungen abweichen, ist die Krümmung des Haltebogens standardmäßig nach oben gerichtet.

### Gehaltene Akkorde in einstimmigen Kontexten

Wenn ein Haltebogen zwei Akkorde miteinander verbindet, wird die Richtung der Haltebögen durch die Anzahl von gehaltenen Noten in den Akkorden bestimmt.

- Bei einer geraden Anzahl werden die Haltebögen gleichmäßig aufgeteilt: Die eine Hälfte ist zum Notenkopfe hin und die andere zum Halsende hin gekrümmt.
- Bei einer ungeraden Anzahl ist der Großteil der Haltebögen zum Notenkopfe hin gekrümmt.

### Gehaltene Noten in mehrstimmigen Kontexten

Haltebögen werden an der Halsseite positioniert und sind folgendermaßen gekrümmt:

- In Hals-aufwärts-Stimmen sind Haltebögen nach oben gekrümmt.
- In Hals-abwärts-Stimmen sind Haltebögen nach unten gekrümmt.
- Bei sich überschneidenden/ineinandergreifenden Tonhöhen in mehreren Stimmen gelten die Regeln für gehaltene Akkorde in einstimmigen Kontexten. Alle Noten in allen Stimmen werden so behandelt, als gehörten sie zu einer einzelnen Stimme.

#### TIPP


Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Haltebögen ändern.

---

## Krümmungsrichtung von Haltebögen ändern

Sie können die Krümmungsrichtung von einzelnen Haltebogenketten ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.



#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Sie können nur gesamte Haltebogenketten auswählen, und Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

---

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
  3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
    - **Aufwärts** 
    - **Abwärts** 
-

#### ERGEBNIS

Die Krümmungsrichtung der ausgewählten Haltebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 589

## 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.

### Über System-/Rahmenumbrüche hinausgehende Haltebögen

Die Enden von Haltebögen, die über System-/Rahmenumbrüche 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-/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

### Gebundene Noten mit Vorzeichen, die über System-/Rahmenumbrüche hinaus gehen

Die Enden von Haltebögen bei durch Haltebögen verbundenen Noten mit Vorzeichen zwischen System-/Rahmenumbrüchen werden ebenfalls automatisch positioniert.

Da gehaltene Noten in Dorico 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 Taktartänderung teilweise durch die Haltebögen verdeckt. Da Haltebögen jedoch gekrümmt sind, ist es unwahrscheinlich, dass sie die Taktart vollständig verdecken.

## Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen

Zwischen Noten um einen Schlüsselwechsel werden automatisch Haltebögen positioniert. Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen sind nicht horizontal, da dieselbe Tonhöhe in den einzelnen Schlüsseln unterschiedlich positioniert ist.

Das Ergebnis von Haltebögen, die über Schlüsselwechsel hinausgehen, ist in den meisten Fällen visuell und musikalisch verwirrend, da die Haltebögen als Bindebögen aufgefasst werden könnten. In solchen Fällen sollten sie versuchen, den Schlüsselwechsel vor oder hinter die gehaltene Note zu verschieben.

## Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe, die nicht direkt nebeneinander liegen, sowie zwischen Vorschlägen und normalen Noten eingeben. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn Sie Haltebögen zwischen mehreren Noten vor einem Akkord eingeben.



Gehaltene Noten, die einen Akkord ergeben



An den folgenden Akkord gebundene Noten



Mehrere an den folgenden Akkord gebundene Vorschläge

## Haltebögen zwischen unterschiedlichen Stimmen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen eingeben, die zu demselben Instrument gehören.

## Haltebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Notenzeilen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Notenzeilen eingeben, die zu demselben Instrument gehören, zum Beispiel in den beiden Klavier-Notenzeilen.

## Laissez-Vibrer-Haltebögen

*Laissez-Vibrer*-Haltebögen sind kurze Haltebögen, die anzeigen, dass eine Note weiter klingen und nicht abgestoppt werden soll. Sie gehen rechts geringfügig über die Note hinaus, auf die sie sich beziehen, sind aber nicht mit einer anderen Note verbunden.

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 241

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 710

[Systemumbrüche](#) auf Seite 578


[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 580

[Notenabstand](#) auf Seite 573

## Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ausblenden

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen, um zum Beispiel festzulegen, welche Noten nach dem Spielen nicht gestoppt werden, sondern klingen sollen.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie einen *Laissez-Vibrer*-Haltebogen einfügen wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Laissez-Vibrer-Haltebogen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

### ERGEBNIS

*Laissez-Vibrer*-Haltebögen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt, wenn die Eigenschaft aktiviert wird, und entfernt, wenn die Eigenschaft deaktiviert wird. *Laissez-Vibrer*-Haltebögen werden automatisch positioniert.

### TIPP

Sie können der Option **Laissez-Vibrer-Haltebogen umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

### BEISPIEL



Phrase ohne Laissez-Vibrer-Haltebögen



Phrase mit Laissez-Vibrer-Haltebögen

## Haltebögen löschen


Sie können Haltebögen löschen, ohne die Noten zu löschen, mit denen sie verbunden sind.

### HINWEIS

Indem Sie Haltebögen aus Haltebogenketten löschen, entfernen Sie alle Haltebögen in der Haltebogenkette. Wenn Sie einzelne Haltebögen aus längeren Haltebogenketten entfernen möchten, können Sie die Haltebogenkette teilen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Haltebogenketten aus, in denen Sie alle Haltebögen löschen möchten.
  2. Löschen Sie alle Haltebögen auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie **U**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .
- 

### ERGEBNIS

Alle Haltebögen in den ausgewählten Haltebogenketten werden gelöscht. Noten, die sich in der Haltebogenkette befunden hatten, bleiben an ihren rhythmischen Positionen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 256

## Haltebogenketten trennen


Sie können Haltebogenketten an bestimmten Positionen trennen, wenn Sie z. B. die Tonhöhe nach der Hälfte einer Haltebogenkette ändern oder einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten löschen möchten. Dadurch werden keine anderen Haltebögen aus der Haltebogenkette entfernt.



### HINWEIS

Wenn Sie Haltebögen trennen möchten, weil Dorico SE Noten anders als erwartet notiert hat, können Sie benutzerdefinierte Zählzeitengruppierungen für einzelne Taktarten festlegen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Schreiben-Modus auf die Notenzeile, in der Sie eine Haltebogenkette auftrennen möchten, um die Noteneingabe an dieser Position zu beginnen.
2. Optional: Verschieben Sie die Eingabemarke an die Position, an der Sie die Haltebogenkette trennen möchten.
  - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verschieben.
  - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie auf **Eingabemarke vorwärts**  in der Werkzeugzeile des Bereichs für Tasteninstrumente, Griffbrett und Drumpads.

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen Takt zu verschieben.
3. Trennen Sie die Haltebogenkette auf eine der folgenden Arten auf:
    - Drücken Sie **U**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .
  4. Optional: Wenn Sie dieselbe Haltebogenkette an mehreren Stellen trennen möchten, verschieben Sie die Eingabemarke an die nächste rhythmische Position, an der Sie sie trennen möchten, und wiederholen Sie Schritt 3.
  5. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
    - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
    - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
- 

#### ERGEBNIS

Die Haltebogenkette wird an der Eingabemarke getrennt.

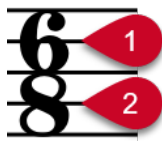
#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762  
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745  
[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 762  
[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 257  
[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187  
[Eingabemarke](#) auf Seite 206  
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 211  
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205  
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 198  
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 200  
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 201

# Taktarten

Taktarten geben das Metrum an und gelten für alle Takte ab ihrer ersten Angabe bis zu einer eventuellen Taktartänderung an einer späteren Stelle. Der Begriff Metrum beschreibt den rhythmischen Puls der Musik und ihre Unterteilung in Zählzeiten und Takte.

Eine Taktart besteht aus zwei Teilen: Oben steht der Zähler, darunter der Nenner. Aufgrund der ähnlichen Bedeutung werden dieselben Begriffe wie für mathematische Brüche verwendet.



## 1 Zähler

Gibt die Anzahl von Zählzeiten in jedem Takt für die Taktart an. Der Notenwert der Zählzeiten wird durch den Nenner festgelegt.

## 2 Nenner

Gibt den Zählzeit-Notenwert für die Taktart an. Der Nenner wird für jede Halbierung der Zählzeit verdoppelt: 1 ist eine ganze Note, 2 eine halbe Note, 4 eine Viertelnote, 8 eine Achtelnote usw.

Ein 4/4-Takt besagt z. B., dass der Takt aus vier Zählzeiten besteht, von denen jede eine Länge von einer Viertelnote hat. Ein 4/2-Takt beinhaltet vier halbe Noten pro Takt, ein 4/8-Takt vier Achtelnoten pro Takt. Sowohl 3/4 als auch 6/8 umfassen sechs Achtelnoten, aber die rhythmische Aufteilung ist eine andere: Ein 3/4-Takt enthält drei Zählzeiten mit einer Länge von einer Viertelnote, während ein 6/8-Takt zwei Zählzeiten mit einer Länge von einer punktierten Viertelnote enthält.

Takte sind rhythmische Gruppen, die gemäß der Taktart unterteilt werden und es dem Leser erleichtern, Noten zu lesen und ihnen zu folgen. Aus denselben Gründen werden Noten in unterschiedlichen Taktarten unterschiedlich verbalkt.

Standardmäßig gelten Taktarten für alle Notenzeilen. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Taktarten benötigen, etwa in polymetrischer Musik. In Dorico 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.

Für Taktartangaben wird normalerweise eine eigene Fettschrift verwendet, um sicherzustellen, dass die Angaben vor Notenzeilenlinien gut sichtbar sind und die Höhe einer einzelnen Notenzeile ausfüllen. Bei einigen Arten von Musik, insbesondere bei Filmmusik, ist es üblich, große Taktartangaben zu verwenden, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken.

## HINWEIS

- Sie können Noten eingeben, ohne eine Taktart einzugeben.
- Zählzeitlängen sind in Ihrem Projekt für alle Notenzeilen unveränderbar, unabhängig von der Taktart. Wenn Sie z. B. eine 2/4-Taktart in einer Notenzeile und eine 6/8-Taktart in einer

anderen Notenzeile haben, entspricht eine Viertelnote in der 2/4-Taktart einer Viertelnote in der 6/8-Taktart, weswegen die Taktstriche der beiden Notenzeilen nicht zusammenfallen.

- Dorico 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

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Taktarttypen](#) auf Seite 1168

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175

[Auftakte](#) auf Seite 1171

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1172

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 745

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 282

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 762

[Takte](#) auf Seite 722

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

## Taktarttypen

Es gibt unterschiedliche Typen von Taktarten, die verschiedene und komplexe Metren angeben können.

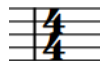
### HINWEIS

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.

---

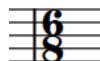
#### Einfach

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.





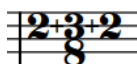
### Unregelmäßig

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.



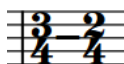
### Austauschbar

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 Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

Solche Angaben können in Dorico SE unterschiedliche Trennzeichenstile haben, die Sie für einzelne Taktartangaben ändern können.



### Verbunden

Eine verbundene Taktart weist zwei oder mehr Metren innerhalb eines Takts auf, z. B. 2/4+3/8+5/4. Dorico SE zeigt automatisch gestrichelte Taktstriche an, um die Trennungen zwischen den einzelnen Metren zu verdeutlichen. Sie können jedoch festlegen, dass keine gestrichelten Taktstriche angezeigt werden sollen, wenn Sie verbundene Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben.



### Offen

Eine offene Taktart hat keinerlei Einschränkungen in Bezug auf Metrum, Verbalkung oder Zählzeiten. Eine beliebige Anzahl von Noten kann mit beliebiger Verbalkung hinzugefügt werden. Zum Beispiel könnten offene Taktarten für Passagen mit Kadenz verwendet werden.

#### HINWEIS

In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten manuell hinzufügen. Sie können Takte mit offenem Metrum auch erweitern, indem Sie Noten bei aktiviertem Einfügen-Modus und mit globalem Umfang eingeben.

---



### Ohne Zweierpotenz

Eine Taktart ohne Zweierpotenz ist z. B. 5/6, womit fünf Sextolen-Viertelnoten angezeigt werden, die zusammen die Dauer einer ganzen Note ergeben. Beispiele für derartige Taktarten finden sich in der Musik von Thomas Adès.



#### HINWEIS

Einige Komponisten, wie z. B. Boulez, haben Taktarten mit Brüchen im Zähler geschrieben. Solche Taktarten werden von Dorico SE aktuell nicht unterstützt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1172

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 762

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 297

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1180

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

## Erinnerungs-Taktartangaben

Wenn an einem Systemumbruch ein Taktartwechsel eintritt, entweder in der Partitur oder in einer Einzelstimme, wird die neue Taktart sowohl am Ende des ersten Systems als auch am Anfang des neuen Systems angezeigt.

Manchmal wird dies als »Erinnerungs-Taktartangabe« bezeichnet, da Interpreten auf diese Art über eine kommende Taktartänderung informiert werden, bevor sie in Kraft tritt.

In Dorico SE sind die Taktarten, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Objekt. Sie können Erinnerungs-Taktartangaben nicht ausblenden.

Wenn die Noten so eindeutig voneinander getrennt sind, dass Sie keine Taktartangabe am Ende des Systems einsetzen möchten, aber nicht ändern können, an welcher Stelle der Systemumbruch auftritt, können Sie die Noten trennen, indem Sie eine neue Partie an der Stelle des Systemumbruchs erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 160
- [Partien hinzufügen](#) auf Seite 161
- [Partien trennen](#) auf Seite 465
- [Systemumbrüche](#) auf Seite 578
- [Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 578
- [Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 881
- [Schlüssel](#) auf Seite 798

## Auftake

Auftake ermöglichen es Ihnen, Noten vor dem ersten vollständigen Takt einzufügen. Häufig bestehen Auftake nur aus einigen Zählzeiten, deren Hauptzweck darin besteht, in den Anfang des Stücks einzuführen.



Auftake mit vier Achtelnoten am Beginn eines Stücks im 9/8-Takt

Bei Stücken, die mit einem Auftake beginnen, werden die Taktartangaben wie üblich am Anfang des Systems positioniert. Der erste vollständige Takt der jeweiligen Taktart beginnt jedoch nach dem ersten Taktstrich, und nicht davor. Daher haben Auftake keine Auswirkung auf die Taktanzahl. Taktzahlen werden ab dem ersten vollen Takt in der Partie gerechnet.

Da Auftake mit der Anzahl von Noten/Pausen im Musikstück verbunden sind, sind sie in Dorico SE mit Taktarten verknüpft. Sie können Taktartangaben, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten, jedoch ausblenden.

### TIPP

Sie können den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden, um Auftake durch Löschen von Noten/Pausen im ersten Takt der Partie zu erstellen und zu löschen. Außerdem können Sie ihn verwenden, um den letzten Takt in Partien, die mit einem Auftake beginnen, zu kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftake](#) auf Seite 279
- [Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1179
- [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 440
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 444
- [Takte](#) auf Seite 722
- [Taktzahlen](#) auf Seite 732
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 474
- [Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 867
- [Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 868

## Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren

Sie können festlegen, ob explizite unregelmäßige Takte am Beginn von Taktarten als Auftakt definiert werden sollen. Dies beeinflusst, wie Noten in den Takten verbalkt und gruppiert werden.


Noten in unregelmäßigen Takten, die als Auftakte definiert sind, werden vom Taktende rückwärts verbalkt bzw. gruppiert, während Noten in unregelmäßigen Takten, die nicht als Auftakte definiert sind, vom Beginn des Taktes vorwärts verbalkt bzw. gruppiert werden.

### HINWEIS

Sie müssen explizite unregelmäßige Takte und Auftakte als Teil einer Taktart eingeben, z. B. indem Sie **4/4,1.5** in das Einblendfeld für Taktarten eingeben, um einen 4/4-Takt mit einem Auftakt von 1,5 Viertel- bzw. drei Achtelnoten einzugeben.

---

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktarten bzw. die Hinweise zu den Taktarten aus, beginnend mit einem expliziten unregelmäßigen Takt, dessen Auftakt-Definition Sie ändern wollen.
  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 Objekte in derselben Position verdrängt und rechts angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1180

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 739

## Größe und Position von Taktarten ändern

Sie können die Größe von Taktarten einschließlich ihrer vertikalen Position in jedem Layout unabhängig ändern. In Gesamtpartitur-Layouts können Sie zum Beispiel große Taktarten zentriert auf jeder Klammer anzeigen. In Einzelstimmen-Layouts können Sie hingegen Taktarten in Standardgröße in jeder Notenzeile anzeigen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Größe der Taktarten ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktarten**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Position und Größe von Taktarten** aus:
  - **Auf jeder Notenzeile anzeigen**
  - **Einmal pro Klammer anzeigen**
  - **An Systemobjektpositionen anzeigen**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Größe und Position der Taktarten in den ausgewählten Layouts wird geändert.

Wenn große Taktarten über der Notenzeile an Positionen von Systemobjekten angezeigt werden, bedeutet dies, dass sie keinen rhythmischen oder horizontalen Raum einnehmen. Bei den anderen Optionen nehmen die Taktarten hingegen durchaus horizontalen Raum ein.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1172

[Positionen von Taktartangaben](#) auf Seite 1179

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1180

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 739

## Stile für Taktartangaben

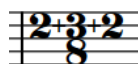
In Dorico SE können Sie Taktartangaben in verschiedenen Stilen anzeigen. Z. B. können Sie Zähler als Zahl oder als Notenwert anzeigen.

### Zählerstile

Der Zähler besteht immer aus einer oder mehreren Zahlen und kann entweder die Gesamtanzahl von Zählzeiten im Takt als einzelne Zahl oder die Art der Aufteilung der Gesamtdauer des Takts in Zählzeitgruppen anzeigen.



Numerischer Zähler



Zählzeitengruppe-Zähler

### Nennerstile

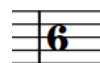
Der Nenner kann als Zahl, als Note der jeweiligen Dauer oder überhaupt nicht angezeigt werden.



Numerischer Nenner



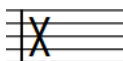
Noten-Nenner



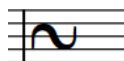
Kein Nenner

### Stile für offene Metren

Offene Taktarten können als X oder als Penderecki-Symbol angezeigt werden oder ausgeblendet (Kein Symbol) werden. Offene Taktarten ohne Symbol werden durch Hinweise angezeigt.



Offener Stil X



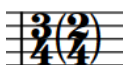
Offener Stil **Penderecki-Symbol**



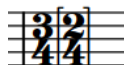
Offener Stil **Kein Symbol**

### Trennzeichenstil für austauschbare Taktarten

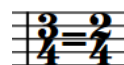
Austauschbare Taktarten können unterschiedliche Trennzeichenstile haben. Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben. Den Stil für einzelne austauschbare Taktarten können Sie nach der Eingabe einstellen.



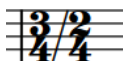
**Klammern** als Trennzeichen



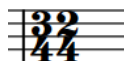
**Eckige Klammern** als Trennzeichen



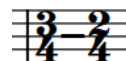
**Gleichheitszeichen** als Trennzeichen



**Schrägstrich** als  
Trennzeichen



**Leerzeichen** als  
Trennzeichen



**Trennstrich** als  
Trennzeichen

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1168

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 283

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 279

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1180

[Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern](#) auf Seite 1177


[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1177

[Hinweise](#) auf Seite 438

## Zählerstil von Taktartangaben ändern

Sie können auswählen, ob die Zähler einzelner Taktartangaben die Gesamtanzahl von Zählzeiten in jedem Takt oder die Unterteilung von Zählzeiten in jedem Takt anzeigen sollen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Zählerstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Nummer**
  - **Zählzeitengruppe**

---


#### ERGEBNIS

Der Zählerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

## Nennerstil von Taktartangaben ändern

Sie können den Nennerstil von einzelnen Taktartangaben ändern, zum Beispiel wenn Sie den Nenner als Note und nicht als Zahl anzeigen möchten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Nennerstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nennerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Nummer**



- **Note**
  - **Keine**
- 


#### ERGEBNIS

Der Nennerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.




## Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern

Sie können den Offenes-Metrum-Stil von einzelnen Taktartangaben ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben mit offenem Metrum aus, deren Stil Sie ändern möchten.
  2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Offener Stil** in der **Taktarten**-Gruppe aus:
    - **Kein Symbol** 
    - **X** 
    - **Penderecki-Symbol** 
- 

#### ERGEBNIS

Der Offenes-Metrum-Stil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert. Offene Taktarten mit **Kein Symbol** werden durch Hinweise angezeigt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175


[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Hinweise](#) auf Seite 438

## Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern

Sie können das Trennzeichen in austauschbaren Taktarten einzeln ändern.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die austauschbaren Taktartangaben aus, deren Trennzeichen Sie ändern möchten.

#### HINWEIS

Im Eigenschaften-Bereich wird **Trennzeichen** in der **Taktarten**-Gruppe für austauschbare Taktarten automatisch aktiviert.

---

2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem **Trennzeichen**-Menü:

- **Klammern** 
  - **Eckige Klammern** 
  - **Gleichheitszeichen** 
  - **Schrägstrich** 
  - **Leerzeichen** 
  - **Bindestrich** 
- 

#### ERGEBNIS

Der Trennzeichenstil der ausgewählten austauschbaren Taktarten wird geändert.

#### TIPP

- Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben.
- Zusammengesetzte Taktarten sehen austauschbaren Taktarten zwar ähnlich, verhalten sich aber anders. Zusammengesetzte Taktarten werden durch ein Pluszeichen (+) getrennt, während austauschbare Taktarten mit sechs verschiedenen Trennzeichen angezeigt werden können, aber nicht mit einem Pluszeichen.

Obwohl Sie **Trennzeichen** für zusammengesetzte Taktarten aktivieren und aus den verfügbaren Optionen wählen können, wirkt sich die Eigenschaft daher nur auf die Darstellung der Trennzeichen in austauschbaren Taktarten aus.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1175


[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 283

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 279

## Darstellung von 4/4-/2/2-Taktartangaben ändern

Sie können einzelne 4/4-/2/2-Taktartangaben entweder mit den entsprechenden Symbolen oder mit Zähler und Nenner anzeigen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- 

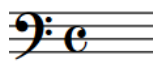
#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die 4/4-/2/2-Taktartangaben aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Viervierteltakt/Allabreve** in der **Taktarten**-Gruppe.
- 

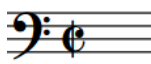
#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Taktartangaben werden mit den entsprechenden Symbolen (c, durchgestrichenes c) angezeigt, wenn **Viervierteltakt/Allabreve** aktiviert ist, und mit Zähler und Nenner, wenn die Option deaktiviert ist.

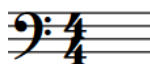
#### BEISPIEL



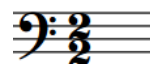
Viervierteltakt-Symbol



Allabreve-Taktsymbol



Viervierteltakt,  
dargestellt als 4/4



Allabreve-Takt,  
dargestellt als 2/2

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

## Positionen von Taktartangaben

Standard-Taktartangaben werden so auf Notenzeilen positioniert, dass die mittlere Zeile bzw. bei einzeiliger Darstellung die einzelne Notenzeile durch ihre Mitte verläuft. Große Taktartangaben können in der Mitte oder am oberen Rand von Klammergruppen oder über den Notenzeilen an der Positionen von Systemobjekten positioniert werden.

Dorico SE positioniert Taktartangaben automatisch hinter Schlüsseln, Tonartangaben und Taktstrichen.

Sie können Taktartangaben im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können auch die Position der Taktartangaben in jedem Layout unabhängig voneinander ändern, z. B., wenn Sie in einigen Layouts die Taktarten über Notenzeilen und an Systemobjektpositionen anzeigen möchten, in anderen Layouts jedoch nur einmal pro Klammer.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1123

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1170

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1172


[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1123

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

## Taktartangaben ausblenden/anzeigen

Sie können Taktartangaben ausblenden/anzeigen, ohne sie aus Ihrem Projekt zu löschen. Dadurch werden sie in allen Layouts ausgeblendet/angezeigt, nicht nur in dem, das gegenwärtig im Notenbereich geöffnet ist.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Taktartangaben aus, die Sie einblenden möchten.
  2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktart ausblenden** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Taktartangaben werden in allen Layouts ausgeblendet, wenn die Option **Taktart ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An der Position jeder ausgeblendeten Taktartangabe werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

#### HINWEIS

- Ausgeblendete Taktartangaben nehmen keinen horizontalen Raum ein, weshalb sich das Ausblenden/Anzeigen von Taktartangaben auf den Notenabstand auswirkt.
- Sie können Hinweise auf Taktarten ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Taktarten** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 573

[Hinweise](#) auf Seite 438


[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 279

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

## Austauschbare Taktarten beenden

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet. Sie können austauschbare Taktarten beginnend mit den ausgewählten Taktarten beenden, wodurch sie angezeigt werden.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktstriche oder Hinweisschilder von Taktartangaben aus, ab denen Sie austauschbare Taktarten beenden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Austauschbar beenden** in der **Taktarten**-Gruppe.

---

#### ERGEBNIS

Austauschbare Taktarten werden auf den ausgewählten Taktarten beendet. Die ausgewählten Taktarten und alle folgenden Taktarten, die in der vorliegenden austauschbaren Taktart festgelegt sind, werden bis zur nächsten vorhandenen austauschbaren Taktart bzw. bis zum Ende der Partie angezeigt, je nachdem, was zuerst eintritt.

## Darstellung von Taktartangaben ändern

Sie können das Design von Taktarten in jedem Layout unabhängig voneinander ändern, einschließlich der Änderung des für sie verwendeten Schriftstils, wenn z. B. für Taktarten in Gesamtpartitur-Layouts eine einfache Schriftart verwendet werden soll, in Einzelstimmen-Layouts hingegen die Standard-Taktart.

#### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Darstellung der Taktarten ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktarten**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen zur **Darstellung von Taktarten** aus:
  - **Normal**
  - **Schmal, serif**
  - **Schmal, sans serif**
  - **Normalschrift**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

#### ERGEBNIS

Die Darstellung der Taktarten in den ausgewählten Layouts wird geändert. Wenn Sie **Normalschrift** wählen, verwenden Taktarten einen anderen Schriftstil als bei den anderen Optionen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1172

# Tremolos

Tremolos sind dicke, abgeschrägte Linien, die durch einzelne Notenhäuser verlaufen oder zwischen mehreren Notenhäusern positioniert werden. Sie werden verwendet, um anzuzeigen, dass Noten wiederholt werden sollen, entweder einzeln oder in Folgen von mehreren Noten.

Indem Tremolo-Striche verwendet werden, statt jeden einzelnen Notenkopf zu notieren, lässt sich horizontaler Platz sparen und schnelle Passagen werden leichter lesbar.



Die Anzahl von Tremolo-Strichen zeigt sowohl an, wie oft Noten wiederholt werden, als auch wie schnell sie zu spielen sind. In vorgegebenen Tremolos zeigt z. B. ein Tremolo-Strich am Hals einer Viertelnote an, dass zwei Achtelnoten zu spielen sind, während drei Tremolo-Striche am Hals einer Viertelnote anzeigen, dass acht Zweiunddreißigstelnoten zu spielen sind.



Viertelnote mit einem Ein-Strich-Einzelnoten-Tremolo und der entsprechenden ausgeschriebenen Notation



Viertelnote mit einem Drei-Strich-Einzelnoten-Tremolo und der entsprechenden ausgeschriebenen Notation

Es gibt verschiedene Arten von Tremolos:

## Einzelnoten-Tremolos

Einzelne Noten werden wiederholt. Einzelnoten-Tremolos werden an Notenhäusern positioniert.



Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen wurden zu vier Viertelnoten hinzugefügt

## Tremolos mit mehreren Noten

Mehrere Noten, normalerweise zwei, werden in Folge gespielt, ähnlich einem Triller. Triller zeigen jedoch für gewöhnlich einen schnellen Wechsel zwischen zwei benachbarten Noten an, z. B. zwischen G und A, während Tremolos mit mehreren Noten zwischen beliebigen Noten stehen können und nur von der Kapazität des jeweiligen Instruments eingeschränkt werden.

Alle Noten in Tremolos mit mehreren Noten geben die Gesamtdauer des Tremolos an. Zwei durch ein Tremolo mit mehreren Noten verbundene Viertelnoten werden zum Beispiel als halbe Noten angezeigt.

Tremolos mit mehreren Noten werden zwischen den Häusern von zwei oder mehr Noten positioniert.



Vier Viertelnoten ohne Tremolos



Tremolos mit mehreren Noten wurden zwischen diesen Viertelnoten in zwei Paaren eingegeben

### N-tolen-Tremolos

Mehrere Noten in Triolen/N-tolen werden in der notierten Reihenfolge wiederholt. Triolen/N-tolen-Tremolos werden zwischen allen Noten in der Triole/N-tolen positioniert.



Viertelnoten in zwei unterschiedlichen N-tolen



Zwischen diesen N-tolen eingegebene N-tolen-Tremolos mit mehreren Noten

Je nach musikalischem Kontext können Tremolos entweder vorgegeben oder frei sein. Es gibt keinen visuellen Unterschied zwischen vorgegebenen und freien Tremolos, weswegen Komponisten und Arrangeure häufig angeben, wie Tremolos auszuführen sind, z. B. durch eine Anmerkung in der Titelei der Partitur oder als Textanweisung in den Noten.

### Vorgegebene Tremolos

Die Anzahl von Tremolo-Strichen entspricht einer klaren Rhythmik im vorliegenden Tempo und Metrum.

### Freie Tremolos

Es gibt keine Verbindung zwischen der Anzahl von Strichen und der Rhythmik. Freie Tremolos werden stattdessen so schnell wie möglich ausgeführt, unabhängig vom Tempo.

Freie Tremolos verwenden häufig drei oder mehr Tremolo-Striche und können außerdem von der Textanweisung »trem.« begleitet werden.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 401

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1185

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1184

[Geschwindigkeit von Tremolos ändern](#) auf Seite 1185

## Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos

Einzelnoten-Tremolos werden an Notenhälsen positioniert, während Tremolos mit mehreren Noten zwischen den Hälsen von zwei oder mehr Noten positioniert werden. Wenn Tremolos mit mehreren Noten drei oder mehr Noten umspannen, werden die Tremolo-Striche zwischen allen Noten positioniert.

Tremolo-Striche sind etwas dünner als Balken, damit die Abstände zwischen Strichen groß genug sind, um die Anzahl von Strichen sofort zu erkennen.

Dorico SE vermeidet automatisch Zusammenstöße zwischen Tremolo-Strichen und Hilfslinien oder Halsfähnchen.

Tremolo-Striche innerhalb der Notenzeile werden so positioniert, dass sie mindestens einen Notenzeilenabstand von Notenköpfen entfernt bleiben und sich an gültigen Positionen relativ zu Notenzeilenlinien und den Bereichen zwischen Notenzeilenlinien befinden. Dies bedeutet, dass Tremolo-Linien nicht zwangsläufig verschoben werden, wenn Sie die Tonhöhe von Noten ändern.



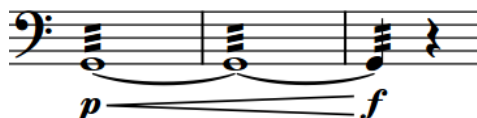
Die Positionen der Tremolo-Striche an den ersten beiden und letzten beiden Noten sind identisch, obwohl die Tonhöhen unterschiedlich sind.

In Dorico SE ist der Winkel von Einzelnoten-Tremolo-Strichen immer derselbe, unabhängig von der Richtung der Phrase. Die Winkel von Tremolos mit mehreren Noten werden durch die Höhe der Notenhäse bestimmt, auf die sich die Tremolos beziehen.

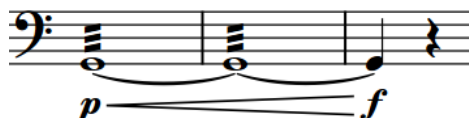
## Tremolos in Haltebogenketten

Standardmäßig werden Einzelnoten-Tremolos entweder an allen Noten in Haltebogenketten oder an allen Noten, mit Ausnahme der ersten oder letzten, angezeigt. Das Löschen von Tremolo-Strichen von gehaltenen Noten entfernt die Tremolo-Striche von allen Noten in Haltebogenketten.

In Dorico SE verwenden wir die Begriffe »Tremolo mit Anschlag« und »Tremolo mit Loslassen« für Einzelnoten-Tremolos, die an allen Noten in Haltebogenketten, mit Ausnahme der ersten bzw. letzten Note, angezeigt werden.



Einzelnoten-Tremolo zu Haltebogenkette hinzugefügt



Tremolo mit Loslassen zu Haltebogenkette hinzugefügt

In Dorico 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.



Die Standardanzahl von Tremolo-Strichen in einer Haltebogenkette, in der die zweite Note länger als die erste ist.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen](#) auf Seite 1156

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 411

[Tremolos mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben](#) auf Seite 412

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1185



## Geschwindigkeit von Tremolos ändern

Sie können die Geschwindigkeit von Tremolos nach ihrer Eingabe ändern, indem Sie die Anzahl von Strichen ändern.

---

### VORGEHENSWEISE



1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten mit den Tremolos aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten.

Die Schalter mit der Anzahl von Tremolo-Strichen, die Ihrer Auswahl entspricht, werden im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs hervorgehoben.

#### HINWEIS

Wählen Sie Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten separat aus.

2. Klicken Sie auf den Schalter mit der gewünschten Anzahl von Tremolo-Strichen im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs.

Klicken Sie z. B. auf **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen** , um Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen einzugeben, oder auf **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen** , um Tremolos mit mehreren Noten und drei Strichen einzugeben.

---

### ERGEBNIS





Die Anzahl von Tremolo-Strichen an den ausgewählten Noten wird geändert, wodurch sich die Geschwindigkeit der Tremolos ändert.

## Tremolos löschen

Sie können Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten von einzelnen Noten entfernen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten hat, auf die sie sich bezogen hatten.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tremolo-Striche Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt je nach Art der ausgewählten Tremolos auf einen oder beide der folgenden Schalter:
  - **Tremolo mit einzelner Note entfernen** 
  - **Tremolo mit mehreren Noten entfernen** 

---

### ERGEBNIS

Die entsprechenden Arten von Tremolo-Strichen werden entfernt.

#### TIPP

Sie können Tremolos auch löschen, indem Sie **0** oder **clear** in das Wiederholungen-Einblendfeld eingeben.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 192

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 404  
[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 401

## Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos

Sie können Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten auf dieselbe Art an neue rhythmische Positionen verschieben wie normale Noten. Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten jedoch über Taktstriche hinaus verschieben, werden die Tremolo-Striche automatisch gelöscht.

Sie können Einzelnoten-Tremolos an neue rhythmische Positionen und über Taktstriche hinaus verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Tremolo-Striche hat. Die Noten werden, ebenso wie normale Noten, automatisch als Haltebogenketten umgedeutet, falls ihre neuen rhythmischen Positionen und die Taktart dies erfordern.

### HINWEIS

Wenn Haltebogenketten mit Einzelnoten-Tremolos Noten unterschiedlicher Dauer enthalten, ist die Anzahl von Tremolo-Strichen an jeder Note in der Haltebogenkette unterschiedlich.

---

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

# Triolen und N-tolen

Triolen und N-tolen zeigen an, dass eine Zählzeit in eine andere Anzahl von Unterzählzeiten aufgeteilt ist, als man aufgrund des aktuellen Metrums vermuten würde. Sie können verwendet werden, um mehr oder weniger Noten in einem Takt unterzubringen, als dort gemäß dem üblichen Unterteilungsmuster vorhanden wären.



Da solche Unterteilungen nicht dem Standard entsprechen, Triolen und N-tolen jedoch dieselbe rhythmische Notation nutzen wie normale Noten, müssen Triolen und N-tolen klar gekennzeichnet werden, um zu verdeutlichen, dass ihre rhythmische Dauer abweicht. Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse zeigen die Anzahl von Noten in der Triole/N-tole an, und Triolen-/N-tolen-Klammern zeigen die Notenwerte von Triolen/N-tolen an, die nicht durch Balken verbunden sind.

In Dorico SE dienen N-tolen als Behälter, in die Sie Noten mit einem beliebigen Notenwert eingeben können, zum Beispiel eine Viertelnote am Anfang einer Achtelnoten-Triole.

Wenn Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus verlaufen, notiert Dorico SE sie automatisch richtig, zum Beispiel, wenn eine Sextole als zwei Triolen dargestellt wird. Sie können auch erlauben, dass N-tolen Taktstriche ohne Teilung überqueren.

Bei der Eingabe von Triolen bzw. N-tolen bleiben diese bei der Eingabe mit der Tastatur offen, d. h. Dorico SE setzt die Noteneingabe in Form der jeweiligen N-tole fort, bis Sie die N-tolen-Eingabe oder Noteneingabe beenden.

Sie können Triolen-/N-tolen mit unterschiedlichen Kombinationen von Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen anzeigen. Außerdem können Sie neben Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen auch Notensymbole anzeigen, die den Notenwert angeben.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 248

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1192

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1195

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1191

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 449

## 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 leere Notenzeilen eingeben oder vorhandene Triolen/N-tolen auswählen und eingebettete Triolen/N-tolen in sie eingeben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Ö**.
  - Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico SE automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.

### HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in vorhandene Triolen/N-tolen eingeben, können Sie Schritte 3 und 4 überspringen.

---

3. Optional: Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in eine leere Notenzeile eingeben, geben Sie das Verhältnis für die äußere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie also zum Beispiel **3:2q** ein, um Viertelnoten-Triolen zu erstellen.
  4. Optional: Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die äußere Triole/N-tole einzugeben.
  5. Drücken Sie die **Ö**, um das Triolen/N-tolen-Einblendfeld wieder zu öffnen.
  6. Geben Sie das Verhältnis für die innere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein.  
Geben Sie also zum Beispiel **5:4e** ein, um Achtelnoten-Quintolen zu erstellen.
  7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die innere N-tole einzugeben.
  8. Geben Sie die gewünschten Noten ein.  
Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico SE automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.
  9. Beenden Sie die Eingabe von eingebetteten Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
    - Um die innere Triole/N-tole zu beenden und die Eingabe der äußeren Triole/N-tole fortzusetzen, drücken Sie einmal **Umschalttaste-Ö**.
    - Um beide Triolen/N-tolen zu schließen und wieder zur Eingabe normaler Noten überzugehen, drücken Sie zweimal **Umschalttaste-Ö** oder bewegen Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
    - Um die Noteneingabe ganz zu beenden, drücken Sie die **Esc-Taste**.
-


#### ERGEBNIS

Die Noten werden ab der Position der Eingabemarke als eingebettete Triolen/N-tolen eingegeben.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole exakt in die äußere Triole/N-tole passen, können Sie mit der Eingabe von Noten für die innere Triole/N-tole fortfahren, bis Sie die Triolen/N-tolen manuell beenden.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole nicht exakt in die äußere Triole/N-tole passen, endet die innere Triole/N-tole automatisch am Ende der letzten Triole/N-tole, die in die äußere Triole/N-tole passt. Danach wird die äußere Triole/N-tole fortgesetzt, bis Sie sie manuell beenden.

#### HINWEIS

Sie können eingebettete Triolen/N-tolen auch eingeben, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken und halten und danach auf die gewünschte N-tole klicken. Die innere Triole/N-tole, auf die Sie klicken, muss jedoch auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts in die äußere Triole/N-tole passen.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 249

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Noten eingeben](#) auf Seite 213



[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 255

## Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln

Sie können alle vorhandenen Noten in Triolen und N-tolen umwandeln, wenn Sie zusätzliche Noten in eine bestehende Dauer einfügen müssen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten in einer einzelnen Notenzeile aus, die Sie in Triolen und N-tolen umwandeln möchten.
2. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
  - Drücken Sie **Ö**.
  - Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

Das Bedienfeld wird automatisch mit dem vorgeschlagenen Verhältnis, basierend auf Ihrer Auswahl, ausgefüllt.


3. Optional: Ändern Sie das Verhältnis im Einblendfeld. Geben Sie also zum Beispiel **3:2** ein, um Triolen zu erstellen.
  4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden gemäß dem Verhältnis im Einblendfeld in Triolen und N-tolen umgewandelt. Wenn Sie zum Beispiel Fünf-Achtelnoten auswählen und **5:4** in das Einblendfeld eingeben, werden die ausgewählten Noten in Achtel-Quintolen umgewandelt.

Wenn die ausgewählten Noten in eine einzelne Triole-/N-tole im festgelegten Verhältnis passen, wird nur eine Triole/N-tole erstellt. Wenn die ausgewählten Noten nicht in eine einzelne Triole und N-tole passen, wird automatisch die erforderliche Anzahl an Triolen und N-tolen erstellt.

#### TIPP

Sie können auch vorhandene Noten in Triolen/N-tolen umwandeln, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken und die Taste gedrückt halten, und dann auf die gewünschte Triole/N-tole klicken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 249

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 248

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 187

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 867

## Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln

Sie können alle Triolen-/N-tolen-Noten in normale Noten umwandeln, wenn Sie zum Beispiel N-tolen-Achtelnoten in Standard-Achtelnoten umwandeln möchten.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus nur die Klammern, Zahlen/Verhältnisse oder Hinweisschilder der Triolen/N-tolen aus, die Sie in normale Noten umwandeln möchten.

#### HINWEIS

Sie dürfen keinen der Notenköpfe in den Triolen und N-tolen auswählen.

---

2. Optional: Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Triolen/N-tolen folgende Noten bei Bedarf an spätere rhythmische Positionen verschieben, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
  3. Optional: Wenn Sie den Einfügen-Modus aktiviert haben, wählen Sie den gewünschten Umfang für den Einfügen-Modus aus.
  4. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen werden gelöscht. Alle Noten in den Triolen/N-tolen werden zurückgesetzt und als normale Noten mit demselben notierten Notenwert angezeigt; so wird zum Beispiel aus einer triolischen Viertelnote eine Standard-Viertelnote.

Wenn Sie jedoch den Einfügen-Modus aktivieren, bleiben alle Noten in den Triolen und N-tolen bestehen und alle nachfolgenden Noten werden auf spätere rhythmische Positionen verschoben, um der jeweils zusätzlichen rhythmischen Dauer zu entsprechen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert ist, werden die zuerst ausgewählten Triolen oder N-tolen erweitert und überschreiben nachfolgende Noten und Triolen und N-tolen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1195

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1192

[Noten eingeben](#) auf Seite 213

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 868


[Einfügen-Modus](#) auf Seite 439

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 440

## 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.

### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern oder Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse aus, bei denen Sie ein Überqueren von Taktstrichen erlauben/nicht erlauben möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Umfasst Taktstrich** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.

### ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen überqueren Taktstriche, wenn **Umfasst Taktstrich** aktiviert ist, und werden automatisch an Taktstrichen geteilt, wenn die Option deaktiviert ist.

### BEISPIEL



Eine Sechzehntel-Sextole, die über einem Taktstrich geteilt und als zwei Triolen notiert wird



Dieselbe Sextole, wenn Ausdehnung über den Taktstrich hinaus erlaubt ist

### WEITERE SCHRITTE

Sie können Noten in den ausgewählten Triolen/N-tolen zusammen verbalken.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 727

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 746

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1192

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1195

## Triolen-/N-tolen-Balken

Triolen-/N-tolen-Balken verbinden Noten in Triolen/N-tolen auf dieselbe Weise wie Balken an normalen Noten. Sie können an Triolen-/N-tolen-Balken dieselben Änderungen vornehmen wie an allen anderen Balken.

Zum Beispiel benötigen Achtelnoten-Duolen keine Klammer, da sie durch einen Balken miteinander verbunden sind und nur mit einer N-tolen-Zahl/einem N-tolen-Verhältnis notiert werden.



Ein 6/8-Takt mit der Standardunterteilung von sechs Achtelnoten



Ein 6/8-Takt mit einer Unterteilung von vier duolischen Achtelnoten auf demselben Raum wie sechs herkömmliche Achtelnoten

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 745

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 759

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 746

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 747

[Balkengruppen trennen](#) auf Seite 747

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 758

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 750

## Triolen-/N-tolen-Klammern

Triolen-/N-tolen-Klammern zeigen die Dauer von nicht durch Balken verbundenen Triolen/N-tolen an (z. B. Viertelnoten-Triolen), indem die Noten innerhalb der Triole/N-tole unter einer Klammer dargestellt werden.

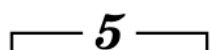
#### BEISPIEL



Ein 4/4-Takt mit der Standardunterteilung von vier Viertelnoten



Ein 4/4-Takt mit einer Unterteilung von sechs triolischen Viertelnoten auf demselben Raum wie vier herkömmliche Viertelnoten



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 1015

## Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen



Sie können Triolen-/N-tolen-Klammern unabhängig von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, die Sie ausblenden möchten, oder die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen, deren Klammern Sie anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Klammer** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Ausgeblendet** 
  - **Eingeblendet** 

---

#### ERGEBNIS

An den ausgewählten Triolen/N-tolen werden Klammern ausgeblendet/angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. An der Position jeder ausgeblendeten Triole/N-tole werden Hinweisschilder angezeigt, d. h. Triolen/N-tolen ohne Zahlen/Verhältnisse oder Klammern.

#### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Hinweise auf Triolen und N-tolen vollständig ausblenden möchten, müssen Sie eventuell auch die Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 438

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1196

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Sie können einzelne Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse über oder unter der Notenzeile oder zwischen Notenzeilen anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.





#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen aus, deren Platzierung Sie relativ zur Notenzeile ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Darüber** 
  - **Darunter** 
  - **Zeilenüberkreuzung oberhalb** 
  - **Zeilenüberkreuzung unterhalb** 

---

#### ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

#### TIPP

- Durch Deaktivieren von **Platzierung** werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf ihre Standardplatzierung zurückgesetzt.
- Sie können außerdem für ausgewählte Triolen und N-tolen umschalten, ob sie über/unter der Notenzeile oder mit Zeilenüberkreuzung oberhalb/unterhalb angezeigt werden, indem Sie **F** drücken.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Rhythmische Endposition von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Sie können die rhythmische Endposition einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern relativ zu einzelnen Noten ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.




#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Endposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Endposition** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **An der rechten Seite der letzten Note enden** 
  - **Unmittelbar vor der folgenden Note enden** 
  - **An der Position der letzten N-tolen-Teilung enden** 
- 

#### ERGEBNIS

Die Endposition der ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 589

## Horizontale Ausrichtung von Triolen-/N-tolen-Klammern erzwingen

Sie können den Winkel einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern ändern, so dass sie horizontal erscheinen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
  - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
  - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
- 

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Winkel Sie ändern möchten.
  2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Horizontal erzwingen** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
- 

#### ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern werden horizontal angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

## Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse

Triolen-/N-tolen-Zahlen und Triolen-/N-tolen-Verhältnisse sind sehr ähnlich: beide geben die Anzahl von gleichen Noten in der Triole/N-tole an, z. B. 3 für Triolen. Triolen-/N-tolen-Verhältnisse geben darüber hinaus auch die Anzahl normaler Noten an, in deren Dauer die Triole/N-tole passt, z. B. 3:2 für Triolen.

Außerdem können Triolen-/N-tolen-Verhältnisse eine Noten-Glyphe beinhalten, die die Dauer der Noten in der Triole/N-tole anzeigt.



Eine Triole mit Verhältnis und Notenwert

Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse helfen dem Interpreten, schnell die Art der Triole/N-tole zu erkennen und zu bestimmen, wie er die Anzahl angegebener Noten im vorliegenden Tempo und Metrum unterbringen muss.

#### HINWEIS


Sie können die Eigenschaften in der Gruppe **Triolen und N-tolen** des Eigenschaften-Bereichs nutzen, um einzelne Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse zu ändern. Die Gruppe **Triolen und N-tolen** wird jedoch nur angezeigt, wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse oder -Klammern auswählen. Sie wird nicht angezeigt, wenn Sie Noten innerhalb der Triole/N-tole oder Noten innerhalb der Triole/N-tole und die Triolen-/N-tolen-Zahl, das Triolen-/N-tolen-Verhältnis oder die Triolen-/N-tolen-Klammer auswählen.

---

## Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen





Sie können einzelne Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse anzeigen, können Sie für jede einzelne Triole/N-tole einen anderen Typ wählen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Zahlen/Verhältnisse Sie ausblenden/ändern möchten, oder die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen, deren Zahlen/Verhältnisse Sie anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Nummer** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Keine** 
  - **Nummer** 
  - **Verhältnis** 
  - **Verhältnis+Note** 

---

#### ERGEBNIS

Die Zahl/Das Verhältnis für die ausgewählten Triolen/N-tolen wird geändert. Wenn Sie **Keine** ausgewählt haben, werden die Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse für die ausgewählten Triolen/N-tolen ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. An der Position jeder ausgeblendeten Triole/N-tole werden Hinweisschilder angezeigt, d. h. Triolen/N-tolen ohne Zahlen/Verhältnisse oder Klammern.

Wenn Sie **Nummer** deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

#### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Hinweise auf Triolen und N-tolen vollständig ausblenden möchten, müssen Sie eventuell auch die Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1193


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen ändern

Sie können einzelne Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse entweder an der visuellen oder der rhythmischen horizontalen Mitte von Triolen/N-tolen anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen/N-tolen bzw. die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen aus, für die Sie die horizontale Position der Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Mitte** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Optisch**
  - **Rhythmisch**

ERGEBNIS

Die horizontale Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen an den ausgewählten Triolen/N-tolen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

- **Optisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der optischen Mitte der Triole/N-tole.
- **Rhythmisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der rhythmischen Mitte der Triole/N-tole. Die rhythmische Mitte kann von der optischen Mitte abweichen.

BEISPIEL



Optische Mitte



Rhythmische Mitte

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1192

[Hinweise](#) auf Seite 438

# 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.

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 1199

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1115

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 152

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1205

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1206

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 914

## 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 in den **Layout-Optionen** aktiviert sind, wechselt Dorico SE von einem Instrument zum nächsten, genau so wie bei gestimmten Instrumenten.

#### HINWEIS

Kit-Instrumente auf den Spieler-Karten im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus sind grün gefärbt, während einzelne Instrumente, die nicht in Perkussions-Kits enthalten sind, im selben Hellblau gehalten sind wie alle anderen Instrumente.

---

## Perkussions-Kits und Schlagzeuge

Ein Perkussions-Kit ist eine Sammlung von ungestimmten Perkussionsinstrumenten, die von einem einzelnen Spieler gespielt werden. Schlagzeuge sind eine besondere Art von Perkussions-Kit und werden häufig in der Pop- und Rockmusik eingesetzt.

#### HINWEIS

In dieser Dokumentation verwenden wir den Begriff »Perkussions-Kit« sowohl für Perkussions-Kits als auch für Schlagzeuge.

---

In Dorico 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 233

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1115

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1218

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 131

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 152

[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 151

[Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen](#) auf Seite 156

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 133


[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

## Perkussions-Kits exportieren

Sie können Perkussions-Kits als `.doricolib`-Dateien exportieren. Auf diese Weise können Sie Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Perkussions-Kit Sie exportieren möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie **Kit exportieren** unten im Dialog, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

---

### ERGEBNIS

Das Kit wird exportiert und als `.doricolib`-Datei gespeichert.

### TIPP

Sie können die `.doricolib`-Datei später in andere Projekte importieren, um das Perkussions-Kit erneut zu verwenden.

---

## Perkussions-Kits importieren



Sie können `.doricolib`-Dateien mit Perkussions-Kits importieren und auf diese Weise Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

### VORAUSSETZUNGEN

Ihr Projekt enthält mindestens einen Einzelspieler oder einen Satzspieler, der kein Instrument hält.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten im **Spieler**-Bereich die Instrumenten-Auswahl für den Spieler, dem Sie das importierte Perkussions-Kit zuweisen möchten:
    - Wählen Sie den Spieler aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
    - Klicken Sie auf das Pluszeichen  auf der Spielerkarte.
    - Wählen Sie den Spieler aus. Klicken Sie dann in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
  2. Klicken Sie auf **Kit importieren** in der Instrumenten-Auswahl, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
  3. Suchen Sie die `.doricolib`-Datei des Perkussions-Kits, das Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
  4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-



#### ERGEBNIS

Die ausgewählte .doricolib-Datei wird als Perkussions-Kit importiert. Es wird dem Spieler zugewiesen, von dessen Karte aus Sie die Instrumenten-Auswahl geöffnet haben.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

## Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben

Sie können Noten nach ihrer Eingabe zu verschiedenen Instrumenten innerhalb desselben Perkussions-Kits verschieben.

#### HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Layouts, die die Kit-Darstellungsart für einzeilige Instrumente nutzen. In solchen Layouts können Sie Noten in andere Notenzeilen versetzen oder verschieben.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie zu einem anderen Instrument im Perkussions-Kit verschieben möchten.
  2. Verschieben Sie die Noten auf eine der folgenden Arten zu einem anderen Instrument:
    - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie zum darüber liegenden Instrument zu verschieben.
    - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um sie zum darunter liegenden Instrument zu verschieben.
- 

#### ERGEBNIS

Die Noten werden zu einem anderen Instrument im Kit verschoben.

#### WEITERE SCHRITTE

Sie können die Position jedes Instruments im Kit ändern.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 155

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 1205

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 453

## Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits

Sie können in Noten für Perkussions-Kits ebenso wie bei normalen Noten Notationselemente hinzufügen und unterschiedliche Rhythmen verwenden; diese können sich jedoch unterschiedlich verhalten.

## Artikulationen

Sie können Artikulationen in allen Kit-Darstellungsarten auf dieselbe Weise zu Perkussionsinstrumenten hinzufügen wie zu allen anderen Instrumenten.

In den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem gelten hinzugefügte Artikulationen jedoch für alle Instrumente in derselben Stimme, die Noten an der jeweiligen rhythmischen Position haben. Wenn sich z. B. sowohl eine Snaredrum-Note als auch eine Tom-Tom-Note an derselben rhythmischen Position befinden und Sie einen Akzent hinzufügen, wird dieser zu beiden Instrumenten hinzugefügt, da beide standardmäßig in derselben Hals-abwärts-Stimme angezeigt werden.

Sie können sehen, welche Akzente auf welche Noten angewandt werden, wenn Sie zur Darstellung als einzeilige Instrumente wechseln.

## Triolen und N-tolen

Wenn Sie in der Rasterdarstellung oder in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem arbeiten, werden Triolen/N-tolen zu allen Instrumenten in derselben Stimme hinzugefügt.

Sie können zur Darstellungsart mit einzeiligen Instrumenten wechseln, um unterschiedliche Eingaben für die einzelnen Instrumente zu machen und so Kreuzrhythmen zu erzeugen. Wenn Sie später wieder zur Darstellungsart als Raster oder fünfzeiliges Notensystem wechseln, versucht Dorico SE, rhythmische Konflikte aufzulösen.

- Im Konflikt stehende Triolen/N-tolen: Eine Triole/N-tole wird für die Dauer des Konflikts in eine Extrastimme verschoben.
- Triolische/N-tolische Noten in einem Instrument und nicht triolische/N-tolische Noten in einem anderen Instrument, die an derselben Position beginnen: Die nicht triolische/N-tolische Note wird angezeigt, als wäre sie Teil der Triole/N-tole. Dies geschieht, weil die Note an derselben Position wie die Triole/N-tole einsetzt und daher so klingt wie die Originalnotation.
- Triolische/N-tolische Noten in einem Instrument und nicht triolische/N-tolische Noten in einem anderen Instrument, die nicht an derselben rhythmischen Position beginnen, oder andere nicht triolische/N-tolische Noten, die innerhalb der Triole/N-tole beginnen: Nicht triolische/N-tolische Noten werden für die Dauer des Konflikts in eine Extrastimme verschoben.

### HINWEIS

Beim Löschen einer Triole/N-tole in den Darstellungsarten als Raster oder fünfzeiliges Notensystem wird die Triole/N-tole aus allen Instrumenten gelöscht, deren Noten zu ein und derselben Stimme gehören.

---

## Spielanweisungen

Sie können während der Noteneingabe Spielanweisungen eingeben, z. B. + für geschlossene und o für offene Hi-Hat, und diese Spielanweisungen später auf dieselbe Art zu vorhandenen Noten hinzufügen wie bei anderen Instrumenten.

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 267

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 248

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 456

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 387

## 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 einzeilige Instrumente hinzufügen.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 306

## 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 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.

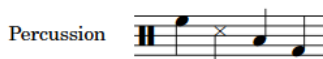
Sie können die Anzeige/Struktur jeder Darstellungsart im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** unabhängig bearbeiten. Wenn Sie z. B. die Reihenfolge von Instrumenten in der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem ändern, hat dies keine Auswirkungen auf die Reihenfolge in der Rasterdarstellung desselben Perkussions-Kits.

#### Fünfzeiliges Notensystem

Kit-Instrumente werden in einem fünfzeiligen Notensystem angezeigt. Sie können bestimmen, welche Instrumente auf jeder Linie und in jedem leeren Bereich der Notenzeile angezeigt werden. Eine einzelne Notenzeilenbeschriftung mit dem Namen des Kits wird angezeigt.

Die Zahlen auf der linken Seite des Bearbeitungsbereichs im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** entsprechen den Notenzeilenpositionen. Position 0 ist z. B. die mittlere Linie der Notenzeile, Position 1 ist der leere Bereich unmittelbar über der mittleren Notenzeilenlinie, Position -2 ist die Linie unter der mittleren Notenzeilenlinie usw.

Fette schwarze Linien zeigen die fünf Notenzeilenlinien an, die grauen Linien über und unter der Notenzeile stehen für nominelle Notenzeilenlinien-Positionen. Jedes Instrument wird auf seiner Notenzeilen-Position angezeigt.



### Raster

Kit-Instrumente werden in einem Raster angezeigt, wobei jedes Instrument seine eigene Linie hat. Sie können die Größe der Abstände zwischen den einzelnen Linien anpassen. Notenzeilenbeschriftungen werden für jedes Instrument in einer kleineren Schrift als normale Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

Die Zahlen auf der rechten Seite des Bearbeitungsbereichs im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** entsprechen der Anzahl von leeren Notenzeilenbereichen zwischen jeder Instrumentenlinie. Standardmäßig liegen alle Instrumente in einem Raster zwei Spatien voneinander entfernt.

Die Reihenfolge, in der die Instrumente aufgelistet sind, entspricht der Reihenfolge, in der sie in der Partitur erscheinen.

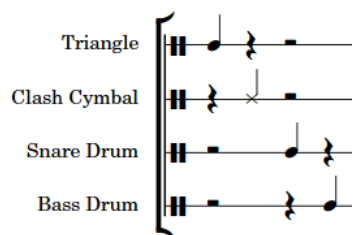
Jedes Instrument in einem Raster hat standardmäßig seine eigene Notenzeilenbeschriftung, die vertikal an seiner eigenen Linie ausgerichtet ist; Sie können angrenzende Instrumente jedoch auch gruppieren und eine einzelne Beschriftung für jede Gruppe anzeigen.



### Einzeilige Instrumente

Kit-Instrumente werden als einzelne Instrumente mit ihren eigenen Zeilen angezeigt. Notenzeilenbeschriftungen von normaler Größe werden für jedes Instrument angezeigt.

Im Bearbeitungsbereich des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** sind alle Instrumente in der Reihenfolge aufgelistet, in der sie in der Partitur angezeigt werden.



### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1199

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1115

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1211

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1208

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 674

## Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern

Sie können die Darstellungsart von Perkussions-Kits in jedem Layout unabhängig und unabhängig voneinander ändern. Z. B. können Sie ein fünfzeiliges Notensystem im Gesamtpartitur-Layout, aber ein Raster im Einzelstimmen-Layout verwenden und zwei Perkussions-Kits mit unterschiedlichen Darstellungsarten im selben Gesamtpartitur-Layout haben.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Darstellungs-Typ für Perkussions-Kit ändern möchten.  
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Wählen Sie im **Perkussion**-Bereich eine der folgenden Optionen für jedes Perkussions-Kit in Ihrem Projekt aus:
  - **Fünfzeiliges Notensystem**
  - **Raster**
  - **Einzeilige Instrumente**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

---

### ERGEBNIS

Die Darstellungsart wird für die ausgewählten Perkussions-Kits in den ausgewählten Layouts geändert.

## Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente

Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente können sowohl als einzelne Instrumente als auch innerhalb von Perkussions-Kits auf unterschiedliche Arten notiert werden, unter anderem mit verschiedenen Notenkopf-Designs und -Positionen.

Sie können Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spieltechnik-spezifische Notenköpfe verwenden, unter anderem, um Noten in leeren Bereichen direkt über/unter der Linie zu positionieren, auf der Noten normalerweise geschrieben werden
- Artikulationen oder Einzelnoten-Tremolos hinzufügen
- Spielanweisungen auf dieselbe Weise hinzufügen wie für gestimmte Instrumente

Sie können zum Beispiel Offen- und Geschlossen-Angaben für Hi-Hat als Spielanweisungen hinzufügen und Spielanweisungs-spezifische Kreuz-Notenköpfe für Sidestick-Noten auf der Snaredrum verwenden.

Beim Eingeben von Noten und Ändern der Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfe vorhandener Noten können Sie Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente auswählen. Sie können Spielanweisungen bei der Noteneingabe und durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1006

[Artikulationen](#) auf Seite 716

[Tremolos](#) auf Seite 1182

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 703

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1200

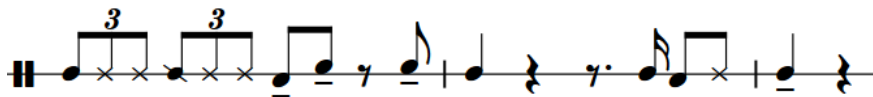
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1200

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe nutzen das Design und die Position von Notenköpfen, um unterschiedliche Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente anzugeben, sowohl als einzelne Instrumente als auch innerhalb von Perkussions-Kits.

Sidestick-Noten auf den Snaredrum-Noten werden für gewöhnlich mit Kreuz-Notenköpfen notiert. Andere Spielanweisungen können die Notenzeilenpositionen über oder unter der Notenzeile mit einzelner Linie nutzen, um Spieltechniken anzuzeigen.



Mehrere verschiedene Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für Snaredrum

Sie können den für jedes ungestimmte Perkussionsinstrument definierten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen und Notenzeilenpositionen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** bearbeiten.

Beim Eingeben von Noten und Ändern der Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfe vorhandener Noten können Sie Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1210

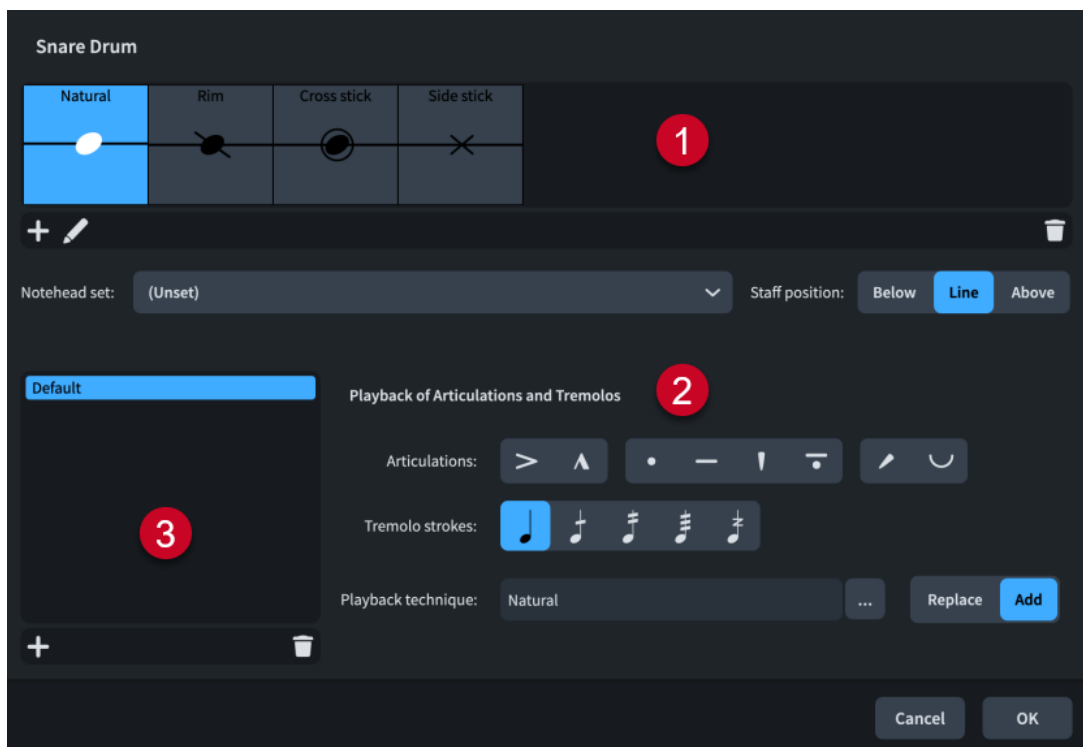
[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

## Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog)

Im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** können Sie den für jedes ungestimmte Perkussionsinstrument festgelegten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen bearbeiten.

Sie können den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
- Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.



### 1 Liste Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe

Enthält die wichtigsten Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe, die aktuell für das ausgewählte Perkussionsinstrument definiert sind, und zeigt je nach Bedarf den Notenkopf-Satz und die Notenzeilenposition an, die der jeweiligen Spielanweisung entsprechen.

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente hinzufügen. Normalerweise ist für Perkussionsinstrumente mindestens die **Natürlich**-Spielanweisung definiert, die für gewöhnlich anhand des Standard-Notenkopf-Satzes angezeigt wird.

### 2 Wiedergabe von Artikulationen und Tremolos

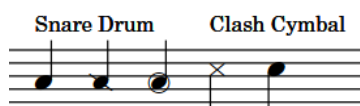
Hiermit können Sie festlegen, wie sich Kombinationen von Artikulationen und Tremolo-Strichen auf die Wiedergabe von Spielanweisungen auswirken bzw. diese übergehen.

Sie können zum Beispiel eine vollkommen andere Spielanweisung für einen Spieltechnik-spezifischen Notenkopf festlegen, wenn ihm ein Akzent hinzugefügt wird.

### 3 Liste mit Abweichungen für Artikulationen und Tremolos

Zeigt alle von Ihnen festgelegten Abweichungen für Artikulationen und Tremolos an.

#### BEISPIEL



Drei unterschiedliche Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für Snaredrum, gefolgt von zwei Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen für Clash-Becken

---

All diese Einstellungen können innerhalb Ihres Projekts im Perkussionsinstrument gespeichert werden und Sie können sie aus einem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

#### HINWEIS

Abweichungen für Artikulationen und Tremolos wirken sich aktuell nicht auf die Wiedergabe aus; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1210

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1211

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 703

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1200

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1200

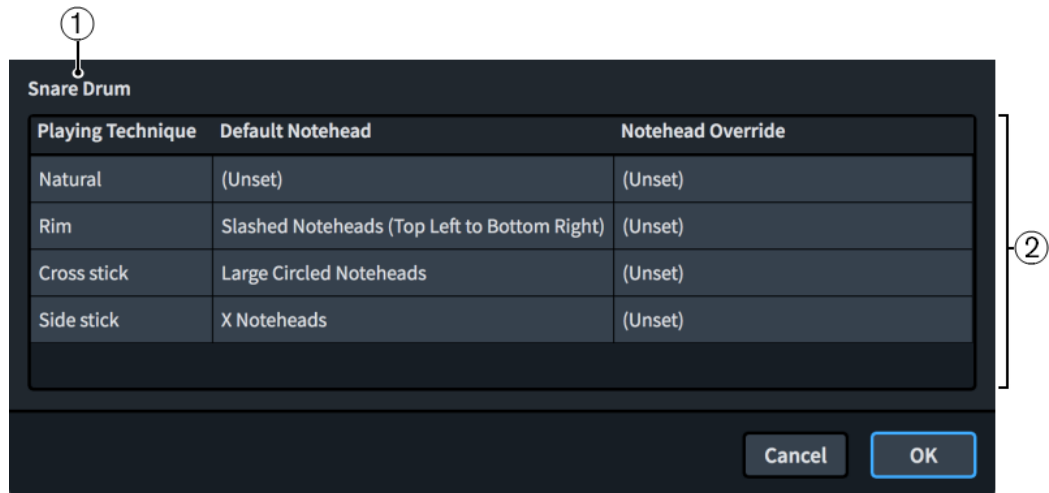
## Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog)

Im Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** werden die Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe aufgelistet, die im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für das ausgewählte Instrument definiert wurden. Im Dialog wird auch die Notenkopfart angezeigt, die jeder Spielanweisung zugeordnet ist; er macht es auch möglich, diese Notenköpfe nur für die fünfzeilige Notenzeilendarstellung zu übergehen.

So kann zum Beispiel derselbe Notenkopf verschiedene Spielanweisungen für verschiedene Instrumente anzeigen. Wenn diese Instrumente auf derselben fünfzeiligen Notenzeile dargestellt werden, kann dies zu Verwirrungen führen. Deshalb können Sie den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** verwenden, um nur in der fünfzeiligen Notenzeilendarstellung der Kits Noten des einen Instruments von den Noten eines anderen zu unterscheiden.

- Sie können den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** öffnen, indem Sie im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** ein Instrument auswählen und auf **Notenköpfe bearbeiten** klicken.





Der Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** enthält Folgendes:

**1 Name des Instruments**

Zeigt den Namen des Perkussionsinstruments an, dessen Notenköpfe im Dialog aufgelistet werden.

**2 Tabelle mit Spielanweisungen**

Enthält die Notenköpfe für das ausgewählte Perkussionsinstrument, aufgeteilt in die folgenden Spalten:

- **Spielanweisung:** Zeigt die mit dem Notenkopf verbundene Spielanweisung in der entsprechenden Tabellenzeile an.
- **Standard-Notenkopf:** Zeigt den Notenkopf, der standardmäßig mit der Spielanweisung verbunden wird, in der entsprechenden Tabellenzeile an.
- **Notenkopf übergehen:** Zeigt in der entsprechenden Tabellenzeile an, wie der Notenkopf in fünfzeiligen Notenzeilendarstellungen der Spielanweisung übergangen wird. Sie können ändern, wie der Notenkopf übergangen wird, indem Sie ihn anklicken und einen anderen Notenkopf aus dem Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1211

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1209

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

## Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern

Sie können die Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfe von Noten, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, nach ihrer Eingabe ändern, zum Beispiel, um ausgewählte Snaredrum-Noten auf die Sidestick-Technik umzustellen und den entsprechenden Notenkopf entsprechend anzupassen.

VORAUSSETZUNGEN

Für die ungestimmten Perkussionsinstrumente, deren Spielanweisungen Sie ändern möchten, sind mindestens zwei Spieltechnik-spezifische Notenköpfe im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** definiert.

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Spieltechnik-spezifischen Notenkopf Sie ändern möchten.

#### TIPP

Wenn Sie eine einzelne Note in Perkussions-Kits auswählen, die ein fünfzeiliges Notensystem oder Raster-Darstellungen nutzen, wird die aktuelle Spielanweisung über dem rhythmischen Raster angezeigt.

2. Gehen Sie die verfügbaren Spielanweisungen für die ausgewählten ungestimmten Perkussionsinstrumente auf eine der folgenden Arten durch:
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um aufwärts zu navigieren.
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um abwärts zu navigieren.

#### ERGEBNIS

Die Spielanweisungen der ausgewählten Noten von ungestimmten Perkussionsinstrumenten werden geändert. Dabei werden das Notenkopf-Design und/oder die Notenzeilenposition der Noten ggf. geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1206

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1205

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1206

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 230

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1201

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 703

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1006

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363



[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 914

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 909

## Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente definieren und für die jeweilige Art von Instrument in Ihrem Projekt speichern. Außerdem können Sie Spieltechnik-spezifische Notenköpfe aus Ihrem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

#### VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
  - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
  - Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten**

zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.

2. Klicken Sie in der Liste Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe auf **Spielanweisung hinzufügen** **+**.
3. Wählen Sie im Dialog die gewünschte Wiedergabe-Anweisung aus.
4. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Spielanweisung als neuen Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf hinzuzufügen.
5. Wählen Sie im Menü **Notenkopf-Satz** den Notenkopf aus, den Sie für den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf verwenden möchten.

#### HINWEIS

Um den standardmäßigen Notenkopf-Satz zu verwenden, lassen Sie für **Notenkopf-Satz** die Option **(Nicht festgelegt)** aktiviert.

6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenposition** aus:
  - **Darunter**
  - **Linie**
  - **Darüber**

---

#### ERGEBNIS

Ein neuer Spieltechnik-spezifischer Notenkopf wird zum ausgewählten ungestimmten Perkussionsinstrument hinzugefügt.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 703

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 363

## Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen

Es kann notwendig sein, die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen zu übergehen, um die Noten für ein Instrument von denen für ein anderes zu unterscheiden, wenn sie sich an derselben Notenzeilenposition in einem fünfzeiligen Notensystem befinden.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Spieltechnik-spezifische Notenköpfe Sie übergehen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü **...** und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie im Haupt-Bearbeitungsbereich des Dialogs das Instrument aus, dessen Notenköpfe Sie übergehen möchten.
4. Klicken Sie auf **Notenköpfe bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** zu öffnen.
5. Klicken Sie in die Spalte **Notenkopf übergehen** für die jeweilige Spielanweisung und wählen Sie eine neue Notenkopfart aus dem Menü aus, um den vorhandenen Notenkopf zu übergehen.

6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
- 

#### ERGEBNIS

Der Spieltechnik-spezifische Notenkopf wird in Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem für das ausgewählte Instrument übergangen.

#### HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen in der Rasterdarstellung und der Darstellung als einzelilige Instrumente.

---

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1208

## Perkussions-Legenden

In Perkussions-Legenden werden bei Nutzung der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem die verwendeten Perkussionsinstrumente angegeben. In Perkussions-Legenden können alle in der Notenzeile angezeigten Instrumente aufgeführt werden, oder nur in einem bestimmten Bereich klingende Instrumente, um Spieler daran zu erinnern, welche Instrumente an bestimmten Stellen gespielt werden müssen.

The image shows a musical score on a five-staff system. Above the staves, there are legends for various percussion instruments: Temple Block 1, Temple Block 2, Temple Block 3, Temple Block 4, Temple Block 5, Suspended Cymbal, Side Drum, and Kick Drum. The notation includes various rhythmic patterns, including eighth and sixteenth notes, rests, and dynamic markings such as 'f' (forte) and '>' (accent). The time signature changes from 4/8 to 5/8 and then to 7/8.

Zwei Perkussions-Legenden für klingende Instrumente

Standardmäßig werden Perkussions-Legenden oberhalb der Notenzeile angezeigt. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Perkussions-Legenden ändern.

Perkussions-Legenden werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn sich an ihrer Position keine klingenden Instrumente befinden oder wenn das Layout die Rasterdarstellung verwendet. Perkussions-Legenden werden in Layouts mit Darstellung als einzelilige Instrumente überhaupt nicht angezeigt.

#### HINWEIS

- Perkussions-Legenden werden nur in dem Layout angezeigt, in dem sie hinzugefügt wurden. Wenn Sie Perkussions-Legenden in mehreren Layouts anzeigen möchten, müssen Sie sie in jedem von ihnen hinzufügen.
  - Sie können Hinweisschilder für Perkussions-Legenden ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Perkussions-Legenden** wählen. Hinweisschilder für Perkussions-Legenden werden angezeigt, wenn sich neben **Perkussions-Legenden** im Menü ein Häkchen befindet, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen gesetzt ist.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 430

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1113

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1115

## Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen

Sie können an bestimmten rhythmischen Positionen Perkussions-Legenden hinzufügen, um die Instrumente im Kit anzugeben. In Perkussions-Legenden können alle Instrumente im Kit oder nur Instrumente, die innerhalb des angegebenen Bereichs klingen, angezeigt werden.

### HINWEIS

Perkussions-Legenden werden nur angezeigt, wenn Kits die Darstellungsart als Notenzeile mit fünf Linien nutzen, und nur in dem Layout, in dem sie hinzugefügt wurden. Wenn Sie Perkussions-Legenden in mehreren Layouts anzeigen möchten, müssen Sie sie in jedem von ihnen hinzufügen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
  - Ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position, an der Sie eine Perkussions-Legende für alle Instrumente hinzufügen möchten.
  - Den Bereich von Noten/Objekten, für den Sie eine Perkussions-Legende für klingende Instrumente anzeigen möchten.
2. Fügen Sie auf eine der folgenden Arten eine Perkussions-Legende hinzu:
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Perkussion** > **Legende für alle Instrumente**.
  - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Perkussion** > **Legende für klingende Instrumente**.

### TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

### ERGEBNIS

Eine Perkussions-Legende wird zum Kit hinzugefügt. Sie wird über der Notenzeile angezeigt, wenn das Kit die Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien nutzt. In ihr werden entweder alle Instrumente oder nur Instrumente mit Noten innerhalb des ausgewählten Bereichs aufgelistet, und zwar in der Reihenfolge, in der sie von oben nach unten im fünfzeiligen Notensystem erscheinen.

### WEITERFÜHRENDE LINKS


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Text in Perkussions-Legenden bearbeiten](#) auf Seite 1215

## Art der Perkussions-Legende ändern

Sie können in der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem die Art der Perkussions-Legenden ändern, so dass sie entweder alle Instrumente oder nur klingende Instrumente enthalten.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, deren Art Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Legenden-Typ** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

#### HINWEIS

Für Perkussions-Legenden mit klingenden Instrumenten ist die Option bereits aktiviert.

---

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
  - **Legende**
  - **Klingende Instrumente**

---

#### ERGEBNIS

Die Legenden-Art der ausgewählten Legenden wird geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1212

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1213

## Bereich von Perkussions-Legenden für klingende Instrumente ändern

Sie können den rhythmischen Bereich von Perkussions-Legenden für klingende Instrumente ändern, um mehr/weniger Instrumente in die Legende einzubeziehen, da in solchen Legenden nur die Instrumente angegeben sind, die an den im Bereich eingeschlossenen rhythmischen Positionen spielen.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Perkussions-Legende für klingende Instrumente aus, deren Bereich Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie den Bereich auf eine der folgenden Arten entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters:
  - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den gesamten Bereich nach rechts zu verschieben.
  - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den gesamten Bereich nach links zu verschieben.
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Bereich zu verlängern.
  - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den Bereich zu kürzen.

#### HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/kürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.

- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

---

#### ERGEBNIS

Der rhythmische Bereich, der von der ausgewählten Perkussions-Legende für klingende Instrumente abgedeckt wird, wird gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters geändert.

Die in der Perkussions-Legende enthaltenen Instrumente werden automatisch aktualisiert, um alle Instrumente einzuschließen, die innerhalb des Bereichs spielen.


#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 205

## Kurznamen für Instrumente in Perkussions-Legenden anzeigen

Perkussions-Legenden verwenden standardmäßig vollständige Instrumentennamen, aber Sie können stattdessen Kurznamen verwenden, um Platz zu sparen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussion-Legenden aus, in denen Sie die Länge der Instrumentennamen ändern möchten.
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 1115

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1212


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1203

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1213

## Text in Perkussions-Legenden bearbeiten

Standardmäßig werden in Perkussions-Legenden die Instrumentennamen von Perkussionsinstrumenten in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem vertikal gestapelt angezeigt. Sie können den Text, der in Perkussions-Legenden angezeigt wird, durch eigenen Text ersetzen.

#### VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, die Sie bearbeiten möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

---

#### ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Perkussions-Legenden angezeigte Text wird geändert.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 604

## 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 die Stimme von einzelnen Noten und ganzen Instrumenten in einzelnen 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

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

[Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1201

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 152

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1081






## Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen

Sie können die Halsrichtung für jedes Instrument in einzelnen Perkussions-Kits festlegen. Außerdem können Sie einstellen, in welcher Stimme sich einzelne Instrumente befinden sollen, um zu steuern, welche Instrumente in Perkussions-Kits sich Stimmen teilen.

---

### VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, in dem Sie die Halsrichtungen und Stimmen von Instrumenten festlegen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie im Dialog ein Instrument aus, dessen Halsrichtung und Stimme Sie festlegen möchten.
4. Wählen Sie eine der folgenden Halsrichtungen für **Halsrichtung und Stimme** aus:
  - **Hals-aufwärts** 
  - **Hals-abwärts** 
5. Legen Sie eine Stimme fest, indem Sie den Wert für **Halsrichtung und Stimme** ändern.

### HINWEIS

Sie müssen die Stimmnummer nicht ändern, wenn Sie zwischen Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen wechseln, da die Nummer der Stimmnummer für beide Halsrichtungen entspricht.

---

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
- 

### ERGEBNIS

Die Standard-Halsrichtung und -Stimme des ausgewählten Instruments wird geändert.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 102

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 148

## 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** > **Notationselemente** > **Perkussion** > **Stimme ändern** > **[Stimme]**.  
Um zum Beispiel Noten auf die zweite Hals-abwärts-Stimme zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Perkussion** > **Stimme ändern** > **Hals-abwärts-Stimme**
  2. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

#### ERGEBNIS

Die Stimme der ausgewählten Noten wird geändert. Dies geschieht unabhängig von der Standardstimme für das jeweilige Instrument und unabhängig von Ihren Einstellungen für Stimmen in Schlagzeugnoten.

#### TIPP

Sie können die Stimme von einzelnen Noten zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Notationselemente > Perkussion > Stimme ändern > Noten-Zielstimme zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

## Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus

Ungestimmte Perkussionsinstrumente werden im Wiedergabe-Modus anders behandelt als gestimmte Instrumente. Anstelle der üblichen Pianorollen-Ansicht wird im Schlagzeugeditor der Einsatz jeder Note für jedes Perkussionsinstrument angezeigt.

Sie können jedes Instrument in einem Kit am linken Rand der Spurüberschrift erweitern, um dieses bestimmte Instrument einem anderen Wiedergabe-Endpunkt zuzuweisen. Z. B. können Sie Instrumente einem anderen Kanal desselben VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts oder auch einem anderen Gerät zuweisen.

Sie können Noten, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, im Wiedergabe-Modus rhythmisch verschieben. Wie bei anderen Instrumenten können Sie Noten jedoch nicht zwischen Perkussionsinstrumenten verschieben, selbst dann nicht, wenn sie sich im selben Perkussions-Kit befinden.

#### HINWEIS

- Endpunkten muss eine passende Perkussions-Map zugewiesen sein.
  - Sie können die Dauer von Noten für ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus nicht ändern. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.
- 

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 697

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 609

[Percussion-Editor](#) auf Seite 623

[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 624

[Noten im Key-Editor verschieben](#) auf Seite 626

[Aus MusicXML-Dateien importierte ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 84

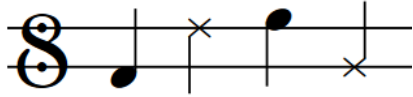
[MIDI importieren](#) auf Seite 87

## Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)

Dorico SE unterstützt das von Keda Music Ltd. entwickelte System Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln).

Universal Indian Drum Notation wurde vor allem für Tablas entwickelt, kann aber auch auf andere indische Trommeln mit zwei Kesseln/Fellen angewandt werden, etwa auf Nagara, Dhol, Dholak, Mridangam und Pakhawaj.

Indische Schlagzeugschlüssel werden automatisch in den Notenzeilen von Tabla-Instrumenten und Tabla-Perkussionskits angezeigt, aber Sie können sie auch manuell eingeben.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 117

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 327

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1199

[Percussion-Maps](#) auf Seite 697

# Stimmen

Bei vielen Instrumenten wie z. B. Flöte oder Posaune enthält jede Notenzeile für gewöhnlich eine einzelne musikalische Linie in einer einzelnen Stimme, die von links nach rechts entlang der Notenzeile gelesen wird. Wenn mehrere unabhängige musikalische Linien in einer einzelnen Notenzeile angezeigt werden sollen, kann jede Linie eine eigene Stimme darstellen.



Auszug aus Klaviernoten mit zwei aktiven Stimmen in jeder Notenzeile

Die Anzeige mehrerer Stimmen in einer einzelnen Notenzeile kommt häufig in der Vokalmusik zur Anwendung, wenn Sopran und Alt sich eine Notenzeile teilen und Tenor und Bass eine weitere. Indem jede Gesangslinie in ihrer eigenen Stimme angezeigt wird, lassen sich die Noten leichter lesen, und die Form jeder Melodielinie ist einfacher zu erkennen.

In Dorico SE gehören Noten zu Stimmen. Sie können beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile für gestimmte Instrumente erstellen. Jede Stimme hat ihre eigene Farbe, die sichtbar wird, wenn Sie Stimmfarben anzeigen. So können Sie einen Überblick darüber behalten, welche Noten sich in welchen Stimmen befinden, falls es mehrere überlappende Melodielinien in Ihrem Projekt gibt.

In Dorico 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 standardmäßig zusammengelegt: statt zwei identischen Pausen wird nur eine angezeigt.

## WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 455

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1216

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1079

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 252

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1223

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1224

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1086

[Pausen löschen](#) auf Seite 1087

## Stimmfarben ausblenden/anzeigen

Sie können Noten entsprechend ihrer Stimme in verschiedenen Farben anzeigen, zum Beispiel um zu prüfen, welche Noten in welcher Stimme stehen. Wenn Stimmfarben ausgeblendet sind, werden alle Noten standardmäßig in Schwarz angezeigt.

Stimmfarben werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

### HINWEIS

Sie können Farben für Stimmen und Noten außerhalb des Bereichs nicht gleichzeitig anzeigen.

---

### VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
    - Um Stimmfarben anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Stimmfarben**.
    - Um Stimmfarben auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Keine**.
- 

### ERGEBNIS

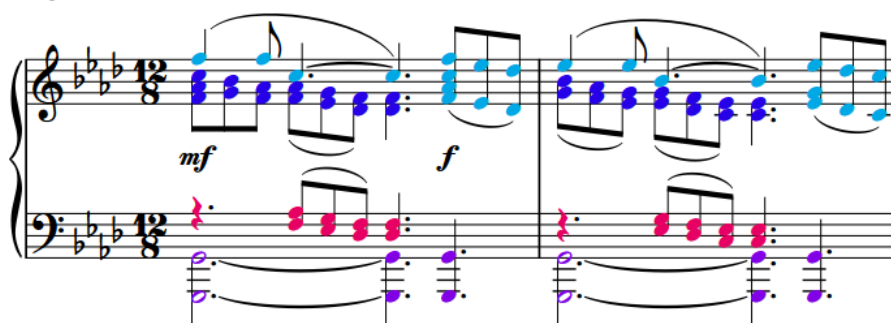
Stimmfarben werden ausgeblendet/angezeigt. Die ersten acht Stimmen in jeder Notenzeile nutzen die unter **Programmeinstellungen > Farben > Stimmfarben** festgelegten Farben. Stimmfarben werden den darauffolgenden Stimmen automatisch zugewiesen.

### TIPP

Sie können Stimmen auch erkennen, indem Sie einzelne Noten auswählen und sich die Anzeige in der Statuszeile anschauen.

---

### BEISPIEL



The image shows a musical score for piano in 12/8 time, featuring two staves. The upper staff (treble clef) contains several measures of music with notes colored in blue, green, and red. The lower staff (bass clef) contains notes colored in purple, pink, and red. Dynamics markings 'mf' and 'f' are present. The notes are grouped with slurs and ties, illustrating how different voices are represented by different colors.

Sichtbare Stimmfarben

---

### WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie durch das Anzeigen von Stimmfarben erkennen, dass einige Noten nicht in der gewünschten Stimme stehen, können Sie ihre Stimme ändern.

### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 911

[Anmerkungen](#) auf Seite 546

[Statuszeile](#) auf Seite 38

## Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten

Noten werden für gewöhnlich direkt übereinander und an derselben horizontalen Position platziert, so dass auf Anhieb erkennbar ist, welche Noten zusammen gespielt werden. Die horizontale Ausrichtung von Noten kann jedoch in mehrstimmigen Kontexten abweichen.

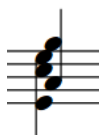
Unter gewissen Umständen müssen einige Noten leicht nach rechts oder links in eine andere Stimmspalte versetzt werden, damit die Teilung von Noten in den einzelnen Stimmen klar erkennbar ist. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn es drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile gibt oder wenn Noten in zwei Stimmen nur eine Sekunde voneinander entfernt liegen.



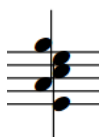
Eine Phrase mit mehreren Stimmspalten für einige Zählzeiten in der oberen Notenzeile

Ineinandergreifende Noten in verschiedenen Stimmen können auf zwei Arten positioniert werden:

1. Notenkopf an Notenkopf, wobei sich Notenköpfe teilweise überlappen können. Diese Stimmreihenfolge nimmt häufig weniger horizontalen Platz in Anspruch als die Hals-an-Hals-Positionierung, da ein Überlappen von Noten erlaubt ist.



2. Hals an Hals, wobei sich Notenköpfe nicht überlappen dürfen. Diese Stimmreihenfolge hält Noten in unterschiedlichen Stimmen separat.



Dorico SE positioniert Noten standardmäßig mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit wahren. Auch die Reihenfolge und Position von Noten in unterschiedlichen Stimmen wird automatisch angepasst, so dass jede rhythmische Position so wenig horizontalen Platz wie möglich belegt und eine gute Lesbarkeit erzielt wird.

Sie können die Reihenfolge, in der gegenüberliegende Stimmen horizontal positioniert werden, manuell umkehren.

#### WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1072

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084

[Notenabstand](#) auf Seite 573

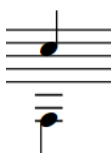
## Stimmspaltenindex

Der Stimmspaltenindex wird verwendet, um die Positionen von Noten festzulegen, wenn mehrere Spalten benötigt werden. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn Noten in zwei Stimmen ein Intervall von einer Sekunde auseinander liegen und daher nicht direkt vertikal übereinander platziert werden können, sondern sich teilweise überlappen müssen.

Dorico SE ändert die Stimmspalte von Stimmen automatisch entsprechend der Anzahl von aktiven Stimmen und der Tonhöhe von Noten. Dorico SE zeigt Stimmen mit dem breitesten Tonhöhenumfang bevorzugt links und Stimmen mit schmalere Tonhöhenumfang bevorzugt rechts von der rhythmischen Position an, da dies zum ausgewogensten Ergebnis führt, besonders wenn es mehrere Vorzeichen gibt.



Eine Stimme



Zwei Stimmen, in derselben Stimmspalte horizontal ausgerichtet



Drei Stimmen, alle noch horizontal ausgerichtet



Vier Stimmen mit zwei Stimmspalten



Fünf Stimmen mit zwei Stimmspalten

## Reihenfolge von Stimmen umdrehen

Dorico SE positioniert Noten automatisch mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit zu bewahren. Sie können die Reihenfolge, in der gegenüberliegende Stimmen horizontal positioniert werden, manuell umkehren. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

#### VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

---

#### VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Stimmenreihenfolge umdrehen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

---

#### ERGEBNIS

Die Stimmenreihenfolge der ausgewählten Noten wird umgedreht, indem ihr Stimmspaltenindex geändert wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Notenkopf an Notenkopf positioniert.



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Hals an Hals positioniert.

---

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1084

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 606

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 589

## Ungenutzte Stimmen

Eine ungenutzte Stimme ist eine Stimme, die an keiner Stelle im Projekt Noten enthält. Alle ungenutzten Stimmen werden automatisch gelöscht, wenn Sie ein Projekt schließen. Sie können Stimmen jedoch nicht manuell löschen, nachdem sie erstellt worden sind. Sie können beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile erstellen.

### HINWEIS

Durch Löschen aller Noten in einer Stimme wird die Stimme selbst nicht umgehend gelöscht.

---

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Noten in eine Stimme eingeben möchten, die beim Schließen des Projekts automatisch gelöscht wurde, können Sie an jeder rhythmischen Position eine neue Stimme erstellen.

## Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden

Wenn Sie Noten in Notenzeilen übertragen, die bereits Noten enthalten, und dadurch Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten ändern. Dies hängt damit zusammen, wie Dorico 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

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 753

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 453

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 224

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 454

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 919

# Glossar

## A

### **Abspielmarke**

Eine vertikale Linie, die sich bei Wiedergabe und Aufnahme mit der Musik bewegt und die aktuelle rhythmische Position anzeigt.

### **Abstand**

Der Mindestabstand bzw. die Lücke zwischen zwei Objekten, z. B. zwischen Text und dessen Einfeldung. Abstandswerte können unabhängig von anderen Werten wie Mindesthöhe und -breite eingestellt werden.

### **Abstandspause**

Eine Pause, die den zusätzlichen rhythmischen Raum vor oder nach Stichnoten füllt, die nicht am Anfang von Takten beginnen oder an deren Enden enden. So wird sichergestellt, dass Spieler erkennen, wie die Rhythmik der Stichnoten in die Taktart passt und in welchem Bezug sie zum übrigen Notenmaterial des Spielers steht. Siehe auch [implizite Pause](#).

### **Akkord**

Zwei oder mehr Noten mit demselben Notenwert, die an derselben rhythmischen Position beginnen und sich einen Notenhals teilen.

### **Akkordeingabe**

Eine andere Noteneingabe, bei der die Noten übereinander gestapelt werden, um Akkorde zu erzeugen, anstatt nach der vorigen Note in Folge eingegeben zu werden. Die Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt, die nicht automatisch vorrückt. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Noteneingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

### **Aktion (Expression-Maps)**

Eine Steuerung in Expression-Maps, die festlegt, wie einzelne Switches gesteuert werden, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen.

### **Ändern des Pedalniveaus**

Eine Änderung der Art, wie ein Haltepedal eines Klaviers gedrückt wird, zwischen 1 (vollständig gedrückt) und 0 (nicht gedrückt). Es wird als Änderung in der Höhe der Pedallinie notiert.

### **Artikulation (Musiknotation)**

Ein Symbol, das angibt, wie eine Note gespielt werden soll, und für gewöhnlich den Anschlag (Attack), den Ausklang oder den Notenwert betrifft. Beispiele sind Staccatozeichen und Akzente.

### **Artikulation (Sound-Bibliotheken)**

Ein Begriff, der sich auf Spieltechniken im Allgemeinen bezieht.

### **Auflösungszeichen**

Auflösung eines Vorzeichens, die unmittelbar vor einem Wechsel der Tonart oder einer einzelnen Note auf der Notenzeile positioniert wird. Es zeigt an, dass das vorige Vorzeichen nicht mehr gilt und gegebenenfalls sofort ein neues Vorzeichen folgen kann. Die Darstellung von Auflösungszeichen vor einzelnen Vorzeichen, die auf doppelte Vorzeichen folgen, wird auch als »Alte Aufhebung« bezeichnet. Auflösungszeichen vor einer Änderung der Tonart werden als »Traditionell« bezeichnet, wenn sie nach dem Taktstrich positioniert sind und als »Russisch«, wenn sie vor dem Taktstrich positioniert sind.

### **Auftakt**

Eine Note oder Note oder Noten, die vor dem ersten vollen Takt eines Stücks gespielt werden. Häufig bestehen Auftakte nur aus ein oder zwei Zählzeiten, deren Hauptzweck darin besteht, in den Anfang des Stücks einzuführen.

**Ausrichtung**

Die Anpassung von Noteninhalten an die Ränder des Rahmens, sowohl horizontal als auch vertikal. Siehe auch [Rahmen](#), [Horizontale Ausrichtung](#), [vertikale Ausrichtung](#).

**Ausrichtung relativ zu Notenköpfen**

Beim Berechnen der horizontalen Ausrichtung von Objekten relativ zu Notenköpfen nutzt Dorico SE den Front-Notenkopf in der ersten Stimmspalte an der entsprechenden rhythmischen Position. Der Front-Notenkopf ist der Notenkopf auf der richtigen Seite des Halses, also auf der linken Seite von aufwärts gerichteten Notenhälsen und auf der rechten Seite von abwärts gerichteten Notenhälsen. Objekte, die relativ zu Notenköpfen ausgerichtet werden können, sind unter anderem Liedtext, Akkordsymbole und Spielanweisungen.

**B****Bereich**

Breite Werkzeugpaletten am linken, rechten und unteren Rand des Fensters, die in allen Modi verfügbar sind, aber je nach Modus einen unterschiedlichen Inhalt haben.

**Bundinstrument**

Eine Art von Instrument, die in den meisten Fällen mehrere Saiten sowie einen Hals mit markierten Bündeln hat und gespielt wird, indem die Saiten an Bundpositionen auf dem Hals mit einer Hand (üblicherweise der linken) gegriffen und mit der anderen Hand (üblicherweise der rechten) angeschlagen werden. Zu den häufig verwendeten Bundinstrumenten zählen die Gitarre, die Ukulele und das Banjo.

**C****CC**

Kurz für »Continuous Controller« oder »Control Change«. Ein MIDI-Befehl, der eine Controller-Nummer und einen Wert beinhaltet. Der Wert für einen einzelnen Controller kann sich im Laufe der Zeit ändern, was eine zunehmende Modulation des jeweiligen Klangs oder Effekts ermöglicht, zum Beispiel zunehmende/abnehmende Intensität des Saiten-Vibratos. Sie können für jede Sound-Bibliothek, die Expression-Maps nutzt, festlegen, welchen Klang oder Effekt ein CC steuern soll. In Dorico SE hat jede Instrumentenspur 127 verfügbare MIDI-CCs mit einem Wertebereich von 0 bis 127. Da MIDI CC unabhängig von den Noten auf einem MIDI-Keyboard funktioniert, können Sie für die Noteneingabe den vollen Notenumfang Ihrer MIDI-Klavatur nutzen. Aus demselben Grund ist es allerdings auch schwieriger, MIDI-CCs beim Aufnehmen von Noten auszulösen. Siehe auch [MIDI](#), [PC](#).

**D****divisi**

Italienisch für »aufteilen« oder »aufgeteilt«. Spieler werden aufgeteilt, um mehrere Notenzeilen zu spielen. Dabei geht es häufig um einen Abschnitt wie etwa Violine I, der aufgeteilt wird, so dass vorübergehend zwei Notenzeilen statt einer angezeigt werden. Divisi-Passagen können in einer einzelnen Notenzeile, gegebenenfalls mit mehreren Stimmen, oder auf mehrere Notenzeilen verteilt notiert werden. Siehe auch [tutti](#), [Zusammenführen](#), [verteilen](#), [reduzieren](#).

**Drucken-Modus**

Ein Modus in Dorico, in dem Sie die Layouts in Ihrem Projekt drucken und exportieren können. Siehe auch [Modi](#).

**Druckvorschaubereich**

Der Hauptbereich des Fensters im Drucken-Modus, in dem eine Vorschau der Inhalte angezeigt wird, die gedruckt oder als Grafikdatei exportiert werden sollen. Siehe auch [Drucken-Modus](#).

**Durchlauf**

Einmaliges Spielen eines Stücks vom Anfang bis zum Ende. Musik, die mehrere mögliche Enden enthält, wie z. B. Musik mit Wiederholungsenden oder Codas, erfordert mehrere Durchläufe.

## E

### EDO

Abkürzung für Equal Division of the Octave (gleichmäßige Unterteilung der Oktave), eine Einheit, die zum Beschreiben der Unterteilung einer Oktave in gleichmäßige Stufen dient. Sie wird häufig zur Festlegung einer mikrotonalen Skala oder eines mikrotonalen Stimmsystems verwendet. In der traditionellen westeuropäischen Musik kommt die gleichstufige Stimmung (12-EDO) zum Einsatz, wobei jede Oktave in 12 gleiche Halbtonschritte unterteilt wird. Musik, die auf gleichen Vierteltönen basiert, verwendet 24-EDO. Siehe auch [Tonhöhenverschiebung](#).

### Eigenschaften

Die Merkmale einzelner Objekte und Teile von Objekten in Ihrem Projekt, die im Eigenschaften-Bereich bearbeitet werden können. Es gibt zwei Arten von Eigenschaften: lokale und globale. Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Das bedeutet, dass das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem Layout standardmäßig keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen hat.

### Ein-/Ausblenden-Pfeil

Kleiner Pfeil, der an allen Rändern des Hauptfensters von Dorico 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, Objekte mit Hilfe von Texteingaben einzugeben. Sie können Einblendfelder im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei der Auswahl von Objekten im Notenbereich öffnen. Es gibt bestimmte Einblendfelder für verschiedene Arten von Objekten.

### Einfügen-Modus

Eine Möglichkeit, die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden, zu ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, verschieben neue Noten alle Folgenoten in derselben Stimme um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu überschreiben. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen. Dies hat auch Auswirkungen auf Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, etwa auf das Löschen von Noten, das Ändern ihrer Notenwerte oder das Eingeben von Taktartangaben. Siehe auch [Noteneingabe](#), [Akkordeingabe](#).

### Eingabemarke

Die bei der Noteneingabe angezeigte vertikale Linie, die über die Notenzeile hinausreicht und die rhythmische Position anzeigt, an der Objekte eingegeben werden. Einfügemarke, Cursor und Mauszeiger in Dorico SE sind verwandt, dienen aber unterschiedlichen Zwecken. Siehe auch [Rhythmisches Raster](#), [Noteneingabe](#), [Positionszeiger](#), [Mauszeiger](#).

### Einleitung

Vor der ersten Note oder Pause in jeder Notenzeile angezeigte Notationselemente. Die Einleitung umfasst in der Regel Schlüssel, Tonarten und Taktarten. In Dorico SE wird die Einleitung automatisch erstellt, weswegen Sie nicht auswählen können, welche Objekte in ihr enthalten sind.

### Einrichten-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie die grundlegenden Elemente Ihres Projekts einrichten können: Instrumente und die dazugehörigen Spieler, Parteien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden. Siehe auch [Modi](#).

### Einzelspieler

Ein einzelner Musiker, der ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann, z. B. eine Flöte, die die Piccoloflöte doppelt. Siehe auch [Spieler](#), [Satzspieler](#).

### Einzelstimme

Noten für die Instrumente, die von einem oder mehreren Spielern gespielt werden, in isolierter Darstellung (unabhängig von der Gesamtpartitur). Musiker, die keine Einsicht in die Noten für das ganze Ensemble benötigen, erhalten so nur die Noten, die sie selbst spielen. Siehe auch [Gesamtpartitur](#), [Layout](#).

### **Endpunkt**

Die einzigartige Kombination von Ein- und Ausgaben, deren Zusammenspiel die Wiedergabe des richtigen Sounds für das jeweilige Instrument ermöglicht.

### **enharmonisch äquivalent**

Eine alternative Schreibweise einer Note mit anderer Stufe und Vorzeichen, die jedoch dieselbe Tonhöhe erzeugt, wie z. B. G $\sharp$  und A $\flat$ .

### **Ensemble**

Eine vordefinierte Liste mit häufig verwendeten Gruppierungen von Spielern, z. B. Streichquartett, Holzbläserquintett, Blechbläserquintett, Streicherensemble, Holzbläserduo usw.

### **Erinnerungsvorzeichen**

Wiederholung eines zuvor gesetzten Vorzeichens, um Unklarheiten zu vermeiden, wenn z. B. eine gehaltene Note mit Vorzeichen auf einer anderen Seite fortgesetzt wird.

### **explizite Pause**

Eine Pause, die bei der Pauseneingabe bewusst eingegeben oder aus einer MusicXML-Datei importiert wurde. Explizite Pausen können nicht unterdrückt werden, wenn sie zwischen Noten einer bestimmten Stimme stehen. Siehe auch [Pause](#), [implizite Pause](#).

## **F**

### **Familie**

Instrumente ähnlicher Art, die in einer Partitur für gewöhnlich in Gruppen zusammengefasst sind, z. B. Holzbläser, Blechbläser, Schlaginstrumente und Streicher.

### **Fermate**

Ein Zeichen zur Angabe, dass alle Noten an dieser Position länger als ihre notierte Länge gehalten werden. Es wird meistens als gekrümmte Linie mit einem Punkt darunter befindlichen Punkt dargestellt, kann jedoch auch als Spitzbogen oder quadratisch geformt sein.

### **formatieren**

Das Festlegen der Anzahl von Takten in einem System, der Anzahl von Systemen auf einer Seite und der Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen.

### **Fortlaufende Ansicht**

Ansicht der Noten in einem einzelnen System mit unendlicher Breite.

### **fps**

Eine Maßeinheit, kurz für »Frames pro Sekunde«, die sich auf die Anzahl der Videobilder bezieht, die pro Sekunde angezeigt werden.

### **Fragment**

Teil eines Notationselements. Zu den Fragmenten einer Note gehören beispielsweise Notenkopf, Punktierungen, Vorzeichen, Notenhalsende und Balken. Im Schreiben-Modus werden bei der Auswahl eines beliebigen Teils eines Objekts auch alle seine Fragmente ausgewählt, so dass alle Änderungen, die Sie vornehmen, sich auf das gesamte Objekt auswirken. Siehe auch [Objekt](#), [Segment](#).

## **G**

### **Gabel**

Dynamikangabe aus zwei angewinkelten Linien, die von einem gemeinsamen Punkt auseinandergehen oder in einem gemeinsamen Punkt zusammenlaufen und dadurch ein gleitendes Zu- oder Abnehmen der Lautstärke, d. h. ein Crescendo oder Diminuendo, anzeigen.

### **Gesamtpartitur**

Eine Partitur, die alle Noten für alle Spieler und ihre Instrumente umfasst, normalerweise in einer bestimmten Reihenfolge. Die Reihenfolge variiert dabei je nach dem Ensemble, für das die Noten geschrieben wurden. In Gesamtpartituren für Orchester sind die Spieler normalerweise

vom höchsten Holzblasinstrument am oberen Rand der Seite (zum Beispiel Piccoloflöte) bis zum tiefsten Streichinstrument am unteren Rand der Seite (zum Beispiel Kontrabass) angeordnet. Blechbläser, Tasteninstrumente, Stimmen und Perkussion befinden sich dazwischen.

#### **getrennter Hals**

Eine Art, alterierte Primen darzustellen, wobei für sie geltende Vorzeichen direkt neben dem Notenkopf angezeigt werden.

#### **Ghost-Note**

Eine auf einem Bundinstrument gespielte Note, die abgedämpft wird, um einen Klang zu erzeugen, der eher perkussiv als melodisch ist. Dies geschieht normalerweise, indem eine Hand leicht auf die Saite gelegt wird. In Dorico SE können nur Noten, die zu Bundinstrumenten wie Gitarre oder Banjo gehören, Ghost-Notes sein.

#### **Griff**

Ein auswählbares Objekt, das die Enden von Linien, die Ecken von Rahmen und andere bewegliche Positionen markiert, wie z. B. Pedallinienunterbrechungen und Kontrollpunkte für Bindebögen. Im Schreiben-Modus sind die Griffe kreisförmig und markieren rhythmische Positionen.

## **H**

#### **Haken**

Eine kurze Linie, die von anderen Linien, meist im rechten Winkel, abgeht und hilft, die Endposition der Linien zu verdeutlichen. In Dorico 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. Im Dynamik-Editor werden Hüllkurven durch hervorgehobene Regionen und mehrere getrennte Punkte angezeigt, von denen jeder einen anderen Parameter der gesamten Hüllkurve darstellt. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

## **I**

#### **implizite Pause**

Eine Pause, die automatisch um die eingegebenen Noten herum angezeigt wird. Ihre notierte Dauer wird je nach ihrer Position im Takt und der Taktart automatisch angepasst. Implizite Pausen können unterdrückt werden, wenn sie zwischen Noten einer bestimmten Stimme stehen, die sie ausblendet. Siehe auch [Pause](#), [explizite Pause](#), [Abstandspause](#), [Mehrtaktpausen](#).

#### **In Akkoladen notiertes Instrument**

Ein Instrument, dessen Noten normalerweise in zwei oder mehr Notenzeilen angezeigt werden, die durch eine Klammer verbunden sind. Zu den üblichen in Akkoladen notierten Instrumenten zählen Klavier, Orgel und Harfe. Die oberen Notenzeilen stehen normalerweise im Violinschlüssel und enthalten höhere Noten, während die unteren Notenzeilen im Bassschlüssel stehen und tiefere Noten enthalten.

**Instrument**

Alles, was mindestens eine Notenzeile benötigt, um die von ihm erzeugten Klänge oder Musik darzustellen. Zu den gängigen Instrumenten gehören Geige, Flöte, Tuba und Große Trommel. Aber auch menschliche Stimmen, computergesteuerte Samples und Tonbandaufnahmen können Instrumente sein.

**Instrumenten-Transposition**

Die Intervalldifferenz zwischen der Tonhöhe, die das Instrument spielt, und der daraus resultierenden klingenden Tonhöhe, die oft im Instrumentennamen enthalten ist. Wenn beispielsweise eine Klarinette in B $\flat$  ein C spielt, wird als Tonhöhe ein klingendes B $\flat$  erzeugt. Siehe auch [klingende Notation](#), [transponierte Notation](#).

**K****Kanal**

MIDI nutzt Kanäle, um festzulegen, welche Noten, Controller-Befehle oder anderen Daten mit welchem Klang auf welchem Gerät wiedergegeben werden sollen. In Dorico 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 im Key-Editor, durch die bis zum nächsten Punkt ein Festwert eingestellt wird. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

**Kontextmenü**

Ein Menü, das Sie öffnen können, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken oder auf einem Touchpad doppelklicken. Die Optionen variieren je nach Position des Mauszeigers und der Auswahl zum Zeitpunkt des Aufrufs. Meistens werden dort jedoch Optionen angeboten, die Sie auch im **Bearbeiten**-Menü finden.

**L****Layout**

Eine Seitendarstellung der Noten für einen oder mehrere Spieler in einer oder mehreren Partien, z. B. eine Gesamtpartitur, die alle Spieler enthält, oder ein Instrumentalteil, der nur einen einzigen Spieler enthält. Siehe auch [Partie](#), [Spieler](#).

**Layout-Optionen**

Optionen, die sich auf den Aufbau eines einzelnen Layouts auswirken, z. B. Seiten- und Notenzeilenlänge. Diese Optionen können in jedem Layout unabhängig voneinander im Dialog **Layout-Optionen** eingestellt werden. Siehe auch [Layout](#).

**Liedtext**

Jede Form von Text – sowohl ganze Wörter als auch einzelne Silben –, der von einem einzelnen Sänger oder einer Gruppe von Sängern gesungen oder gesprochen werden soll. Ein Liedtext kann ein ganzes Wort oder eine einzelne Silbe in einem mehrsilbigen Wort sein. Liedtext wird an allen rhythmischen Positionen angezeigt, an denen ein neues Wort oder eine neue Silbe beginnt. Normalerweise befindet sich der Liedtext unter der Notenzeile, manchmal jedoch auch darüber, etwa bei kurzen Partituren.

**linearer Punkt**

Eine Werteänderung im Key-Editor, die als Punkt auf einer Kurve fungiert. Der Wert wird nur für die jeweilige Position festgelegt, was einen flüssigen Übergang von diesem Positionswert zum nächsten Punkt ermöglicht. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [Wertelinie](#).

**M****Mauszeiger**

Das Symbol auf dem Bildschirm, das Ihnen eine Interaktion mit Objekten und der Benutzeroberfläche ermöglicht, normalerweise durch Klicken. Seine Position wird für gewöhnlich durch eine externe Maus oder ein Touchpad gesteuert. Sein Erscheinungsbild variiert je nach Kontext, zum Beispiel als Hand, wenn der Zeiger über einen Hyperlink fährt. Meistens wird er jedoch als Pfeil angezeigt, der auf die linke obere Ecke des Bildschirms zeigt. In dieser Dokumentation verwenden wir den Begriff »Mauszeiger«, um zwischen dem Cursor und der Eingabemarke zu unterscheiden. Siehe auch [Positionszeiger](#), [Eingabemarke](#), [Touchpad](#).

**Mechanik (Harfen)**

Der Mechanismus, der je nach Position der Pedale die Tonhöhe von Harfensaiten erhöht bzw. erniedrigt.

**Mechanik (Klaviere)**

Der Mechanismus, über den die Klaviersaiten durch Hämmer mit unterschiedlicher Kraft angeschlagen werden, abhängig von der Stärke des Tastendrucks der Spieler. Klaviere (Pianos) können dadurch einen größeren Dynamikumfang nutzen, worauf sich ihr vollständiger Name »Pianoforte« bezieht.

**Mehrtaktpausen**

Zusammenfassung mehrerer benachbarter leerer Takte zu einer kleineren Einheit, die normalerweise als einzelner Takt angezeigt wird, wobei die Anzahl von Pausentakten über der Notenzeile steht vermerkt ist. Mehrtaktpausen werden gewöhnlich durch einen H-Balken angezeigt, eine dicke horizontale Linie mit vertikalen Linien an beiden Enden. In einigen älteren veröffentlichten Partituren wird eine mehrtaktige Pause mit einer Länge von bis zu neun Takten als Kombination aus Brevispausen und ganzen Pausen angegeben.

**MIDI**

Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface, einer Standardschnittstelle für die Kommunikation zwischen elektronischen Musikinstrumenten, Computern und virtuellen Instrumenten. In Dorico SE können MIDI-Daten an einen von 16 Kanälen gesendet werden, über die ein bestimmtes Instrument oder ein bestimmter Patch auf einem bestimmten Instrument diese Daten empfangen und entsprechend reagieren kann. Siehe auch [Kanal](#), [Patch](#), [CC](#), [PC](#).

**Modi**

Auswählbare Arbeitsbereiche im Projektfenster, die in unterschiedlichen Phasen der Partiturerstellung verwendet werden. Siehe auch [Einrichten-Modus](#), [Schreiben-Modus](#), [Notensatz-Modus](#), [Wiedergabe-Modus](#), [Drucken-Modus](#).

**Molltonart**

Eine auf einer Molltonleiter basierende Tonart, deren Intervallmuster sich von denen einer Durtonleiter unterscheidet. Siehe auch [Molltonleiter](#).

**Molltonleiter**

Notenfolge, die Töne einer Molltonart enthält. Es gibt drei Arten von Molltonleitern: natürliche, harmonische und melodische. Natürliche Molltonleitern folgen dem Intervallmuster des äolischen Modus, der auf einer Klaviatur alle weißen Noten von A bis A umfasst. Harmonische Molltonleitern folgen ebenfalls dem Intervallmuster des äolischen Modus, allerdings wird die siebte Stufe um einen Halbton erhöht, zum Beispiel wird in der harmonischen A-Moll-Tonleiter aus dem G ein G#. Melodische Molltonleitern folgen bei Aufwärts- und Abwärtsbewegung unterschiedlichen Intervallmustern: bei der Aufwärtsbewegung werden die sechste und siebte Stufe um einen Halbton erhöht, bei der Abwärtsbewegung entsprechen die sechste und siebte Stufe jedoch der natürlichen Tonleiter. Siehe auch [Molltonart](#).



**MusicXML**

Ein Dateiformat, das den Austausch und die Archivierung von Musiknotationsdaten auf offene und nicht-proprietäre Weise ermöglicht. Es ist nützlich, um Partituren zwischen verschiedenen Musikanwendungen auszutauschen.

**N****Notenbereich**

Der Hauptbereich des Fensters im Einrichten- und Schreiben-Modus, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten können.

**Noteneingabe**

Die Standardmethode, um Noten in Folge zu Notenzeilen hinzuzufügen, die zur Verfügung steht, wenn die Eingabemarke aktiviert ist. Die Eingabemarke wird automatisch an die nächste rhythmische Position gerückt, nachdem eine Note eingegeben wurde. Während der Noteneingabe ist es auch möglich, andere Objekte an der Position der Eingabemarke einzugeben. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Akkordeingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

**Notensatz-Modus**

Ein Modus in Dorico, in dem Sie alle Objekte in Ihrem Projekt verändern und bearbeiten, aber nicht löschen oder rhythmisch verschieben können; auch eine Änderung der Tonhöhe von Noten ist in diesem Modus nicht möglich. Sie können außerdem festlegen, wie die Seiten in jedem Layout Ihres Projekts zum Drucken oder Exportieren formatiert werden sollen. Nicht verfügbar in Dorico SE. Siehe auch [Modi](#).

**Notenwert sperren**

Funktion, die Ihnen eine Änderung der Tonhöhe vorhandener Noten unter Beibehaltung der vorhandenen Rhythmen ermöglicht.

**notenzeilenabhängige Positionierung**

Die vertikale Position von Objekten relativ zu Notenzeilen, d. h. entweder darüber oder darunter.

**O****Obertonreihe**

Eine natürliche Reihe von Frequenzen, die alle mit einer einzelnen, als »Grundton« bezeichneten Tonhöhe verbunden sind. Wenn ein Grundton gespielt wird, enthält die klingende Note viele verschiedene Noten aus der Obertonreihe. Diese zusätzlichen Noten werden »Teiltöne« oder »Obertöne« genannt. Der Klang einzelner Teiltöne kann auch erzeugt werden, indem sie als Flageolettöne gespielt werden. Es gibt ein einheitliches Muster von Intervallen zwischen Teiltönen innerhalb der Obertonreihe, und diese Intervalle werden zunehmend kleiner, je weiter oben sie in der Obertonreihe auftreten. Das Intervall zwischen dem ersten und dem zweiten Teilton ist zum Beispiel eine Oktave, während das Intervall zwischen dem siebten und dem achten Teilton nur etwa eine große Sekunde beträgt. Am oberen Ende der Obertonreihe sind die meisten Teiltöne Mikrotöne. Siehe auch [Teilton](#).

**Objekt**

Allgemeiner Begriff für alle Noten, Pausen, Akkorde, Notenschriftzeichen oder andere auswählbare Objekte einer Partitur in Dorico SE. Siehe auch [Fragment](#), [Segment](#).

**P****Partie**

Ein in sich geschlossener Abschnitt der Noten jeglicher Art, wie z. B. ein Satz aus einer Symphonie, ein Lied aus einem Album, eine Nummer aus einem Musical oder eine kurze Übung aus einem musiktheoretischen Arbeitsblatt. Eine Partie kann die gleichen Spieler wie andere Partien im Projekt enthalten oder einzelne Spieler, die nur in dieser Partie auftreten. Siehe auch [Spieler](#).

### **Partitur**

Siehe [Gesamtpartitur](#), [Einzelstimme](#), [Layout](#), [Projekt](#).

### **Patch**

Eine ältere Bezeichnung für einen bestimmten Klang auf einem MIDI-Gerät oder in einem virtuellen Instrument. Siehe auch [Kanal](#), [MIDI](#), [PC](#).

### **Pause**

Eine Markierung mit einem rhythmischen Wert, die angibt, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. In dieser Dokumentation bezeichnen wir dies als »Pause«. Siehe auch [Pause](#).

### **Pause**

Eine Markierung mit einem rhythmischen Wert, die angibt, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. Siehe auch [implizite Pause](#), [explizite Pause](#), [Abstandspause](#), [Mehraktpausen](#), [Pause \(Haltezeichen\)](#).

### **Pause (Haltezeichen)**

Ein Notationselement, das anzeigt, dass der vorgegebene rhythmische Fluss der Musik vorübergehend unterbrochen werden soll, entweder durch ein kurzes Ausruhen auf einem Ton oder einen Moment Stille. Wird auch als »Haltezeichen«, »Fermate«, »Atemzeichen« oder »Zäsur« bezeichnet. Siehe auch [Fermate](#).

### **PC**

Kurz für »Program Change« oder »Patch Change«. Ein MIDI-Befehl, mit dem Sie auf unterschiedliche Klänge zugreifen können, indem Sie auf die entsprechenden Programme umschalten. Da Programme auch Effekt-Voreinstellungen enthalten können, ermöglichen sie Ihnen einen schnellen Wechsel zu bestimmten Klängen, was besonders bei Live-Auftritten nützlich ist. Sie können für jede Sound-Bibliothek, die Expression-Maps nutzt, festlegen, auf welches Programm ein bestimmtes CC umschalten soll. Siehe auch [MIDI](#), [CC](#), [Patch](#).

### **PlugIn**

Ein Software-Programm, das innerhalb eines anderen Software-Programms ausgeführt werden kann. Dorico 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](#), [Mauszeiger](#).

### **Projekt**

Eine Dorico SE-Datei, die mehrere Partien und Layouts enthalten kann. Siehe auch [Partie](#) und [Layout](#).

### **Punkt (Größe)**

Ein Maßeinheit in der Typografie, die die Größe von Schriften beschreibt.

### **Punkt (Key-Editor)**

Eine Werteänderung im Key-Editor. Punkte werden als Quadrate angezeigt, die Sie auswählen und bearbeiten können, zum Beispiel durch Ziehen. Punkte können konstant oder linear sein. Siehe auch [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

## **Q**

### **Quantisierung**

In der Musik ist das die Anpassung der Notenpositionen und Notenwerte, so dass sie sich an die nächstgelegene definierte Zählzeit anpassen. Dieser Prozess eliminiert kleine Schwankungen in Rhythmus und Dauer, die von Live-Performern natürlich erzeugt werden, und kann beim Importieren/Exportieren von MIDI-Daten nützlich sein, da quantisierte Musik eine sauberere Notation erzeugt.

## R

### Rahmen

Eine rechteckige Einfassung für Noten, Text oder Grafiken auf einer Seite.

### Rastralgröße

Höhe der gesamten aus fünf Linien bestehenden Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie. Der Begriff ist vom Rastral abgeleitet, mit dem in der Vergangenheit fünfzeilige Notensysteme auf Papier gezeichnet wurden. Da Rastrale eine feste Größe hatten, gewöhnte man sich an ihre Abmessungen. Dorico 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](#), [Zusammenführen](#), [divisi](#).

### Rhythmisches Raster

Eine Einheit der rhythmischen Dauer, deren Wert bestimmte Aspekte bei Eingabe und Bearbeitung beeinflusst, wie z. B. das Ausmaß einer Verschiebung von Objekten. Der aktuelle Wert wird durch den Notenwert in der Statusleiste sowie durch Linealmarkierungen für die Aufteilung von Takten in Zählzeiten und die weitere Unterteilung von Zählzeiten über der Notenzeile angezeigt, in der sich die Eingabemarke befindet. Siehe auch [Eingabemarke](#).

## S

### Satzspieler

Mehrere Musiker, die dasselbe Instrument spielen, z. B. 1. Violine. Satzspieler spielen keine unterschiedlichen Instrumente, aber die Einzelstimme kann unter ihnen aufgeteilt werden. Siehe auch [Spieler](#), [Einzelspieler](#).

### Schlagzeug

Eine besondere Art von Perkussions-Kit, das häufig in der Pop- und Rockmusik eingesetzt wird. Schlagzeuge nutzen häufig eine andere Stimmenanordnung als Perkussions-Kits. In diesem Handbuch gelten Informationen zu »Perkussions-Kits« auch für Schlagzeuge, da es sich bei ihnen um eine Art von Perkussions-Kit handelt.

### Schreiben-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten und dabei auch die rhythmischen Positionen von Objekten und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Objekte löschen können. Siehe auch [Modi](#).

### Schreibung

Die Art, wie eine Note mit einer bestimmten Tonhöhe anhand von Buchstaben und einem Vorzeichen angegeben wird. Wenn man z. B. von der herkömmlichen gleichstufigen Stimmung (12-EDO) ausgeht, kann die MIDI-Note 61 als C $\sharp$ , 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 Objekt durch einen System- oder Rahmenumbruch getrennt wird, zum Beispiel Glissando-Linien. Siehe auch [Objekt](#), [Fragment](#).

### Seitenansicht

Darstellung von Noten auf einer Seite mit fester Breite und Höhe; entspricht der Druckansicht. Siehe auch [Fortlaufende Ansicht](#).

**Seitenumbruch**

Das erzwungene Beenden einer Notenseite an einer bestimmten rhythmischen Position, normalerweise an einem Taktstrich. Wird häufig verwendet, um einen Seitenwechsel für eine bestimmte Einzelstimme möglichst reibungslos zu gestalten. In Dorico SE können Seitenumbrüche durch Rahmenumbrüche erzielt werden, welche durch Hinweisschilder gekennzeichnet sind. Siehe auch [Systemumbruch](#).

**SMuFL**

Abkürzung für »Standard Music Font Layout«. Hierbei handelt es sich um eine Schriftart, die alle Symbole, die zur Musiknotation erforderlich sind, in ein Standardlayout einordnet. In einigen Programmbereichen von Dorico 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.

**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 Objekten wie Punktierungen und Vorzeichen sowie die für den Notenabstand eingestellten Werte. Vollständige Systeme werden automatisch horizontal ausgerichtet.

**Spatium**

Maßeinheit im Notensatz, basierend auf dem Abstand zwischen zwei benachbarten Notenlinien. Praktisch alle Notationselemente werden proportional zur Größe des Spatiums skaliert (ein Notenkopf hat z. B. normalerweise die Höhe eines Spatiums).

**Spieler**

Ein Musiker, der ein oder mehrere Instrumente spielt. Spieler werden in Einzelspieler und Satzspieler unterteilt und Partien sowie Layouts zugeordnet. Siehe auch [Einzelspieler](#), [Satzspieler](#), [Partie](#), [Layout](#).

**Spielergruppe**

Eine Reihe von Spielern, die entweder eine Untermenge des gesamten Ensembles (etwa ein Chor innerhalb eines Orchesters) oder eine separate Gruppe (etwa eine Gruppe von Blechbläsern jenseits der Bühne oder ein zweites Orchester) bilden. Jede Gruppe von Spielern wird in der Gesamtpartitur gesondert gekennzeichnet und in der Reihenfolge der Instrumente als Gruppe mit eigener Nummer dargestellt. Siehe auch [Spieler](#).

**Stimme**

In Dorico 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. Siehe auch [Instrument](#).

**Strich**

Kurze Linie, die editorische Binde- und Haltebögen schneidet.

**SVG**

SVG steht für Scalable Vector Graphics, eine XML-basierte Methode zur Darstellung und Änderung von Grafiken. Durch die Art der Codierung können Sie Grafiken im Vergleich zu anderen Formaten sehr flexibel modifizieren.

**System**

Eine horizontale Spanne von Noten, die zusammen gespielt werden. In den meisten gedruckten Notenpublikationen erstrecken sich Systeme über die gesamte Breite von Seiten. Ein System kann eine beliebige Anzahl von Notenzeilen enthalten. In Orchester-Gesamtpartituren zum Beispiel enthalten Systeme üblicherweise Notenzeilen für alle Instrumente im Orchester. Das heißt, dass ein einziges System häufig die gesamte Höhe der Seite ausfüllt. In Einzelstimmen-Layouts enthält jedes System nur die für den jeweiligen Spieler erforderlichen Notenzeilen. Häufig ist dies eine einzelne Notenzeile, so dass mehrere Systeme auf eine Seite passen können. Siehe auch [Systemumbruch](#), [Seitenumbruch](#), [Verteilen](#).

**Systemformatierung**

Die Verteilung von Takten in Systemen und von Systemen in Rahmen. Beim Kopieren der Einzelstimmenformatierung unter Layouts berücksichtigt Dorico 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. Siehe auch [Seitenumbruch](#).

**T****Takt**

Ein durch Taktstriche abgegrenzter Abschnitt der Noten, der aus einer bestimmten Anzahl von Zählzeiten besteht, welche durch die aktuelle Taktbezeichnung vorgegeben wird.

**Tastaturbefehl**

Gruppe von Tasten, die bei einer festgelegten Aktion auslösen, wenn sie gemeinsam gedrückt werden.

**Teilton**

Eine einzelne Tonhöhe oder Frequenz in der Obertonreihe, die gemäß der Tonhöhe des Grundtons variiert, aber entsprechend ihrer Nummer in der Obertonreihe immer ein einheitliches Intervall über dem Grundton liegt. Der zweite Teilton liegt eine Oktave über dem Grundton, der dritte Teilton liegt eine Oktave und eine Quinte über dem Grundton und der vierte Teilton liegt zwei Oktaven über dem Grundton. Siehe auch [Obertonreihe](#).

**Teilung der Oktave**

Ein einzelner Schritt innerhalb einer Oktave, dessen Intervall von der Gesamtanzahl der Teilungen in der Oktave abhängt. In 12-EDO gibt es zum Beispiel zwölf Teilungen der Oktave, die je einen Halbschritt (Halbton) auseinander liegen. Siehe auch [EDO](#), [Tonhöhenverschiebung](#).

**Tempospur**

Informationen das Timing betreffend, die in den MIDI-Daten enthalten sind, die das Tempo, SMPTE-Versätze, Taktarten, Timecodes und Marker, die unabhängig vom Rest der Daten in MIDI-Dateien importiert werden.

**Token**

Ein Code, der in einer Zeichenfolge verwendet und automatisch durch eine Information ersetzt wird, die anderswo im Projekt definiert ist; dabei kann es sich z. B. um den Titel der aktiven Partie, den Namen des Spielers oder die Seitenzahl handeln.

**Tonhöhenüberschneidung**

Eine mögliche Situation in Notenzeilen mit mehreren Stimmen oder Einzelstimmen, zum Beispiel in zusammengeführten Notenzeilen, die eintritt, wenn Noten in Hals-abwärts-Stimmen höhere Tonhöhen haben als Hals-aufwärts-Stimmen. Siehe auch [Zusammenführen](#).

**Tonhöhenverschiebung**

Die Anzahl von Teilungen der Oktave, um die Vorzeichen die Tonhöhe von Noten erhöhen bzw. erniedrigen. In 12-EDO hebt eine Tonhöhenverschiebung von 1 Noten zum Beispiel um einen Halbschritt (Halbton) an und wird für gewöhnlich mit dem Kreuz-Vorzeichen (#) notiert. Siehe auch [EDO](#).

**Touchpad**

Gerät mit berührungsempfindlicher Fläche, das als Alternative zur herkömmlichen Computermaus einsetzbar ist. Üblicherweise in Laptops eingebaut, kann es sich dabei auch um ein separates Gerät handeln, das drahtlos oder über ein Kabel verbunden wird.

**transponierte Notation**

In transponierter Notation sind die notierten Tonhöhen die Tonhöhen die das Instrument spielt, und nicht die klingenden Tonhöhen. Einzelstimmen werden immer in transponierter Notation angezeigt, so dass Spieler einfach die geschriebenen Noten spielen. Dies ist besonders wichtig für transponierende Instrumente. Siehe auch [klingende Notation](#), [Instrumenten-Transposition](#).

**Transport**

Umfasst alle Optionen für die Wiedergabe und Aufnahme.

**Triole/N-tole**

Ein Rhythmus, der nur einen Bruchteil seiner notierten Dauer gespielt wird. Eine Triole sind z. B. drei Noten mit einem bestimmten Notenwert, die in der Zeit gespielt werden, in der normalerweise zwei Noten mit diesem Notenwert gespielt würden.

**tutti**

Italienisch für »alle«. Tutti bedeutet, dass eine Musikpassage von allen Spielern gespielt werden soll, für die die jeweilige Einzelstimme oder Notenzeile bestimmt ist. Diese Angabe wird meistens verwendet, um das Ende einer Divisi-Passage anzuzeigen, oder dient der Verdeutlichung, wenn eine Notenzeile sowohl für Solo- als auch für Tutti-Passagen verwendet wird. Siehe auch [divisi](#).

**V****Vermeidung von Zusammenstößen**

Automatische Anpassungen, die Dorico SE vornimmt, um sicherzustellen, dass mehrere Objekte an derselben Position einander nicht überlappen und klar lesbar bleiben. Dies beinhaltet auch die Änderung der Form von Objekten, wie z. B. Bindebögen, und die Änderung der vertikalen und/oder horizontalen Position von Objekten, wie z. B. Vorzeichen von Akkorden.

**Verschiebungsangabe für Saiteninstrumente**

Winkellinie zur Angabe der Bewegungsrichtung, wenn Spieler von Saiteninstrumenten die Position auf dem Griffbrett ändern, um eine höhere oder tiefere Note mit demselben Finger zu spielen wie die vorige Note.

**Verteilen**

Festlegen des Layouts von Notationsseiten, wie z. B. Definition einer bestimmten Anzahl von Systemen pro Seite oder der Anzahl von Takten pro System.

**verteilen**

Vorgang, bei dem vorhandene Noten einer größeren Anzahl von Instrumenten zugewiesen werden als ursprünglich vorgesehen. Das Verteilen von Stimmen ist oft ein wichtiger Schritt beim Arrangieren und Orchestrieren von Musik, wenn z. B. ein Klavierstück für ein Streichquartett arrangiert wird. Siehe auch [reduzieren](#), [divisi](#).

**vertikale Ausrichtung**

Die Verteilung von Notenzeilen und Systemen über die gesamte Höhe von Rahmen mit einer möglichst gleichmäßigen Raumverteilung. Wenn die Noten im Rahmen weniger als die verfügbare Höhe benötigen, wird der verbleibende Platz gleichmäßig zwischen den Systemen und zwischen den Notenzeilen der Systeme verteilt. Siehe auch [Rahmen](#), [Ausrichtung](#).

### **Vibratohebel**

Eine Vorrichtung an elektrischen Bundinstrumenten, besonders an Gitarren, mit der Spieler einen Vibratoeffekt erzeugen und die Tonhöhe von Noten ähnlich wie bei einem Gitarren-Bending verändern können.

### **Vorschlag**

Kleine Note, die als Ornament oder Verzierung dient und keine Zählzeiten im Taktschema belegt. Ihre Dauer wird stattdessen von den vorangehenden oder den nachfolgenden rhythmischen Noten abgezogen. Ein Vorschlag mit durchgestrichenem Notenhals ist üblicherweise eine »Acciaccatura« (kurzer Vorschlag) und soll so schnell wie möglich gespielt werden, entweder direkt vor oder genau auf der rhythmischen Position der auf ihn folgenden Note. Ein Vorschlag ohne durchgestrichenen Notenhals ist eine »Appoggiatura« (langer Vorschlag) und wird in der Hälfte der notierten Dauer der darauffolgenden Note bzw. des darauffolgenden Akkords gespielt.

### **VST-Instrument**

Abkürzung für »Virtual Studio Technology Instrument«, ein digitales PlugIn, das MIDI-Daten in Audioausgabe umwandelt. Es kann sich dabei um die Emulation einer realen Studio-Hardware oder etwas völlig Neues handeln.

## **W**

### **Wertelinie**

Eine visuelle Darstellung eines Werts im Laufe der Zeit. In Dorico SE finden Sie Wertelinien normalerweise im Key-Editor. Vollständig horizontale Wertelinien zeigen einen konstanten Wert an, während gekrümmte Wertelinien eine nahtlose Wertänderung über eine bestimmte Dauer angeben, die für gewöhnlich zwischen zwei Punkten stattfindet. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#).

### **Wiedergabe-Modus**

Ein Modus in Dorico, in dem Sie einstellen können, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel indem Sie die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen, Automationsdaten eingeben, den Mix anpassen und die klingende Dauer von Noten bei der Wiedergabe ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Notenwerte hat. Siehe auch [Modi](#).

## **Z**

### **Zuordnung**

Die rhythmische Position in den Noten, die ein Objekt einnimmt oder auf die es sich bezieht.

### **Zusammenführen**

Der Prozess, die Noten mehrerer Spieler in weniger Notenzeilen als üblich anzuzeigen. Normalerweise geschieht dies dadurch, dass die gemeinsame Nutzung einer Notenzeile durch mehrere Instrumente derselben Art erlaubt wird, zum Beispiel Flöten 1-2 oder Hörner 1-4. Wird vor allem für umfassende Orchesterpartituren verwendet, da bei weniger Notenzeilen auf einer Seite die Größe der einzelnen Notenzeilen erhöht werden kann, so dass die Partitur für den Dirigenten leichter lesbar ist. Siehe auch [divisi](#), [Tonhöhenüberschneidung](#), [reduzieren](#).

# Stichwortverzeichnis

## A

- Abfolgen
  - Arten 1035
  - Notenzeilenbeschriftungen 125
  - Seitenzahlen 558
  - Studierzeichen 1034
  - Taktzahlen 740–742
  - untergeordnet 742
- abgedämpfte Noten, *siehe* Ghost-Notes
- abgekürzt
  - Datumsangaben 600
  - Dynamikanweisungen 807, 817
  - Instrumentennamen 171, 173, 174, 1109
  - Notenzeilenbeschriftungen 148, 1107, 1109
  - Tempotext 1137
- abgerundetes Rechteck
  - Rahmen 1153
  - Texteinfassungen 1153
- Abmessungen
  - Papierformat 541
  - Seitengröße 541
- abrufen, *siehe* Wiederherstellen, *siehe auch* rückwirkende Aufnahme
- Absatzstile
  - ändern 1151
  - fehlende Schriften 74
  - Liedtext 898
  - Spielergruppen-Beschriftungen 1114
  - Tacets 582
  - Taktzahlen 736
  - Text eingeben 383
- abschließendes Tempo 1141
- Abschlüsse 1009, 1017
  - ändern 1027
  - Fortsetzung 1017
  - Linien 1017
  - Pfeile 1027
- Abschlusslinien 1017
- Abschnitte
  - Abschlüsse 1027
  - anzeigen 42, 1052
  - ausblenden 42, 1052
  - Coda 1050
  - fine 1050
  - letzte 1048
  - Triolen und N-tolen 1191
  - Wiederholung 1050
  - Wiederholungsenden 406, 408, 1047, 1048
- Absolute Kanaländerungs-Aktionen 691
- absolute Tempoänderungen 1133
  - Komponenten 1134
- Abspielmarke 490
  - anzeigen 491
  - ausblenden 491
  - Farbe 55
- Abspielmarke (*Fortsetzung*)
  - Position 492
  - Rücklauf 490
  - Schnellvorlauf 490
  - Transport 504, 506
  - verschieben 436, 490
  - Wiedergabe 492, 504
  - Wiederholungen 498
  - zoomen 489, 616
- Abstand 563
  - Akkoladen 768
  - Akkorddiagramme 790
  - Atemzeichen 875
  - Balken 760
  - Bindebögen 1094, 1095
  - Bindestriche 891
  - Codas 1053, 1124
  - Dynamikanweisungen 808, 814
  - Elisionsbögen 902
  - entfernen 256
  - Fermaten 875
  - Fingersatz-Slides 854
  - Fortlaufende Ansicht 573
  - Fülllinien 891
  - Halsstummel 760
  - Kapodaster 135, 140, 142, 144, 147
  - Klammern 768, 770
  - Liedtext 891
  - Linien 1031
  - Noten, *siehe* Notenabstand
  - Notenhäse 755
  - Notenköpfe 755
  - Notenrahmen 563, 566
  - Notenzeilen 156, 552, 553, 570, 1050, 1125
  - Notenzeilenbeschriftungen 1108
  - Ossia-Notenzeilen 552, 570
  - Partie-Überschriften 563, 565
  - Pausen, *siehe* Abstandspausen
  - Pedallinien 998, 999
  - Quantisierung 87
  - Rahmen 547, 563, 565, 566
  - Ränder 563
  - Schlüssel 798
  - Stille 94
  - Systeme 553, 1050
  - Systemeintrückungen 1108, 1124, 1125
  - Tacets 584
  - Taktzahlen 738
  - Text 1031
  - Zäsuren 875
- Abstandspausen 1082
  - ausblenden 1074
  - Regionen mit Strichnotation 1074
- Abweichungen
  - Anschlagstärke 633
  - Dynamikanweisungen 640, 643



Abweichungen (*Fortsetzung*)

Endpunkte 518  
 entfernen 633  
 gespielter Notenwert 633  
 MIDI-Punkte 650  
 Notenwert 632, 633  
 Partie-Überschriften 593  
 Platzierung 430  
 Schlüssel 324, 800  
 Taktstriche 303, 305, 438, 729  
 Transposition 324, 800  
 Wiedergabevorlagen 507, 508, 510, 512, 518  
 accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,  
*siehe auch* Tempomarkierungen  
 Accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,  
*siehe auch* Triller  
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge  
 Achtelnoten 191, 213, 255, 256  
 Metronomangaben 291  
 Noten trennen 257  
 Perkussion 625  
 Swing-Wiedergabe 292, 501  
 Tempogleichungen 1145  
 Triolen und N-tolen 251  
 Verbalkung 745  
 Wiedergabe 686  
 Zählzeiten 299  
 Adagio, *siehe* Tempomarkierungen  
 additive Taktarten, *siehe* Taktarten  
 Aikin-Notenköpfe 908, 909  
 Akkoladen 764  
 anzeigen 768  
 ausblenden 768  
 Hinweise 438  
 Notenzeilenspationierung 552, 553, 570  
 sekundäre Klammern 768, 769  
 Akkorddiagramm auswählen (Dialog) 794  
 Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog) 795  
 Akkorddiagramme 771, 786  
 Abstand 790  
 ändern 793, 794  
 anzeigen 787, 789, 790  
 ausblenden 787, 789, 790  
 ausgelassene Saiten 787, 795  
 Barré 787, 795  
 bearbeiten 795  
 benutzerdefiniert 795  
 Bundnummern 792, 793, 795  
 Daumen 792, 793, 795  
 eingeben 787, 789  
 Farben 794, 795  
 Fingersätze 787, 792, 793, 795  
 formatieren 795  
 Formen 793–795  
 Formen kopieren 793  
 Größe 790  
 Komponenten 787  
 offene Saiten 787, 795  
 Punkte 795  
 Raster 790, 792  
 Sattel 787  
 Stimmung 135, 137, 790, 793  
 Symbole, *siehe* Akkordsymbole

Akkorddiagramme (*Fortsetzung*)

Zeilen 790, 792, 793  
 zurücksetzen 793, 795  
 Akkorde 245  
 Anschlagstärke 636, *siehe auch* Anschlagstärke-  
 Editor  
 Arpeggio-Zeichen 952  
 aufbauen 252, 253  
 aufgelöst, *siehe* Arpeggio-Zeichen  
 auswählen 417  
 dicht 712  
 Eingabemarke 206, 211, 245  
 eingeben 187, 228, 245, 252, 253  
 Fingersätze 853  
 Generalbass 390, 392, 831, 841  
 Gitarren-Bendings 960, 964  
 Halsrichtungen 921  
 Haltebögen 241, 1161  
 Klammern 782  
 Linien 344  
 mithören 425  
 Notenköpfe in Klammern 913, 914, 917  
 Post-Bends 964  
 Registerauswahl 216  
 Spur, *siehe* Akkordspur  
 Tabulatur 217, 236  
 Vermeidung von Zusammenstößen 711  
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 965  
 Vorzeichen 711  
 Wiedergabe 487, 492, 495, 498  
 Akkordeingabe 247  
 aktivieren 187, 245  
 Arpeggio-Zeichen 342  
 Eingabemarke 206  
 mehrere Notenzeilen 228  
 Registerauswahl 216  
 Tabulatur 236, 245  
 verteilen 228  
 Akkordklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern,  
*siehe auch* Akkordsymbole in Klammern  
 Akkordspur 487  
 anzeigen 489  
 ausblenden 489  
 Akkordsymbol-Regionen 777  
 anzeigen 773, 774  
 ausblenden 773, 774  
 Einblendfeld 321  
 eingeben 321, 322  
 Griffe 426, 777  
 Hervorhebungen 778  
 Länge 426  
 verschieben 449, 453  
 Akkordsymbole 245, 771  
 alterierte Basstöne 314  
 ändern 428  
 anzeigen 314, 322, 773, 774, 777, 780, 789  
 Anzeigoptionen 778  
 Arten 316, 772  
 ausblenden 322, 773, 774, 777, 780, 789  
 ausgelassene Noten 318  
 Ausrichtung 772, 775  
 auswählen 417, 420, 422, 423  
 Einblendfeld 316

- Akkordsymbole (*Fortsetzung*)
- eingeben 314, 316, 321, 322, 773
  - enharmonische Schreibung 138, 139, 144–148, 778, 780
  - Farben 56
  - Filter 424
  - Generalbass 390, 392
  - global 771
  - Größe 429, 785
  - Grundtöne 314, 317, 780
  - Haupt 139
  - Hervorhebungen 778
  - Hinweise 438, 771, 777
  - hinzugefügte Noten 318
  - Instrumente 314, 773, 774
  - Intervallart 314, 780
  - Intervalle 318
  - Kapodaster 138, 139, 144–146, 148
  - kein Akkord 319
  - Klammern, *siehe* Akkordsymbole in Klammern
  - Komponenten, *siehe* Akkordsymbolkomponenten
  - kopieren 420, 772–774
  - Kursivschrift 139
  - Layouts 774
  - lokal 771
  - löschen 444, 773
  - MIDI-Eingabe 314
  - MIDI-Navigation 63
  - modal 320, 779
  - MusicXML-Import 785
  - Navigation bei der Eingabe 321
  - Notenabstand 775
  - Notenzeilen 314, 773, 774
  - notenzeilenabhängige Positionierung 776
  - Platzierung 776
  - Polychords 314, 319
  - Position 772, 775
  - Regionen, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
  - Regionen mit Strichnotation 773, 777, 1070
  - Schaubilder, *siehe* Akkorddiagramme
  - Schreibung 138, 139, 144–148, 778, 780
  - Spationierung 775
  - Spieler 314, 773, 774
  - Spur, *siehe* Akkordspur
  - Systeme 774
  - Taktstriche 775
  - Tonhöhe 167
  - transponieren 139, 142–148, 167, 457, 458, 771, 778
  - transponierende Instrumente 139, 167, 778, 780
  - Umkehrungen 314
  - verschieben 449, 775, 776
  - Voicing 314, 488
  - Vorhalte 318
  - Vorzeichen 139, 144, 147, 316, 778
  - Wiedergabe 476, 487, 488
- Akkordsymbole in Klammern 782, 913
- anzeigen 782
  - einzelne 783
  - Größe 784, 785
  - Stil 784
- Akkordsymbole Solfège 317
- Akkordsymbolkomponenten 772
- Arten 772
  - Einblendfeld 316
  - eingeben 316
- Aktionen 683, 691
- aktivieren 210
- Akkordeingabe 187, 245
  - automatisches Speichern 98
  - Bindebögen verbinden 449
  - Dynamikanweisungen verbinden 449
  - Einfügen-Modus 187, 229
  - Eingabe von Triolen bzw. N-tolen 187
  - Eingabemarke 210
  - EQ 667
  - Inserts 672
  - Instrumentenwechsel 127
  - Kanaleffekte 667, 672
  - Klick während Wiedergabe 492
  - Mauseingabe 187, 221
  - MIDI thru 260
  - MIDI-Geräte 266
  - Noteneingabe 210, 213, 217
  - Notenwert erzwingen 187
  - Notenwert folgen 187
  - Pauseneingabe 187
  - PlugIns 494
  - punktierte Noten 187
  - schneiden 187
  - Spieler-Reihenfolge 119
  - Swing-Wiedergabe 292, 502, 504
  - Systemspur 422
  - teilweise Harfen-Pedalangaben 992
  - Tonhöhe vor Notenwert 187
  - unabhängige Stimmwiedergabe 495, 496
  - Vorschlagseingabe 187
  - VST-Instrumente 494
  - Wiedergabe 30, 492, 507, 512
  - Wiedergabe von Akkordsymbolen 487
- Akzente, *siehe* Artikulationen
- Aliase
- Kurzbefehlleiste 67, 68
- Alla breve 878
- Allegretto, *siehe* Tempomarkierungen
- allmähliche Dynamikwechsel 807, 819
- abgeschnitten 823
  - Anfangsposition 822
  - Ausrichtung 810
  - Bindestriche 820
  - Darstellung 820
  - eingeben 307, 309, 310, 312
  - Endposition 810, 822
  - Fortsetzungslinien 820
  - gestrichelt 820
  - geweitete Gabeln 821
  - Griffe 426
  - Länge 426
  - Linienstil 820
  - messa di voce 820
  - Niente, *siehe* Niente-Gabeln
  - poco a poco 818, 821
  - Position 823
  - punktiert 820
  - Silben 820

- allmähliche Dynamikwechsel (*Fortsetzung*)  
 Spationierung 822  
 Taktstriche 810, 811  
 Tempomarkierungen 1137  
 verschieben 822  
 zentrierter Text 818
- allmähliche Tempoänderungen 946, 1133, 1143  
 abschließendes Tempo 1141  
 Bindestriche 1143  
 Einblendfeld 289  
 eingeben 289, 293, 295, 296, 652  
 formatieren 1143, 1144  
 Fortsetzungslinien 1143, 1144  
 Komponenten 1134  
 Länge 426  
 Linien 1143, 1144  
 Silben 1143  
 Stil 1143  
 Tempo-Editor 651  
 Text 1137  
 Wiedergabe-Modus 484, 651  
 zeichnen 651
- Alphakanal 534, 544
- Alterationen  
 Akkordsymbole 318, 772  
 Jazz-Ornamente 339
- alterierte Basstöne 319, 772  
 Anordnung 781  
 eingeben 314, 319  
 Trennzeichen 781
- alterierte Primen 713  
 Darstellung 713  
 formatieren 713  
 getrennte Hälse 713
- alternierende Taktarten, *siehe* Taktarten
- Altschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Amp-Modellierung 667, 671
- AmpSimulator 667, 671
- an Papier anpassen 542, *siehe auch* Notenzeilengröße
- Ändern des Pedalniveaus 995  
 entfernen 996
- Änderungsbeschriftungen  
 Instrumente 127, 128
- Anfangsposition  
 Linien 1025  
 Rahmen 575, 580  
 Seiten 575, 580  
 Systeme 575, 578  
 Triller 935  
 Videos 182  
 Wiedergabe 490
- Anfangsseiten  
 linke Seite 558  
 Seitenzahlen 558, 985
- Anfangszeichen  
 Linien 1017  
 Pedallinien 1000, 1003
- Anführungszeichen 598
- Angaben  
 Anmerkungen 546  
 drucken 546  
 Taktarten, *siehe* Taktarten  
 Tonarten, *siehe* Tonarten
- anhängen  
 Partien 79  
 subito 817
- Anheben  
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen  
 Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Anmerkungen 466, 546, 1017  
 Hervorhebungen 777, 778, 1056, 1058, 1070, 1071  
 Hinweise 438  
 Kommentare 466  
 Linien 1017  
 Noten-/Pausenfarben 55, 56, 498, 911, 1085, 1221  
 Stimmfarben 55, 1221
- anordnen 444, 446  
 einfügen 448  
 Filter 424  
 Instrumente ändern 132  
 kopieren 446–448  
 reduzieren 585, *siehe auch* zusammenführen  
 Stimmen 453–455  
 transponieren, *siehe* transponieren  
 Werkzeuge 444  
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Anordnung  
 Akkordsymbole 781  
 Partien 160  
 Sätze 160  
 Vorzeichen in Tonartangaben 879
- Anschlag  
 Artikulationen 716, 1157  
 Dynamikanweisungen 309, 807  
 Tremolos 403, 411, 412, 1184  
 Wiedergabe 677
- Anschlagstärke  
 ändern 636, 637, 655–657, 659  
 auswählen 660  
 Editor, *siehe* Anschlagstärke-Editor  
 Expression-Maps 686  
 Histogramm-Werkzeug 655, 656  
 MIDI-Aufnahme 264  
 Notenköpfe in Klammern 914  
 Steuerelemente 636, 655–657, 659  
 Transformieren-Werkzeug 659  
 zurücksetzen 637
- Anschlagstärke-Editor 635, 636, 638  
 Anschlagstärke ändern 636, 655–657, 659  
 Anschlagstärke zurücksetzen 637  
 Filter 658  
 hinzufügen 618, 635  
 Histogramm-Steuerelemente 656  
 Höhe 615  
 schließen 618, 635  
 Transformieren-Steuerelemente 659  
 Zoom 616
- Anschlagstärkespuren, *siehe* Anschlagstärke-Editor
- Ansichtsoptionen 40, 546  
 Abspielmarke 491, 506  
 Akkorddiagramme 787, 789, 790  
 Akkordsymbole 145, 146, 148, 773, 774, 776, 778, 789  
 ändern 38, 658  
 Arten 40  
 ausblenden 433

Ansichtsoptionen (*Fortsetzung*)

Bereiche 37, 44  
 drucken 546  
 Druckvorschau 433, 523  
 exportieren 546  
 Farben 52–56  
 Fenster 49  
 Fortlaufende Ansicht 40, 50  
 Generalbass 841  
 Harfen-Pedalangaben 911  
 Hintergrundfarbe 54  
 Hinweise 439  
 Hinweise auf einen Systemumbruch 579  
 Hinweise auf Rahmenumbrüche 581  
 Hinweise auf Taktarten 1179  
 Histogramm-Editor 658  
 Hub 69  
 Key-Editor 609, 613, 615–618, 658  
 Kommentare 466, 472  
 Layouts 33, 43, 47  
 letzte Projekte 69  
 Mixer 663, 665, 668, 669  
 Noten 498, 1221  
 Noten außerhalb des Bereichs 55, 911  
 Noten verschieben 435–437  
 Notenbereich 35, 41, 50  
 nummerierte Taktregionen 1058  
 Partien 475  
 Pausen 1085  
 Perkussions-Legenden 1212  
 Pianorolle 609, 613, 615–618, 621  
 Regionen mit Strichnotation 1071  
 Registerkarten 33, 43, 45, 47  
 Seitenanordnungen 38, 41, 50  
 Seitenansicht 40, 50  
 Seitenfarbe 53  
 Sprache 51, 63  
 Spuren 489, 616  
 Stimmen 1220, 1221  
 Systemspur 422  
 Taktwiederholungen 1058  
 Taktzahlen 735  
 Timecode 506  
 Transport 506  
 Video-Fenster 183  
 Vollbildmodus 50  
 Zoom 41, 438, 489, 616

Anteile  
 horizontaler Abstand 562, 574  
 Notenwert 686, 1104  
 Skalierungsfaktor 429, 528, 542, 785, 850  
 Tempomarkierungen 1133, 1141  
 vertikale Abstände 553, 570

antworten  
 Kommentare 466, 467, 470

Anweisungen 1006  
 Kombinationen 689  
 Perkussion 697, 703, 1206, 1208  
 Wiedergabe 689, 693, 704

Anweisungen zur Ausführung 589, 591, 863, 1147  
 Einzelstimmen 383  
 hinzufügen 383  
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen

## Anzahl

ausblenden 1060  
 nummerierte Taktregionen 416  
 Takte 416  
 Taktwiederholungen 1059, 1060  
 Wiederholungen 500, 744

Anzahl der Durchläufe 1054  
 ändern 500

anzeigen, *siehe* ausblenden

Anzeigen  
 Audio-Engine 38  
 Daumen 272  
 Eingabemarke 815  
 Fingersätze 272, 856  
 Fingersätze für Saiteninstrumente 856, 857, 910  
 Hornbereich 856  
 MIDI-Eingabe 38  
 Oktaven 801  
 Schlüssel 801  
 Stimmen 815  
 Tempo, *siehe* Tempomarkierungen  
 Trillerintervalle 939, 946

Anzeigeoptionen 29, 40  
 Bereiche 37, 44  
 Bildauflösung 544  
 Datum 600  
 Druckvorschau 35  
 Key-Editor 609  
 Layouts 33  
 Notenbereich 35, 41  
 Percussion-Editor 623  
 Pianorolle 609, 621  
 Projektfenster 33  
 Rahmen 547, 602  
 Registerkarten 45  
 Seiten 547  
 Sprache 51  
 Transport 32  
 Wiedergabe 506  
 Zeit 32, 506, 600  
 Zonen 37

äolisch  
 Akkordsymbole 320, 779

Apostrophen 598

Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge

arabische Ziffern  
 Seitenzahlen 984

Arbeitsablauf  
 Kommentare 466

Arbeitsblätter  
 Auszüge, *siehe* Partien  
 Farben 56  
 Textausrichtung 1152

Arbeitsumgebungen 20  
 Einstellungen 42  
 Optionen 30, 31  
 Programmeinstellungen 57  
 Tastaturbefehle 27, 62

Arco, *siehe* Spielanweisungen

Arpeggio-abwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen  
 Arpeggio-aufwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen

- Arpeggio-Zeichen 949, 952, 1015  
 ändern 428  
 Arten 337, 950  
 Ausrichtung 952  
 Bereich 339, 343  
 Darstellung 949–951  
 Dauer 954  
 Einblendfeld 337, 342  
 eingeben 335, 337, 342, 343  
 Enden 951  
 Filter 424  
 Fingersätze 853  
 formatieren 950, 951  
 gekrümmt 337  
 Griffe 952  
 Haltebögen 241  
 Klammern 949  
 Länge 342, 343, 952  
 löschen 444  
 Notenzeilen-übergreifend 342, 343  
 Position 952  
 Richtung 949  
 Schnörkel 949  
 Spationierung 952  
 Stimmen 342, 343  
 Stummschalten bei der Wiedergabe 498  
 verschieben 449, 453  
 Vorschläge 952  
 Wiedergabe 953, 954  
 zählzeitabhängige Wiedergabe 953
- Arrangeur 76  
 hinzufügen 76  
 Token 598
- Arten  
 Akkordsymbole 316, 772  
 Arpeggio-Zeichen 337  
 Artikulationen 980  
 Atemzeichen 331, 874  
 Darstellung 431  
 Dynamikanweisungen 307, 807  
 Einfassungen 733  
 Eingabemarke 206  
 Fermaten 330, 331, 872, 873  
 Fingersätze 272, 855  
 Glissando-Linien 337  
 Haltebögen 1158  
 Jazz-Artikulationen 336, 337, 979–981  
 Liedtext 388, 884, 885  
 Linien 1015, 1017  
 Noten 191  
 Notenkopf-Sätze 904  
 Notenköpfe 905, 908  
 Oktavzeichen 324, 803  
 Ornamente 336, 980  
 Pausen 330, 872  
 Pedallinien 365, 994  
 Perkussions-Legenden 1213  
 Rhythmusstriche 1080  
 Schlüssel 323  
 Seitenvorlagen 591  
 Silben 886, 887  
 Spielanweisungen 363, 1006  
 Spieler 116, 121
- Arten (*Fortsetzung*)  
 Spuren 482  
 Studierzeichen 1035  
 Taktarten 279, 1168, 1175, 1177  
 Taktstriche 727  
 Taktwiederholungen 404  
 Tempomarkierungen 289, 293, 1133  
 Text 1147  
 Tonarten 274  
 Tremolos 403, 1182  
 Triolen und N-tolen 249, 1187  
 Vorlagen 78  
 Vorschläge 869  
 Wiederholungsenden 402  
 Wiederholungsmarker 402  
 Zäsuren 331, 874  
 zurücksetzen 431
- Artikulationen 716, 1006  
 ändern 267  
 Arten 716  
 Bereich 191  
 Bindebögen 718, 720, 1094  
 Dauer 716, 720  
 eingeben 198, 221, 267, 268  
 Haltebögen 718, 720, 1156  
 invertieren 719  
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen  
 Kits 1202  
 löschen 717  
 Noten 718  
 Notenhäse 718  
 Perkussion 703, 1202, 1205, 1206  
 Platzierung 718–720  
 Position 717, 718  
 Reihenfolge 718  
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 703  
 Tastaturbefehle 268  
 Tonhöhe vor Notenwert 221  
 Tremolos 703  
 Triolen und N-tolen 267  
 überlappend 719  
 Vermeidung von Zusammenstößen 719  
 verschieben 718–720  
 Wiedergabe 495, 496, 678, 703–705, 720
- Atemzeichen 872, 874  
 Arten 428, 874  
 Darstellung 428  
 eingeben 331–333  
 Farben 56  
 löschen 444  
 mehrere an derselben Position 876  
 Platzierung 875  
 Position 875  
 verschieben 449, 453
- atonale Tonarten 880  
 Notenschreibung 458
- Audio  
 Ausgänge im Mixer 516  
 Dialog 94  
 exportieren 93, 94  
 Gerät einrichten 57  
 Lautstärke 184, 663, 664, 669  
 Mixer 663, 664

- Audio (*Fortsetzung*)
- Panorama 670
  - Puffergröße 264, 265
  - Videos 184
  - Warnung 38
  - Wiedergabe 507, 512
  - Wiederholungen 498
- Audio exportieren (Dialog) 94
- Audiospuren
- Audio 184
  - Lautstärke 184
- aufgelöste Akkorde, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Aufhebung
- doppelte Vorzeichen 714
  - Vorzeichen 714
- Auflösung
- ändern 534
  - Bilder 544
  - Generalbass 390, 392, 835, 840
  - rhythmisches Raster 38, 206, 617
- Auflösungszeichen
- anzeigen 710, 927
  - ausblenden 710, 927
  - eingeben 237
  - Klammern 710, 927
- aufnehmen
- Geräte 266
  - Klick-Einstellungen 485
  - MIDI, *siehe* MIDI-Aufnahme
  - Pedallinien 264
  - rückwirkende Aufnahme 262, 504
  - Spielanweisungen 264
  - Tempo 493
  - Tonhöhe eingeben 220
- Aufstrich-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- Auftakte 1168, 1171
- eingeben 279, 281, 286, 287, 440
  - Umwandeln von Takten in 440, 1172
  - Zählzeiten löschen 299, 440, 722, 723
- Auftragstypen 526, 538
- auswählen 538
  - drucken 538
  - Seitenbereiche 530, 531
- auftrennen
- Haltebogenketten 257, 1165
  - Mehrtaktpausen 1089
  - Noten 257
- ausblenden 44, 444, 659, 1154
- Abspielmarke 491
  - Abstandspausen 1074
  - Akkoladen 765, 768
  - Akkorddiagramm-Fingersatz 792, 795
  - Akkorddiagramme 787, 789, 790
  - Akkordsymbol-Klammern 782, 783
  - Akkordsymbole 322, 773, 774, 777, 789
  - anfängliche Seitenzahlen 985
  - Anschlagstärke-Editor 618, 635
  - Anzahl 1060
  - Audio-Ausgänge im Mixer 516
  - austauschbare Taktarten 1168
  - Balken 1076
  - Bereiche 31, 38, 42, 44, 102, 110
  - Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1113
- ausblenden (*Fortsetzung*)
- Bindestriche 814
  - Coda 1052
  - da capo 1052
  - dal segno 1052
  - Divisi-Beschriftungen 1107
  - Divisi-Farben 433
  - Divisi-Notenzeilen 554–556
  - Dynamik-Editor 618, 638
  - Dynamikanweisungen 813, 814, 817
  - Eingabemarke 210
  - Elisionsbögen 902
  - Erinnerungsvorzeichen 710, 927
  - Farben 498, 911, 1058, 1071, 1085, 1221
  - Farben bei der Zusammenführung 433
  - Fermaten 876
  - fine 1052
  - Fingersatz-Slides 855
  - Fingersätze 792, 848
  - Fortsetzungslinien 1011
  - Generalbass 392, 832, 833, 835
  - Generalbass-Klammern 834, 837
  - geweitete Gabeln 821
  - Ghost-Notes 975
  - Glissando-Linien-Text 958
  - Grundton in Akkordsymbolen 780
  - Haltelinien 835, 967
  - Haltelinien für Gitarren-Bendings 967
  - Harfen-Pedalangaben 989, 990, 992
  - Hervorhebungen 433
  - Hinweise 433, 439, 579, 581
  - Hinweisschilder für Perkussions-Legenden 1212
  - Histogramm-Werkzeug 655
  - Instrumenten-Transposition 174, 1111
  - Instrumentennamen 1107, 1109
  - Instrumentenwechsel 127
  - Intervallart in Akkordsymbolen 780
  - Kanäle 668
  - Kapodaster 145, 146, 148
  - Klammern 710, 765, 768, 782, 783, 812, 834, 837, 914, 1114
  - Klammern um Notenköpfe 914
  - Kommentare 472
  - Kurzbefehlleiste 66
  - Laissez-Vibrer-Haltebögen 1164
  - laufende Überschriften 561
  - leere Notenzeilen 554
  - Linien 426, 433, 835, 1011, 1114, 1143
  - Marker 1037
  - Mehrtaktpausen 1089
  - MIDI-CC-Editor 618, 645
  - MIDI-Pitch-Bend-Editor 618
  - Mixer 663–665, 668
  - Noten 1073
  - Notenfarben 433, 546, 911
  - Notenhäse 1076
  - Notenzeilen 114, 162, 166, 167, 554–556, 1128
  - Notenzeilenbeschriftungen 1107
  - nummerierte Taktregionen 1065, 1067
  - Obertöne 925
  - Partie-Seitenzahl 561
  - Partie-Überschriften 69, 560
  - Partien 167, 582

- ausblenden (*Fortsetzung*)  
 Partien-Bereich 113  
 Pausen 1084, 1087–1089  
 Pausenfarben 1085  
 Pedallinien 1000–1002  
 Rahmen 433, 991, 1152  
 Ränder 433  
 Registerkarten 31  
 Saitenanzeigen 378, 426  
 Schlüssel 326, 327, 800  
 Segno 1052  
 Seitenzahlen 561, 985  
 Spielanweisungen 1008, 1011  
 Spielanweisungen-Editor 634  
 Spieler 162, 166  
 Spielergruppen-Beschriftungen 1114  
 Spuren 489, 613  
 Stimmfarben 433, 546, 1221  
 Strophennummern 901  
 Symbole 1008  
 Systemspur 422, 433  
 Systemtrennzeichen 1121  
 Tabulatur 1128  
 Tacets 583  
 Taktarten 440, 1179, 1180  
 Taktpausen 1084, 1087, 1088  
 Taktstriche 279, 729, 1168  
 Taktzahlen 732, 734, 735, 739, 742  
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1078  
 teilweise Harfen-Pedalangaben 992  
 Tempo-Editor 618  
 Tempomarkierungen 1138, 1143  
 Text 1154  
 Text an Linien 1028  
 Textrahmen 1152  
 Timecodes 1044  
 Titel der Partien 561  
 Tonarten 105, 274, 276, 278, 878, 880, 881  
 Transport-Fenster 504  
 Trennzeichen 814  
 Triller-Erweiterungslinien 938  
 Trillerintervalle 940  
 Trillerzeichen 936  
 Triolen und N-tolen 1193, 1196  
 Vibratohebel-Linien 426  
 Video-Fenster 183  
 Vorzeichen 709, 710, 927, 940, 969  
 Vorzeichen bei Gitarren-Pre-Bends 969  
 VST-Instrumente 479  
 Werkzeugzeile 30  
 Wiederholungsanzahl 1054  
 Wiederholungsmarker 1052  
 Zahlen 1054, 1067, 1078  
 Zähler 734  
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 1060  
 Zonen 31, 44
- Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Ausfüllung  
 Seiten 551, 553, 562, 567
- Ausgänge  
 Audioexport 57  
 Lautstärke 669
- Ausgänge (*Fortsetzung*)  
 Mixer 516, 663, 664  
 PlugIns 516
- ausgefüllte Notenköpfe 904, 905
- ausgelassene Noten  
 Akkorddiagramme 787, 795  
 Akkordsymbole 318
- Ausrichtung  
 Akkordsymbole 772, 775  
 allmähliche Dynamikwechsel 810  
 ändern 549  
 Arpeggio-Zeichen 952  
 drucken 528, 542  
 Dynamikanweisungen 809, 810, 825–827  
 exportieren 542  
 Hochformat 542  
 Instrumentennamen 174  
 Liedtext 891, 892  
 Linien 1018, 1025  
 Noten 1222, 1223, *siehe auch* Stimmspaltenindex  
 Notenzeilen 553, 562, 570, 1108, 1125  
 Notenzeilenbeschriftungen 174, 1108  
 Oktavzeichen-Zahlen 804  
 Ornamente 934  
 Pausen 1082  
 Pedallinien 997  
 Punktierungen 1223  
 Querformat 542  
 Spielanweisungen 1009, 1013  
 Stimmen 1222, 1223, *siehe auch*  
 Stimmspaltenindex  
 Systeme 553, 562, 570, 1108, 1125  
 Taktarten 1179  
 Takte 562  
 Taktzahlen 736, 738  
 Tempomarkierungen 1136  
 Text 384, 1152  
 Triller 935  
 vertikal 553, 570  
 Wiederholungsanzahl 1054  
 Wiederholungsenden 1048  
 Zahlen 1054
- ausschließen 114  
 Partien aus Layouts 114, 167  
 Spieler 162  
 Spieler aus Layouts 114, 166  
 Spieler aus Partien 114  
 Tempoänderungen aus Wiedergabe 493  
 Wiedergabe 498
- Ausschlussgruppen  
 Expression-Maps 678
- austauschbare Taktarten 1168  
 eingeben 279, 282–284  
 Ende 1180
- Auswahl  
 Bereiche 192, 196, 197  
 Layouts 30, 31
- Auswahl aufheben, *siehe* auswählen
- Auswahl-Werkzeug 40  
 benutzen 419, 618, 660  
 Key-Editor 618

- auswählen 40, 417, 419, 424, 433
    - Akkorde 425
    - Akkordsymbole 420, 422, 423
    - alles 419, 420, 422, 423
    - Anschlagstärke-Balken 660
    - Auswahl ändern, *siehe* Navigation
    - Auswahl erweitern 418, 419
    - Auswahl-Werkzeug 40, 419, 618, 660
    - Bereiche 192, 196, 197
    - blau 827, 1103
    - Filter 424
    - Key-Editor 618
    - Liedtext 890
    - mehr 418, 419
    - mit System verbundener Text 420, 422, 423
    - Notationen 40, 419, 434
    - Noten 40, 417, 419, 425, 434, 618
    - Notenzeilen 419
    - Objekte 203, 417, 419, 434, 618
    - Objekte hinter anderen Objekte 417
    - Partien 419
    - Punkte 618
    - Schreiben-Modus 187
    - Selektionen transponieren 457
    - Statusanzeige 38
    - Stimmen 613, 618
    - Studierzeichen 420, 422, 423
    - Systemobjekte 420, 422, 423
    - Systemspur 420
    - Taktarten 420, 422, 423
    - Takte 417, 420, 422
    - Tempomarkierungen 420, 422, 423
    - Tonarten 420, 422, 423
    - Werkzeuge 38, 40, 187, 611
    - Wiedergabe 492, 504
    - Wiederholungsenden 420, 422, 423
    - Zählzeiten 423
  - Auszüge, *siehe* Partien
  - Automationsspuren, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* Key-Editor
  - Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog) 97
  - automatisches Speichern 96–98
    - Datum und Zeit 97
    - deaktivieren 98
    - Intervall 98
    - Projekte löschen 96
    - Wiederherstellen von Projekten 98
  - AutoPan 667, 671
  - Autorenname 466
    - ändern 471
- B**
- Backups 99
    - Anzahl 99
    - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
    - Speicherort 99
  - Balalaika, *siehe* Instrumente mit Bündlen
  - Balance
    - Mix, *siehe* Mixer
  - Balken 745
    - Diagramme 658
  - Balkendiagramme 658
  - Balkenecken 757
  - Balkengruppen 24, 745, 762
    - Auftakte 1172
    - auswählen 417
    - erstellen 746
    - festlegen 762
    - Halsrichtungen 921
    - Taktarten 745
    - zurücksetzen 748
  - Balkenlinien
    - Anzahl 759
    - Richtung 758
  - Balkenneigungen 750
    - ändern 750
    - Vorschläge 870
  - Bänder
    - EQ 667
  - Bands 78
    - hinzufügen 71, 107
    - Notenzeilengruppen 766
    - Spieler-Reihenfolge 102, 119
    - Vorlagen 71, 78
  - Banjo, *siehe* Instrumente mit Bündlen
  - Barbershop Quartet, *siehe* Projektvorlagen
  - Barock
    - Appoggiaturas 865, 870
    - Generalbass, *siehe* Generalbass
    - Ornamente 339, 933
    - Triller 946, 948
  - Barré 1006
    - Akkorddiagramme 787, 795
    - ausblenden 1008
    - eingeben 363, 368, 369
    - hinzufügen 795
  - Bartók-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
  - Basis-Switches 682, 691
  - Bassdrum, *siehe* ungestimmte Perkussion
  - Bassgitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
  - Bassnoten
    - Generalbass, *siehe* Generalbass
  - Bassschlüssel, *siehe* Schlüssel
  - Basstöne
    - alteriert 314, 319
  - bearbeiten 203, 426, 428
    - Bereich 148, 1203
    - eingeben und bearbeiten 203
    - Liedtext 894–896
    - Mauseingabe 204, 205
    - Noten 187
    - Notenwerte 256, 426
    - Objekte 428, 604
    - rhythmisches Raster 205, 206
    - verschieben, *siehe* verschieben
  - Bedingungen
    - Expression-Maps 685, 693
  - beenden, *siehe* beginnen
  - Befehle
    - Kurzbefehlleiste 64–66
    - MIDI 59, 63
    - Tastaturbefehle 59, 62



- beginnen 210  
 Arbeitsumgebungen 42  
 austauschbare Taktarten 279, 283, 284, 1168, 1180  
 Bereich 34  
 Hub 69  
 MIDI-Aufnahme 261  
 Noteneingabe 210, 213, 217  
 Projekte 34, 71  
 Spieler 34  
 Timecode-Werte 1043  
 Wiedergabe 492
- Bending-Intervalle 966  
 mikrotonal 966
- Bends  
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Dives  
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen, *siehe auch* Jazz-  
 Ornamente  
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel
- Benennungsschemata  
 Dateinamen 536
- benutzerdefiniert  
 Akkorddiagramme 795  
 Endpunktkonfigurationen 518  
 Ensembles 107, 123  
 Layouts 114  
 Marker 397, 1039  
 Notengrößen 429  
 Notenzeilen-Reihenfolge 120  
 Notenzeilengröße 569  
 Papierformat 541  
 Partitur-Layouts, *siehe* Layouts  
 Perkussions-Spielanweisungen 1206, 1208–1210  
 Seitengröße 541  
 Spieler-Reihenfolge 120  
 Stimmung 135, 137, 138, 787, 790  
 Taktstrichverbindungen 731  
 Tastaturbefehle 59, 62, 63, 67  
 Tempotext 1137  
 Trillergeschwindigkeiten 947  
 Wiedergabevorlagen 507, 510, 513  
 Wiederholungsmarker 1052
- benutzerdefinierte Notenkopf-Sätze  
 Perkussion 1206, 1208–1210
- Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog) 569
- benutzerdefinierte Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
- benutzerdefinierte Spielanweisungen  
 Perkussion 1206, 1208–1210  
 Wiedergabe 704
- benutzerdefinierter Text 1146  
 Dynamikanweisungen 816  
 Marker 397, 1039  
 Perkussions-Legenden 1215  
 Wiederholungen 1054  
 Wiederholungsmarker 1052
- Benutzerdefinierter zentrierter Balken (Dialog) 752
- Benutzername  
 Kommentare 466, 471
- Benutzeroberfläche 29  
 Farben 52–54, 56  
 Fenster 29  
 Sprache 51, 63  
 Transportoptionen 32
- berechnen  
 Harfen-Pedalangaben 375  
 Bereich für Takte und Taktstriche 300, 302, 305  
 Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen  
 275, 278  
 Bereich für VST und MIDI 473, 479  
 Bereiche 37, 192  
 anzeigen 31, 42, 44, 197  
 Arpeggio-Zeichen 339, 342, 343, 952  
 ausblenden 31, 42, 44  
 auswählen 419, 420, 422, 423, 618, 660  
 bearbeiten 37, 148, 1203  
 Diagramme 658  
 Drucken-Modus 523  
 Druckoptionen 526  
 Druckvorschau 35  
 Drumpads 201  
 Dynamikanweisungen 309, 312  
 Eigenschaften 604  
 Einrichten-Modus 101  
 Farben 55, 56, 911  
 Fermaten 333  
 Gitarrentechniken 339, 350, 354, 356, 358, 359  
 Glissando-Linien 339, 345  
 Griffbrett 200  
 Instrumente 124, 135  
 Jazz-Artikulationen 339, 347  
 Key-Editor 609  
 Klaviatur 198  
 Layouts 101, 110, 524  
 Linien 382, 952, 1023  
 Metronomangaben 1139, 1140  
 MIDI-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector  
 Mixer 663  
 Notationen 196  
 Noten 35, 135, 191, 911  
 Noten kopieren 448  
 Notensatz-Modus 604  
 nummerierte Taktregionen 1065–1067  
 Oktavzeichen 329  
 Ornamente 339, 341, 343, 345, 347  
 Partien 101, 113, 530, 531  
 Pausen 333  
 Pedallinien 367, 373  
 Perkussions-Legenden 1214  
 Projekt-Start 34  
 Rhythmusstriche 404  
 Saiten 135  
 Schlüssel 325, 327, 329  
 Schreiben-Modus 186, 191, 196, 604  
 Seiten 528, 530, 531  
 Spielanweisungen 367, 369, 373  
 Spieler 101, 102  
 Stichnoten 806  
 Taktarten 282, 284, 287  
 Takte 300, 302  
 Taktstriche 300, 305  
 Taktwiederholungen 404  
 Taktzahlen 734, 1065–1067  
 Tempo 293, 296  
 tonale Systeme 278  
 Tonarten 198, 275, 278  
 Tremolos 404, 412

Bereiche (*Fortsetzung*)

- Vorzeichen 278
- VST-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector
- Werkzeuge 37, 604
- Wiedergabe-Modus 473
- Wiederholungsenden 404
- Wiederholungsmarker 404
- Zahlen 1065–1067

berührte Tonhöhe 924

- Obertöne 928

Bes, *siehe* Vorzeichen

Beschriftungen

- Instrumente 174, 1106
- Instrumentenwechsel 127, 128
- Marker 1037
- Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
- Perkussions-Kits 1115, 1203
- Spielergruppen 1114

Beschriftungen für Instrumentenwechsel 124, 127

- anzeigen 1113
- ausblenden 1113
- bearbeiten 128
- Präfixe 128
- Rahmen 127
- Schriftstil 127
- Suffixe 128

Betonungszeichen, *siehe* Artikulationen

Bibliotheken 674

- Perkussion 697
- Projektvorlagen 78
- Sound 476, 479, 494, 507, 677, 678, 697
- Stimmungen von Bundinstrumenten 137, 138

Big Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Jazz

Bilder

- Auflösung 533, 534, 544
- exportieren 533, 534
- Videos 179

Bildfrequenz 184

- ändern 180, 185
- Dialog 180
- Drop-Frame-Timecodes 1042
- Timecodes ohne Drop-Frame 1042
- Transport-Fenster 504, 506

Bindebögen 1006, 1091, 1157

- Abstand 1095
- Arpeggio-Zeichen, *siehe* gekrümmte Arpeggio-Zeichen
- Artikulationen 718, 720, 1094
- auswählen 418, 434
- Bereich 191
- Dauer 1104
- editorisch 1096
- eingeben 198, 268, 360, 1101
- eingebettet 1094
- eingebettete Bindebögen 1100, 1101
- Elision 902
- Endpunkte 1094, 1095
- Farben 56
- Filter 424
- flache Bindebögen 1097
- Form 1095
- formatieren 1096, 1097
- gestrichelt 1096

Bindebögen (*Fortsetzung*)

- Gitarrentechniken 360
- Halsrichtung 1094, 1098
- Haltebögen 1092, 1094
- Haltebögen und Bindebögen 1157
- Hammer-Ons 360, 973
- innerhalb von Bindebögen 1100, 1101
- invertieren 1093, 1098, 1099
- kopieren 446, 449
- Krümmung 1093, 1097–1099
- Länge 426, 1092
- löschen 444
- MIDI-Aufnahme 264
- Notenzeilen-übergreifend 268, 1100
- Notenzeilenlinien 1093
- ostasiatische Elision 902
- Platzierung 1092–1095, 1098, 1099
- Position 1092–1095, 1098
- Pull-Offs 360, 973
- punktiert 1096
- Rahmenumbrüche 1095
- Stile 1096
- Stimmen-übergreifend 268, 1100
- stummschalten 498
- Systemumbrüche 1095
- überlappend 1095
- verbinden 449, 1103
- Verbindung aufheben 449, 1104
- Vermeidung von Zusammenstößen 1095, 1100
- verschieben 449, 453
- Vorschläge 268, 866, 1092, 1093
- Wiedergabe 268, 495, 496, 1104
- Winkel 1095

Bindestriche

- Dynamikanweisungen 307, 814
- Liedtext 387, 389, 886, 898
- Notenzeilenbeschriftungen 1112
- Taktarten 1175, 1177
- Tempomarkierungen 1143

Bitraten 93, 94

Blasorchester, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen

blaue Selektionen 827, 1103

Blechblasinstrumente 124

- Akkordsymbole 773
- Auswahl des Hornbereichs 856
- Fingersätze 844, 855
- hinzufügen 107, 122
- Klammern 766
- Projektvorlagen 78
- Spielanweisungen 367
- Spieler-Reihenfolge 102, 119
- Transposition 105, 129

Blog 69

Bluesgitarren-Post-Bends 964

Bongos, *siehe* ungestimmte Perkussion

Booklets 539

- doppelseitiger Druck 540
- drucken 538, 539

bpm 1139

- ändern 654, 1139

Brassband, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen

Breite

- Akkoladen 768
- Elisionsbögen 891, 902
- Gabeln 811
- H-Balken 1089
- Key-Editor 616
- Klammern 768, 770
- Laissez-Vibrer-Haltebögen 1164
- leere Takte 1087
- Linien 562
- Noten 616
- Notenköpfe 907
- Notenwerte 573, 631, *siehe auch* Notenabstand
- Percussion-Editor 616
- Pianorollen-Editor 616
- Spalten 74
- Spuren 489, 616
- Systeme 562, 1125
- Systemtrennzeichen 1122
- Taktarten 1180
- Takte 562, 573, 1087, 1125
- Taktstriche 727
- Tonarten 198
- Vorzeichen 712
- breite Taktstriche 729
- Brickwall Limiter 667, 671
- Briefpapierformate 541
- Britten-Fermate, *siehe* Fermaten
- Broadcast WAVE Format 94
- Bruchteile
  - Arpeggio-Zeichen 954
  - Fingersätze 846
  - Generalbass 392
  - Gitarren-Bendings 966
  - Glissando-Linien 959
  - Taktarten 279, 1167, 1168
  - Tempomarkierungen 295, 296, 399, 1139
- Buchstaben
  - Studierzeichen 1035
- Bünde 134, 1127
  - Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme ändern 1130
  - anfängliche Nummer 787, 795
  - hinzufügen 135, 236, 795
  - Intervalle 135
  - Kapodaster, *siehe* Kapodaster
  - Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern löschen 135, 795
  - Noten außerhalb des Bereichs 1130
  - Noteneingabe 200, 236
  - Position 135
  - Saiten-Nummer 910
  - Spatialisierung 135

C

- C-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- calando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- cantabile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Capo-Definition (Dialog) 141
- CC64
  - Pedallinien 264, 266

Cello, *siehe* Instrumente

Chor

- Liedtext 884
- Spielanweisungen 367
- Strophennummern 901
- Chorus 667, 671
- Chorvorlagen 71, 78
  - Notenzeilengruppen 766
- chromatisches Glissando 955
  - Wiedergabe 958
- Clash-Becken, *siehe* ungestimmte Perkussion
- CMYK-Verarbeitung 544
- Coda 1050
  - Abschnitte 1050
  - Abstand 1053, 1124
  - anzeigen 1052
  - ausblenden 1052
  - eingeben 409, 410
  - Einrückung 1053, 1124
  - Lücke mitten im System 1050, 1053
  - mehrere 1051
- Codec 180
- Codes 595
  - Zeit 1042
- Col legno, *siehe* Spielanweisungen
- Compressor 667, 671
- Con sordino, *siehe* Spielanweisungen
- Concert Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Concertos
  - Kadenzen 440, 442, 1168
  - Sätze, *siehe* Partien
  - Solisten 121
- Continuous
  - Controller 691
- Control-Change-Aktionen 683, 691
- Controller
  - Expression-Maps 677
  - MIDI, *siehe* MIDI-Controller
- Copyright 76
  - erste Seiten 591
  - hinzufügen 76
  - Token 598
- Cowbell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Cross-Stick, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Cubase
  - Expression-Maps 677, 696
  - Instrumentennamen 1107
  - Notenzeilenbeschriftungen 1107
- Curlew-Fermate, *siehe* Fermaten

D

- da capo
  - al coda 1050
  - al fine 1050
  - al segno 1050
  - anzeigen 1052
  - ausblenden 1052
  - eingeben 409, 410

- dal segno [1050](#)
  - anzeigen [1052](#)
  - ausblenden [1052](#)
- dämpfen, *siehe* Spielanweisungen
- Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
- Darstellung
  - Objekte [604](#)
  - Standardeinstellungen [674](#)
  - zurücksetzen [431](#)
- Darstellungsarten [148](#)
  - ändern [1205](#)
  - Bearbeitungsbereich [148](#), [1203](#)
  - Dynamikanweisungen [1203](#)
  - Perkussions-Kits [1198](#), [1203](#)
- Dateien [79](#)
  - andere Dorico-Versionen [74](#)
  - exportieren [79](#), [533](#)–[535](#)
  - fehlende Schriften [74](#)
  - importieren [79](#)
  - öffnen [72](#)
  - Videos [181](#)
- Dateiformate [543](#)
  - Audio [93](#), [94](#)
  - Backups [99](#)
  - Expression-Maps [677](#), [696](#)
  - Grafikdateien [543](#)
  - MIDI [87](#)
  - MusicXML [83](#)
  - PDF [543](#)
  - Percussion-Maps [702](#)
  - Videos [180](#)
  - Wiedergabevorlagen [507](#)
- Dateinamen [536](#)
  - einstellen [536](#)
  - Konventionen [536](#)
  - Token [596](#)
  - Variablen [536](#)
- Dateinamen exportieren (Dialog) [536](#)
- Daten
  - bibliothek [674](#)
  - Expression-Maps [678](#)
- Datum und Zeit [600](#)
  - Anmerkungen [546](#)
  - automatisch gespeicherte Projekte [97](#)
  - drucken [528](#)
  - exportieren [533](#)
  - Kommentare [466](#)
  - Token [600](#)
- Dauer [426](#), [1010](#)
  - Arpeggio-Zeichen [954](#)
  - Artikulationen [716](#), [720](#)
  - Audio [93](#), [94](#)
  - Bindebögen [1104](#)
  - erzwingen [258](#)
  - Fermaten [428](#)
  - folgen [460](#)
  - Generalbass [426](#), [835](#), [836](#)
  - horizontale Linien [1023](#)
  - Jazz-Artikulationen [981](#)
  - Linien, *siehe* Dauerlinien
  - Noten [25](#), [191](#), [255](#), [257](#)
  - Partien [598](#)
  - Pausen [255](#)
- Dauer (*Fortsetzung*)
  - Pedallinien [1005](#)
  - Spielanweisungen [363](#), [368](#), [369](#), [426](#), [1010](#), [1013](#)
  - Takte [25](#), [440](#), [722](#)
  - Vibratohebel-Linien [971](#)
  - Vorschläge [870](#)
  - Vorzeichen [714](#)
- Dauerlinien [1009](#), [1015](#)
  - anzeigen [426](#), [1010](#), [1011](#)
  - ausblenden [426](#), [1010](#), [1011](#)
  - eingeben [363](#), [368](#), [369](#)
  - Generalbass [835](#), [836](#), [840](#)
  - Griffe [1009](#), [1010](#)
  - Saitenanzeigen [376](#), [377](#), [859](#), [1009](#)
  - Spielanweisungen [1010](#), [1012](#)
- Daumen [850](#)
  - Akkorddiagramme [792](#), [793](#), [795](#)
  - Einblendfeld [272](#), [274](#)
  - eingeben [274](#)
  - Fingersätze [850](#)
- deaktivieren
  - Akkordeingabe [245](#)
  - Einfügen-Modus [229](#)
  - Eingabemarke [210](#)
  - Mauseingabe [221](#)
  - Noteneingabe [213](#), [217](#)
  - solo geschaltete Spuren [497](#), [663](#), [664](#)
  - Spieler-Reihenfolge [119](#)
  - stummgeschaltete Spuren [497](#), [663](#), [664](#)
- Deckkraft [438](#), [534](#), [544](#)
- Decrescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Definition von Capo-Akkordsymbolen (Dialog) [144](#)
- dehnen
  - Liedtext [896](#), [898](#)
  - Notenabstand [573](#)
  - Seiten [553](#), [570](#)
  - Systeme [553](#), [562](#), [570](#)
- Dekorationen, *siehe* Ornamente
- Delta [656](#), [657](#), [659](#)
- Demoprojekte [69](#)
- Design
  - Bindebögen [1096](#), [1097](#)
  - Durchstreichung von Vorschlägen [869](#)
  - Linien [1015](#), [1026](#), [1027](#)
  - Notenköpfe [905](#), [908](#), [909](#)
  - Pfeile [1015](#), [1027](#)
  - Taktarten [1180](#)
- détaché, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
- Artikulationen
- Dezimalstellen
  - Metronomangaben [295](#), [296](#), [1139](#)
- diagonal
  - Akkordsymbole [781](#)
  - Linien [380](#), [760](#), [955](#), [979](#)
  - Stapeln von Vorzeichen [711](#)
- Diagramme [658](#)
- Dialog Marker hinzufügen [397](#)
- dichte Akkorde
  - Stapeln von Vorzeichen [712](#)
- Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel

- Dips [971](#)  
 Einblendfeld [338](#)  
 eingeben [357](#), [358](#)  
 Intervalle [976](#)
- Dirigentenpartitur, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
- Layouts
- Distortion [667](#), [671](#)
- Dives [960](#), [965](#), [971](#)  
 Einblendfeld [338](#)  
 eingeben [351](#)–[354](#)  
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends  
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch*  
 Gitarren-Bendings
- divisi [585](#), [1126](#)  
 Hinweise [438](#)  
 Klammern [765](#), [766](#), [768](#), [769](#), [1015](#), [1126](#)  
 leere Notenzeilen ausblenden [554](#)–[556](#)  
 Notenzeilen [554](#)–[556](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen [1107](#), [1116](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden [1107](#)  
 Notenzeilengröße [568](#)  
 Notenzeilenspationierung [553](#)  
 Verkürzung [449](#), [453](#)  
 Verlängerung [449](#), [453](#)  
 verschieben [449](#), [453](#)  
 Wiedergabe [495](#), [496](#), [521](#)  
 zusammenführen [585](#), [1116](#), [1126](#)
- DJ-EQ [667](#), [671](#)
- Djembe, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Doits, *siehe* Jazz-Artikulationen
- dolce, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Doppelpunkt  
 Dynamikanweisungen [307](#), [814](#)  
 Triolen und N-tolen [1195](#)
- Doppelseiten  
 Seitenanordnung [41](#), [538](#)
- doppelseitige Seitenanordnung [538](#)
- doppelseitiger Druck [528](#), [540](#)  
 Booklets [539](#)
- doppelte [607](#)  
 ganze Noten [191](#), [213](#), [255](#)–[257](#)  
 Kadenz, *siehe* Ornamente  
 Notenhäse [713](#), [1220](#), *siehe auch* Stimmen  
 Notenwerte [256](#)  
 Oktaven [252](#)  
 punktierte Noten [24](#), [222](#), [762](#)  
 Schrägstriche [1121](#), [1182](#)  
 Taktstriche [300](#), [303](#), [305](#), [727](#), [729](#)  
 Vorzeichen [458](#), [461](#), [463](#)–[465](#), [714](#)
- Dopplung von Instrumenten [116](#)  
 Beschriftungen [1113](#)  
 hinzufügen [130](#)  
 Instrumentenwechsel [127](#), [128](#)  
 Noten eingeben [213](#), [217](#)  
 Notenzeilen anzeigen [50](#)
- DoricoBeep [476](#), [484](#)  
 Sound [485](#)
- dorisch  
 Akkordsymbole [320](#), [779](#)
- Downloads [69](#)
- dpi [544](#)
- drehen  
 Text [1114](#)
- Dreiecke  
 Balken [750](#)  
 Notenköpfe [907](#), [909](#), [1206](#), [1209](#), [1210](#)  
 Perkussion, *siehe* ungestimmte Perkussion  
 Wiedergabe [697](#)
- dreifach punktierte Noten [222](#)
- dreifache Taktstriche [729](#)
- dreifache Vorzeichen  
 transponieren [458](#)  
 umdeuten [461](#), [463](#)–[465](#)
- Dreiklänge, *siehe* Akkorde, *siehe auch* Akkordsymbole
- Drop-Frame-Timecodes [1042](#)
- Drops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- drucken [523](#), [528](#)  
 Anmerkungen [546](#)  
 Anordnung [538](#)  
 Auftragsstypen [538](#)  
 Ausrichtung [542](#)  
 Bereiche [528](#), [530](#), [531](#)  
 Booklets [539](#)  
 Datum [546](#)  
 Doppelseiten [538](#)  
 doppelseitiger Druck [528](#), [540](#)  
 Exemplare [528](#)  
 Hinweise [546](#)  
 Hochformat [538](#), [542](#)  
 Kommentare [471](#), [546](#)  
 Layouts [528](#)  
 Liedtext [889](#)  
 Notenfarben [546](#)  
 Optionen [526](#)  
 Optionen für macOS [532](#)  
 Papierformate [541](#)  
 Partien [530](#), [531](#)  
 PDF-Dateien [533](#)  
 Querformat [538](#), [542](#)  
 Rahmen [546](#)  
 Schnittmarken [546](#)  
 Seitengrößen [541](#), [542](#)  
 Skalierungsfaktor [528](#)  
 Stimmfarben [546](#)  
 Tastaturbefehle [59](#)  
 Vorschau [35](#), [433](#)  
 Wasserzeichen [546](#)  
 Zeit [546](#)
- Drucken-Modus [20](#), [523](#)  
 Bereiche [37](#), [523](#), [524](#), [526](#)  
 Drucker [537](#)  
 Hochformat [538](#)  
 Querformat [538](#)  
 Seite einrichten [542](#)  
 wechseln [523](#)  
 Werkzeugfelder [523](#)
- Drucker [537](#)  
 auswählen [528](#)
- Druckoptionen-Bereich [523](#), [526](#)
- Druckvorschaubereich [35](#)  
 Navigation [35](#), [523](#)
- Drumkits, *siehe* Perkussions-Kits, *siehe auch*
- Schlagzeuge
- Drumpads-Bereich [201](#)
- DualFilter [667](#), [671](#)
- dunkles Thema [52](#), [56](#)

- Duolen, *siehe* Triolen und N-tolen  
duplizieren  
Dynamikanweisungen 643  
Expression-Maps 692  
kopieren, *siehe* kopieren  
MIDI 619, 650  
Noten 446–448, 630  
Objekte 446–448  
Partien 162  
Percussion-Maps 700  
Punkte 619, 643, 650  
Spielanweisungen 1011  
Spieler 118  
Switch 693  
Tempomarkierungen 619  
Wiedergabevorlagen 513
- Dur  
Akkordsymbole 318  
Intervalle 253, 457, 458, 460  
Skalen 879  
Tonarten 879
- durchgezogen  
Bindebögen 1096  
Haltebögen 1158  
Tempomarkierungen 1144
- Durchläufe 1046  
ändern 500  
Gesamtanzahl 1046  
MIDI-Aufnahme 263  
optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern  
Taktzahlen 744  
Wiederholungen 499, 500
- Dynamik-Editor 635, 638  
anzeigen 638  
ausblenden 638  
hinzufügen 618  
Höhe 615, 616  
Punkte auswählen 618  
Punkte eingeben 640  
Punkte kopieren 619  
Punkte löschen 620  
Punkte verschieben 641  
schließen 618
- Dynamik-Glyphen 807
- Dynamikanweisungen 807  
allmählich, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel  
ändern 428, 641, 812  
Anschlagstärke 635, 636, 812  
anzeigen 813  
Arten 307, 807  
ausblenden 813, 814, 817  
Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen  
Ausrichtung 809, 810, 825–827  
auswählen 418  
bearbeiten 812  
Bereich 312  
Bindestriche 307, 814, 820  
Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel  
Darstellung 814  
Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel  
Editor, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*  
Anschlagstärke-Editor  
Einblendfeld 307, 310
- Dynamikanweisungen (*Fortsetzung*)  
eingeben 306, 307, 309, 310, 312, 640, 643  
Endpunktpositionen 810  
Expression-Maps 686  
Farben 56  
Filter 424  
Fortsetzungslinien 807, 819  
Gabeln, *siehe* Gabeln  
geweitete Gabeln 821  
Griffe 426, 819  
Größe 429  
Gruppierung 825–827  
Gruppierung aufheben 827  
Haltebögen 310  
Hinweise 438, 813  
humanisieren 638  
in Akkoladen notierte Instrumente 310, 312, 815  
Intensität 428, 641, 812  
Klammern 812  
kombiniert 807  
Konventionen 808  
kopieren 446, 449, 619, 643  
Kurztoninstrumente 823  
Länge 426, 641  
Langtoninstrumente 823  
Lautstärke 812  
löschen 444  
Niente-Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln  
Niveaus, *siehe* Dynamikniveaus  
notenzeilenabhängige Positionierung 430  
Perkussions-Kits 1203  
Platzierung 808  
poco a poco 818, 821  
Position 808, 809  
rfz 814  
sofort 807  
Spationierung 822  
Spuren, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*  
Anschlagstärke-Editor  
Stärke 807  
stimmabhängig 310, 312, 638, 640, 815  
Stummschalten bei der Wiedergabe 425, 498  
subito 817  
Taktstriche 810, 811  
Taktwiederholungen 1057  
Tempomarkierungen 1137  
Text 820  
Trennzeichen 307, 814  
übergehen 640, 643  
verbinden 449, 827, 829  
Verbindung aufheben 449, 829  
verschieben 449, 453, 641, 817  
Vortragsbezeichnungen, *siehe*  
Vortragsbezeichnungen  
Wiedergabe 425, 495, 496, 498, 638, 645, 686, 704,  
705, 815  
Wiederholungen 498
- Dynamikanweisungen-Bereich 309, 312  
Dynamikniveaus 306, 307, 309, 310, 312, 812  
ändern 641, 812  
anheben 812

Dynamikniveaus (*Fortsetzung*)  
 mindern 812  
 Wiedergabe 638  
 Dynamikspuren, *siehe* Dynamik-Editor

## E

Ebenen, *siehe* Stimmen

Echokanäle

Mixer 664

Echtschwarz 544

Ecken

Schnittmarken 546

Verbalkung 757

Editoren 609

Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor

Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor

hinzufügen 618, 662

Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug

Key-Editor, *siehe* Key-Editor

Konfigurationen 661, 662

MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-

Pitch-Bend-Editor

Perkussion, *siehe* Percussion-Editor

Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor

Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor, *siehe auch* MIDI-CC-Editor

Schlagzeug, *siehe* Percussion-Editor

schließen 618

Scrollen 617

Speichern 661

Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor

Tempo, *siehe* Tempo-Editor

Text 384

Vorlagen 661, 662

editorisch

Akkordsymbole 782, 783

Bindebögen 1096

Dynamikanweisungen 812

Generalbass 834, 837

Haltebögen 1158

Noten 913, 914

EDO 883

Effektkanäle 665–667

Hall 672

Lautstärke 669

Mixer 663, 664

Eigenschaften 604

ausgewählte Objekte 604

global 605, 606

Gültigkeitsbereich 604–606

in andere Layouts kopieren 589

lokal 605, 606

Notationen 604

Noten 604

suchen 604

Videos 180

Werte 607

Eigenschaften-Bereich 604

Ein-/Ausblenden-Pfeil 38

Schreiben-Modus 186

Ein-/Ausblenden-Pfeile 42

Eigenschaften-Bereich 38

Expression-Maps-Dialog 678

Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen, *siehe*

Einblendfeld für Notenwerkzeuge

Einblendfeld für Notenwerkzeuge 252

Noten hinzufügen 252

Noten transponieren 460

Einblendfelder 23, 192

Akkordsymbole 316, 321

Arpeggio-Zeichen 337, 342

Befehle, *siehe* Kurzbefehlleiste

Dynamikanweisungen 307, 310

Ensembles, *siehe* Ensemble-Auswahl

Fermaten 330, 332

Fingersätze 270, 272

Generalbass 392, 395

Gitarrentechniken 338, 349, 352, 353, 356, 357, 359, 360, 362

Glissando-Linien 337, 344

Harfen-Pedalangaben 366

Instrumente, *siehe* Instrumenten-Auswahl

Intervalle hinzufügen, *siehe* Einblendfeld für Notenwerkzeuge

Jazz-Artikulationen 337, 346

Liedtext 387–389

Metronomangaben 289

Notenwerkzeuge 252, 460

nummerierte Taktregionen 404

Objekte ändern 428

Oktavzeichen 323, 324, 328

Ornamente 335, 336, 340, 342, 344, 346

Pausen 330, 332

Pedallinien 365, 370

Rhythmusstriche 403

Saitenanzeigen 366

Schlüssel 323, 326

Spielanweisungen 363, 368, 370

Taktarten 279, 283, 286

Takte 298, 301

Taktstriche 298, 300, 301, 303, 305

Taktwiederholungen 404, 415

Tempo 289, 295

Tonarten 274, 276

transponieren 254

Tremolos 403, 411

Triller 336, 942

Triolen und N-tolen 248, 249

Wiederholungen 401, 411, 415

Wiederholungsenden 402

Wiederholungsmarker 402

Zählzeiten 299

einfache Taktarten, *siehe* Taktarten

einfache Taktstriche 303, 305, 727, 729

Einfassungen

Studierzeichen 1033

Taktzahlen 733

Text 1152, 1153

einfügen, *siehe* eingeben, *siehe auch* Einfügen-Modus

Einfügen-Modus 187, 203, 439

aktivieren 187, 229

deaktivieren 229

Eingabemarke 206, 229

Einfügen-Modus (*Fortsetzung*)

Gültigkeitsbereich 440, 442  
 Noten eingeben 229  
 Stop-Positionen 439, 442, 443  
 Taktarten 283, 284, 286, 287, 440, 1167  
 Triolen und N-tolen 444

## Einfügebepunkt 206

## Eingabemarke 206

Akkorde 206, 245  
 aktivieren 187, 210  
 Arten 206  
 deaktivieren 187, 210  
 Einfügen-Modus 206, 229  
 eingeben und bearbeiten 203  
 erweitern 211, 228  
 Farbe 55  
 mehrere Notenzeilen 211, 228  
 Notenwert folgen 206  
 Perkussions-Kits 230  
 rhythmisches Raster 205, 206  
 Schrägstriche 226  
 Stimmen mit Strichnotation 206  
 Stimmenanzeige 206, 224, 815  
 Tabulatur 206  
 verschieben 205, 211, 1188  
 Vorschläge 206, 243

## eingeben 203

Akkorddiagramm-Formen 795  
 Akkorddiagramme 773, 787, 789  
 Akkorde 187, 245, 252, 253  
 Akkordsymbol mit einem alterierten Basston 314  
 Akkordsymbol-Klammern 314, 320, 782  
 Akkordsymbol-Regionen 321  
 Akkordsymbole 314, 316, 321, 322  
 allmähliche Tempoänderungen 289, 293, 295, 296, 652  
 Anschlagstärke 636  
 Arpeggio-Zeichen 335, 337, 342  
 Artikulationen 221, 267, 268  
 Atemzeichen 330–333  
 Auftakte 279, 281, 286, 287, 440  
 Balken 213, 746  
 Bereiche 192  
 Bindebögen 268, 360, 1101  
 Dips 357, 358  
 Dives 351–354  
 Dynamikanweisungen 306, 307, 309, 310, 312, 640, 643, 816  
 Editoren 618, 662  
 Einblendfelder 23, 192  
 Einfügen-Modus 229  
 Eingabemarke 206, 210  
 eingeben und bearbeiten 203  
 eingebettete Bindebögen 1101  
 eingebettete Triolen/N-tolen 1188  
 Einstellungen 205, 221  
 Elisionsbögen 387, 389  
 Ensembles 107, 122, 123  
 erneutes Betätigen 370, 372, 374  
 Expression-Maps 692, 693, 695  
 Fermaten 330–333  
 Fingersätze 270  
 Fingersätze für die linke Hand 274

eingeben (*Fortsetzung*)

Fingersätze für die rechte Hand 274  
 gegenseitige Ausschlussgruppen 695  
 Generalbass 390, 392, 395  
 Generalbass-Haltelinien 390, 392, 426, 835, 836  
 Gitarren-Bendings 338, 348–350  
 Gitarren-Dips 338, 357, 358  
 Gitarren-Dives 338, 352–354  
 Gitarren-Linien 338, 359  
 Gitarren-Post-Bends 351  
 Gitarren-Pre-Bends 351  
 Gitarren-Pre-Dives 351  
 Gitarren-Scoops 338, 356  
 Gitarren-Tapping 338, 362  
 Glissando-Linien 335, 337, 344, 345, 956  
 Halsrichtung 235  
 Haltebögen 187, 241  
 Haltelinien 426, 835, 836  
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 967  
 Hammer-Ons 338, 360  
 Harfen-Pedalangaben 366, 374, 375  
 Instrumente 105, 117, 130  
 Instrumente in Perkussions-Kits 151  
 Instrumentenwechsel 213, 217  
 Intervalle 252  
 Jazz-Artikulationen 335, 337, 346, 347  
 Jazz-Ornamente 336, 340, 341  
 Kapodaster 140, 141  
 Key-Editor 613, 618, 624, 640, 647, 652, 662  
 Klammern 314, 320, 390, 392, 710, 782, 812, 834, 837, 914, 927  
 Kommentare 467, 469, 470  
 Layouts 165, 170  
 Liedtext 387, 389  
 Linien 363, 368, 369, 379, 380, 382  
 Linientext 1028  
 Marker 397, 398, 486  
 Mauseingabe 204, 205, 221  
 Metronomangaben 289, 295, 296  
 MIDI 87, 260, 261, 266, 481, 507, 508, 512  
 MIDI-Punkte 647, 650  
 mit System verbundener Text 383  
 Noten 212, 213, 217, 221, 228, 229, 252, 253, 258, 261, 624, 625  
 Noten in mehreren Stimmen 224  
 Noten in Perkussions-Kits 230, 233, 625  
 Notenhäse 224, 1220, *siehe auch* Stimmen  
 Notenköpfe 629, 1209, 1210  
 Notenköpfe in Klammern 914  
 Notenkopfklammern 914  
 Notenzeilen 117, 122, 130, 1126  
 nummerierte Taktregionen 404, 416  
 Obertöne 925  
 Oktaven 252  
 Oktavzeichen 323–325, 328, 329  
 Ornamente 335, 336, 340, 341  
 Partien 79, 161–163, 465  
 Pausen 187, 198, 213, 239, 258, 330, 332, 333  
 Pedallinien 363, 365, 370, 372–374  
 Perkussions-Kits 131, 230, 624, 625, 629, 1209, 1210  
 Perkussions-Legenden 1213  
 Position 203



eingeben (*Fortsetzung*)

Post-Bends 351  
 Pull-Offs 338, 360  
 Punktierungen 213, 217, 221, 222  
 Rahmenumbrüche 580  
 Regionen mit Strichnotation 403, 414  
 Registerauswahl 216  
 rhythmische Feelings 289, 502  
 rhythmisches Raster 205, 206  
 Rhythmusstriche 403, 404, 414  
 Saiten 135  
 Saitenanzeige-Linien 426  
 Saitenanzeigen 366, 376–378  
 Schlüssel 323, 325–327  
 Scoops 356  
 Solisten 121  
 Spielanweisungen 363, 368, 369, 624, 625, 629, 1209, 1210  
 Spieler 107, 117, 123  
 Spielergruppen 157  
 Stimmen 224, 226  
 Stimmen mit Strichnotation 226, 1081  
 Studierzeichen 396  
 Swing-Wiedergabe 292  
 Switch 693  
 Systemumbrüche 578  
 Tabulatur 236, 1128  
 Taktarten 279, 283, 284  
 Takte 297, 298, 300–303  
 Taktpausen 240, 298  
 Taktstriche 297, 300, 303, 305  
 Taktwiederholungen 404, 415  
 Taktzahländerungen 741, 742  
 Taktzahlangaben 404, 416  
 Tapping 338, 362  
 Tastaturbefehle 62  
 Tempogleichungen 289  
 Tempomarkierungen 289, 293, 295, 296, 652  
 Text 383, 1028  
 Timecodes 397, 1038, 1043  
 Token 595  
 Tonarten 274–276, 278, 709  
 Tremolos 403, 404, 411, 412  
 Triller 336, 340, 341  
 Trillerintervalle 942  
 Triolen und N-tolen 87, 248, 1188, 1189  
 ungestimmte Perkussion 624, 625  
 Vibratohebel 348, 351, 352  
 Vibratohebel-Dips 357, 358  
 Vibratohebel-Dives 353, 354  
 Vibratohebel-Linien 359, 426  
 Vibratohebel-Scoops 356  
 Videos 181  
 Vorschläge 87, 243, 867  
 Vortragsbezeichnungen 307, 309, 310, 312, 816  
 Vorzeichen 221, 237, 709  
 VST-Instrumente 481, 507, 508, 512  
 Wiedergabe-Anweisungen 693, 705  
 Wiedergabevorlagen 513, 514  
 Wiederholungsenden 402, 404–408  
 Wiederholungsmarker 402, 404, 409, 410  
 Zählzeiten 299, 301, 303  
 Zäsuren 330–333

eingeben (*Fortsetzung*)

zentrierte Balken 752  
 zusätzliche Wiederholungsenden 406, 408  
 eingebettet  
 Bindebögen 1094, 1100, 1101  
 Triolen und N-tolen 1187, 1188  
 Einheiten  
 Maß 52  
 Metronomangaben 428, 1139  
 Quantisierung 87  
 rhythmisches Raster 205  
 Swing-Wiedergabe 501  
 Systemspur 420  
 Tempo 293, 399  
 Triolen und N-tolen 249  
 Video 180  
 Zählzeiten 180, 293, 399, 428, 1139  
 Zeit 180, 504  
 einleitende Wiederholungs-Taktstriche  
 eingeben 303, 305  
 Einleitende Wiederholungs-Taktstriche  
 Systemumbrüche 729  
 Tonarten 729  
 Einleitung 863  
 Seitenvorlagen 589  
 Einrichten-Modus 20, 101  
 Bereiche 37, 101, 102, 110, 113  
 Ensembles 122  
 Hinweise 438  
 Instrumente, *siehe* Instrumente  
 Layouts, *siehe* Layouts  
 Partien, *siehe* Partien  
 Perkussion 148  
 Spieler, *siehe* Spieler  
 Spieler hinzufügen 122  
 Spielergruppen 157  
 wechseln 101  
 Einrückungen 1124  
 ändern 1125  
 Cudas 1053, 1124  
 entfernen 1125  
 erste Systeme 1125  
 letzte Systeme 562  
 Notenzeilenbeschriftungen 1108  
 Systeme 562  
 einschließen, *siehe* ausschließen  
 einseitiges Drucken 528  
 Einstellungen 674  
 Arbeitsumgebungen 42  
 Audio 57  
 Audio-Geräte 57, 264, 265  
 doppelseitiger Druck 528  
 Eigenschaften 604–606  
 Eigenschaften kopieren 589  
 einzelne Objekte, *siehe* Eigenschaften  
 Fenster 42  
 Harfenpedale 987  
 Layout-spezifisch 674  
 Mauseingabe 204, 205  
 MIDI-Aufnahme 264  
 Noteneingabe 217, 220, 221  
 Noteneingabe für Perkussions-Kits 233  
 Perkussions-Kits 148

- Einstellungen (*Fortsetzung*)
  - Programmeinstellungen 57
  - Schlagzeuge 148
  - Standard 57, 674
  - Tastaturbefehle 62
  - Videos 180
- einstimmige Kontexte 1220
  - Artikulationen 717
  - Gitarren-Pre-Bends 968
  - Halsrichtung 866, 919
  - Krümmungsrichtung von Haltebögen 1160
  - Vorschläge 866
- Einzähler
  - Dauer 261
  - Metronom-Klick 261
- einzelne Taktpausen
  - anzeigen 1088
  - ausblenden 1088
  - H-Balken 1089
  - Taktzahlen 1089
- Einzelnoten-Tremolos, *siehe* Tremolos
- Einzelspieler 116, 121
  - Ensembles 107, 122, 123
  - hinzufügen 117, 122, 123
  - leere Notenzeilen 554
  - Notenzeilen 555, 556
  - Notenzeilenbeschriftungen 1106
  - Notenzeilengröße 568
  - Ossia-Notenzeilen 1120
  - zusätzliche Notenzeilen 1119
- Einzelstimmen, *siehe* Layouts
- Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
- Einzelstimmenformatierung 585–587
  - Systemformatierung 585
- Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog) 587
- elektrische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Elemente
  - auswählen 418
- Elisionsbögen 902
  - Breite 891
  - eingeben 387, 389
  - Größe 902
- End-Taktstriche 729
- Enden
  - Arpeggio-Zeichen 949–951
  - Durchläufe 1046
  - Wiederholung, *siehe* Wiederholungsenden
  - zusätzliche 406, 408
- Endpunkte 515
  - ändern 521, 522
  - benutzerdefiniert 519, 520
  - Einstellungen 516
  - Expression-Maps 516, 522
  - Glissando-Linien 955
  - Instrumente 521
  - Konfigurationen 518
  - löschen 520
  - Percussion-Maps 516, 522
  - PlugIns 507
  - speichern 519
  - Stimmen 521
  - umbenennen 520
  - verschieben 426, 449
- Endpunkteinrichtung-Dialog 516
- Endpunktconfiguration speichern (Dialog) 519
- Endpunktconfigurationen bearbeiten (Dialog) 520
- Endpunktpositionen
  - Arpeggio-Zeichen 952
  - Bindebögen 720, 1092–1095
  - Dynamikanweisungen 810
  - Linien 1018, 1023, 1025
  - Notenzeilenlinien 1093
  - Oktavzeichen 804
  - Pedallinien 997
  - Triller 935
  - Triolen-/N-tolen-Klammern 1194
  - Wiederholungsenden 1048
- Englischhorn, *siehe* Instrumente
- enharmonische Schreibung
  - Akkordsymbole 139, 778–780
  - MIDI 87, 260
  - Modi 779
  - Noten 239, 461, 463–465
  - Tonarten 881
  - umdeuten 198, 461, 463–465
  - Vorzeichen 239, 461, 463–465
- Ensemble-Auswahl 107
- Ensembles 102, 122
  - benutzerdefiniert 107, 109, 123
  - divisi 1126
  - Gruppen, *siehe* Spielergruppen
  - hinzufügen 107, 122
  - Klammern 765, 766
  - Notenzeilengruppen 766
  - Speichern 109, 123
  - Sprache 107
  - Vorlagen 71, 78
- Ensembles zusammenstellen 107, 123
- entfernen, *siehe* löschen
- EnvelopeShaper 667, 671
- Equalization 667
  - ändern 671
- Erinnerungs-Fingersatz 849
- Erinnerungs-Taktartangaben 1170
- Erinnerungs-Tonartangaben 881
- Erinnerungsschlüssel 798
- Erinnerungsvorzeichen 714
  - anzeigen 710, 927
  - ausblenden 710, 927
  - Haltebogenketten 710, 927, 1162
  - Klammern 714
  - Triller 940
- erkennen
  - Saiten 378
  - Triolen und N-tolen 87
  - Vorschläge 87
- erlauben, *siehe* aktivieren, *siehe auch* aktivieren
- erneut angeben
  - Vorzeichen 714
- erneut laden
  - Videodateien 181
- erneutes Anschlagen, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals

- erneutes Betätigen des Pedals 995
  - eingeben 365, 370, 372–374
  - entfernen 996
  - Noten 997
- ersetzen 428
  - Key-Editor-Konfigurationen 661
  - Schriften 74
- erste Schritte
  - neue Projekte beginnen 71
- erste Seiten
  - formatieren 560
  - Seitenvorlagen 560, 591
  - Seitenzahlen 985
- erste Systeme
  - Einrückungen 1125
- erste Trillertöne 946
- erstellen, *siehe* eingeben
- erstes und zweites Ende, *siehe* Wiederholungsenden
- erweitern 426
  - Auswahl 418, 419
  - Bereiche 135
  - Bindebögen 1092
  - Dauer 255, 426
  - Editoren 615, 616
  - Eingabemarke 211, 228
  - Key-Editor 615, 616
  - Menüs 42
  - Noten 255, 256, 867, 868, 1189, 1190
  - Notenwert 256
  - Notenzeilen 552, 553, 573
  - Objekte 426
  - Optionen 42
  - Saiten 135
  - Systeme 552, 553, 562, 573
  - Takte 301, 303, 440, 442
  - Taktstriche 730, 731
  - Triolen und N-tolen 1189, 1190
  - Vorschläge 867, 868
- erweiterte Optionen
  - anzeigen 42
  - ausblenden 42
- Erweiterungslinien
  - Liedtext 389, 886, 898
  - Triller 936–938
- erzeugen
  - Harfen-Pedalangaben 375
- erzeugte Triller 946, 947
- erzwingen
  - horizontal 1032
  - Notenzeilen-Sichtbarkeit 555
- espressivo, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Etüden, *siehe* Partien
- Event-Darstellung, *siehe* Spur-Übersicht
- Events
  - Marker 485, 486
- Exemplare
  - mehrere drucken 528
- explizite Pausen 1082, 1083
  - anzeigen 1087
  - ausblenden 1087
  - Farben 1085
  - implizite Pausen 1085
  - löschen 1087
- exponentielle Gabeln, *siehe* geweitete Gabeln
- exportieren 79
  - Anmerkungen 546
  - Anordnung 538
  - Audio 93, 94
  - Dateinamen 536
  - Datum 546
  - Ensembles 78, 109
  - Expression-Maps 696
  - Farbgrafiken 544
  - FLAC-Dateien 93, 94
  - Hinweise 546
  - Key-Editor-Konfigurationen 661
  - Kommentare 467, 471, 546
  - Layouts 533
  - Liedtext 889
  - MIDI 89
  - MP3-Dateien 93, 94
  - MusicXML-Dateien 85, 1049
  - Notenfarben 546
  - Notenhäse 93, 94
  - Optionen 526
  - Output-Format 533
  - Partien 81, 82, 530, 531
  - PDF 533, 534
  - Percussion-Maps 702
  - Perkussions-Kits 1200
  - Pfad 535
  - PNG 533, 534
  - Rahmen 546
  - Schnittmarken 546
  - Schwarzweiß-Grafiken 544
  - Seitenbereiche 530, 531, 538
  - Spieler 81
  - Stimmfarben 546
  - Stimmungen von Bundinstrumenten 138
  - SVG 533, 534
  - Tastaturbefehle 59
  - Tempospuren 92, 93
  - TIFF 533, 534
  - Wasserzeichen 546
  - WAV-Dateien 93, 94
  - Wiedergabevorlagen 515
  - Wiederholungen 498
  - Zeit 546
- Expression-Maps 677, 678
  - Aktionen 683, 693
  - Bedingungen 685, 693
  - Dateiformat 677, 696
  - Dialog 678, 689
  - Dynamikanweisungen 686
  - Endpunkte 515, 518, 522
  - erstellen 692, 693, 695
  - exportieren 696
  - Filter 678
  - gegenseitige Ausschlussgruppen 687, 692, 695
  - importieren 696
  - Lautstärke 830
  - MIDI 830
  - Reihenfolge 678
  - Spielanweisungen 704, 1008
  - Spielanweisungen ausblenden 1008
  - Switch 691, 693

Expression-Maps (*Fortsetzung*)

- Switches 682
- Tonhöhe 678, 692
- transponieren 679, 682, 686
- Triller 946
- Wiedergabe-Anweisungen 678, 689, 693
- zurücksetzen 689

Expression-Maps-Dialog 678

**F**

F-Schlüssel, *siehe* Schlüssel

- Fächerbalken 760
- Richtung 760

Fader 663–665

- verschieben 669
- zurücksetzen 669

Fagott, *siehe* Instrumente

Fähnchen

- Marker, *siehe* Marker
- Noten 919
- Notenhäse 919
- über Notenzeilen, *siehe* Hinweise

Fahnen, *siehe* Notenhäse

Falls, *siehe* Jazz-Artikulationen

Familien

- Instrumente 105, 510, 1006
- Schriften 74

Farben 52

- Abspielmarke 55
- Akkorddiagramme 794, 795
- Akkordsymbole 56, 778
- Atemzeichen 56
- Bindebögen 56
- dunkles Thema 52
- Dynamikanweisungen 56
- Eingabemarke 55
- exportieren 534
- Fenster 52
- Fermaten 56
- gedämpfte 498
- Grafiken 534, 544
- helles Thema 52
- Hintergrund 54, 56
- Instrumente 483, 621, 623
- invertieren 56
- Kommentare 56
- Liedtext 56
- Linien 56
- Marker 56
- Noten 55, 56, 498, 1221
- Notenbereiche 55, 911
- Notenköpfe 56, 908
- Ornamente 56
- Pausen 56, 1085
- Pedallinien 56
- Pianorollen-Editor 621, 623
- Regionen mit Strichnotation 1070, 1071
- rhythmisches Raster 55
- Schlüssel 56
- Schwarzweiß 544
- Seiten 53, 56
- Spielanweisungen 56

Farben (*Fortsetzung*)

- Spuren 483, 621, 623
- Stimmen 55, 483, 621, 623, 1220, 1221
- Studierzeichen 56
- Tabulatur 55, 56, 911, 1127, 1130
- Taktwiederholungen 56, 1058
- Taktzahlen 56
- Tempomarkierungen 56
- Text 56, 384
- Triller 56
- Triolen und N-tolen 56
- Wiedergabe-Modus 483
- Zäsuren 56
- zurücksetzen 53–56

Farben für Noten und Pausen 56, 911, 1085

- ändern 55, 56
- ausblenden 433, 498, 911, 1221
- drucken 528, 546
- exportieren 533, 546
- gedämpfte 498
- invertieren 56
- Noten außerhalb des Bereichs 55, 911, 1127
- Pausen 1085
- Stimmen 55, 1221
- Tabulatur 1127

farbige Bereiche 483, 778, 1058, 1070, 1071

- ausblenden 433
- drucken 546
- Dynamik-Editor 638
- exportieren 546
- MIDI-CC-Editor 645
- MIDI-Pitch-Bend-Editor 644
- Percussion-Editor 623
- Pianorollen-Editor 621
- Spielanweisungen-Editor 634
- Tempo-Editor 651, 652
- Tempospur 484
- Transformieren-Werkzeug 659

Farbverlauf-Hintergrund 54

Feedback

- Kommentare, *siehe* Kommentare

Fehlende Schriften (Dialog) 74

fehlende Sounds

- laden 512

Fenster

- Arbeitsumgebungen 42
- mehrere 45, 48, 49
- MIDI-Instrumente 476
- Mixer 664, 665
- öffnen 49
- Projekt 29
- Registerkarten 48
- Registerkarten verschieben 48
- Transport 504
- trennen 48
- Video 183
- Vollbild 50
- VST-Instrumente 476, 479
- Wiedergabe 49

Fermaten 872, 873

- ändern 876
- Anzahl pro Notenzeile 876
- anzeigen 876

Fermaten (*Fortsetzung*)

- Arten [428](#), [873](#), [876](#)
- ausblenden [876](#)
- Darstellung [428](#)
- Dauer [428](#)
- eingeben [331–333](#)
- einzelne Notenzeilen [876](#)
- Farben [56](#)
- löschen [444](#), [876](#)
- mehrere an derselben Position [876](#)
- Platzierung [875](#)
- Position [875](#)
- Stimmen [876](#)
- Taktstriche [877](#)
- verschieben [449](#)

Fermaten und Pausen (Bereich) [333](#)

## festlegen

- Notenwerte [241](#), [256](#), [258](#)

fettgedruckter Text [384](#), [1147](#)Filme, *siehe* VideosFilter [424](#)

- Auswahl aufheben [424](#)
- auswählen [424](#)
- Dynamikanweisungen [424](#)
- Effekte [667](#), [671](#), [672](#)
- Eigenschaften [604](#)
- Ensembles [107](#), [122](#), [123](#)
- Equalization [667](#), [671](#), [672](#)
- Expression-Maps [678](#)
- Frequenzen [667](#), [671](#), [672](#)
- Halsrichtung [424](#)
- Harfen-Pedalangaben [424](#)
- Histogramm-Werkzeug [658](#)
- Inserts [667](#), [671](#), [672](#)
- Instrumente [105](#), [107](#), *siehe auch*
- Instrumentenfilter
- Key-Editor [658](#)
- Liedtext [424](#), [889](#), [890](#)
- Mixer [667](#), [668](#), [671](#), [672](#)
- Noten [424](#)
- Optionen [674](#)
- Percussion-Maps [697](#)
- Perkussion [148](#)
- Schlagzeug [148](#)
- Stimmen [424](#), [611](#), [658](#)
- Tempomarkierungen [424](#)
- Tonhöhe [424](#)

finden, *siehe* suchen

## fine

- Abschnitte [1050](#)
- anzeigen [1052](#)
- ausblenden [1052](#)
- d.c. al [1050](#)
- eingeben [409](#), [410](#)
- Taktstriche [729](#)

Finger-Tapping, *siehe* TappingFingersatz [844](#)

- Akkorddiagramme [786](#), [787](#), [792](#), [793](#), [795](#)
- ändern [793](#), [795](#), [846](#)
- anzeigen [848](#)
- Arpeggio-Zeichen [853](#)
- Arten [272](#), [855](#)
- ausblenden [792](#), [848](#)

Fingersatz (*Fortsetzung*)

- Auswahl des Hornbereichs [856](#)
- Blechblasinstrumente mit Ventilen [855](#)
- Buchstabe für Daumen [792](#), [793](#), [795](#)
- Darstellung [849](#)
- Einblendfeld [270](#), [272](#)
- eingeben [270](#), [272](#)
- Erinnerung [849](#)
- Griffe [846](#)
- Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
- innerhalb der Notenzeile [848](#)
- Instrumente mit Bündeln [850](#), *siehe auch* Tapping
- invertieren [847](#)
- Klammern [270](#), [272](#), [849](#), [851](#)
- löschen [848](#), [849](#)
- MusicXML-Import [858](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [847](#)
- Platzierung [844](#), [848](#), [851](#), [852](#)
- Position [792](#), [844](#)
- Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
- Saiten [910](#)
- Schriftstile [849](#)
- Slides, *siehe* Fingersatz-Slides
- Substitution [845](#), [846](#)
- Tapping, *siehe* Tapping
- Trennzeichen [855](#)
- verschieben [792](#), [852](#)
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [856](#), [857](#)
- zurücksetzen [432](#)

Fingersatz-Slides [854](#)

- anzeigen [855](#)
- ausblenden [855](#)
- Griffe [854](#)
- löschen [855](#)

Fingersätze für die linke Hand [850](#)

- Einblendfeld [274](#)
- eingeben [270](#), [274](#)
- Größe [850](#)
- Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
- Platzierung [845](#)
- Position [852](#)
- Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
- Slides [854](#), [855](#)
- Tapping, *siehe* Tapping

Fingersätze für die rechte Hand [850](#)

- Arpeggio-Zeichen [853](#)
- Einblendfeld [274](#)
- eingeben [270](#)
- Klammern [851](#)
- Platzierung [845](#)
- Tapping, *siehe* Tapping

## fixieren

- Generalbass [842](#)
- Seiten [577](#)
- Systeme [577](#)
- Takte [576](#)

## FLAC-Dateien

- exportieren [93](#), [94](#)

## flach

- Bindebögen [1097](#)

Flanger [667](#), [671](#)Flutterzunge, *siehe* Spielanweisungen

- Flips, *siehe* Jazz-Ornamente  
 Floortom, *siehe* ungestimmte Perkussion  
 Flöte, *siehe* Instrumente  
 flz, *siehe* Spielanweisungen  
 folgende Wiederholungen  
     Taktzahlen 744  
 Form  
     Akkorddiagramme 786, 793–795  
     Bindebögen 1095  
     Generalbass-Klammern 837  
     Klammern 784, 837, 914  
     Notenköpfe 905, 908  
     Notenkopfklammern 914  
     Rahmen 733, 1153  
     Taktzahl-Einfassungen 733  
     Texteinfassungen 1153  
     Triolen-/N-tolen-Klammern 1192, 1193, 1195  
     Verbalkung 750–753, 757, 758, 760  
 Formate, *siehe* Dateiformate  
 formatieren 547  
     Abschlüsse 1027  
     Akkorddiagramme 795  
     allmähliche Dynamikwechsel 820  
     alterierte Primen 713  
     Arpeggio-Zeichen 950, 951  
     Beschriftungen für Instrumentenwechsel 128  
     Bindebögen 1096, 1097  
     Dateinamen 536  
     Dynamikanweisungen 820  
     Gabeln 820  
     Glissando-Linien 956  
     Haltebögen 1159, 1160  
     Layouts 550, 585–587  
     Liedtext 896, 898  
     Linien 1026, 1027  
     Marker 397, 1039  
     Niente-Gabeln 825  
     Notenköpfe 909  
     Pedallinien 1000–1002  
     Rahmen 585  
     Seiten 547, 585–587, 863  
     Seitenformatierung 575, 590  
     Seitenvorlagen 589  
     Spielergruppen-Beschriftungen 1114  
     Systeme 585  
     Tacets 582, 583  
     Taktzahlen 732, 736  
     Tempomarkierungen 1143, 1144  
     Text 384, 386, 1147, 1151  
     Titelei 863  
     Triolen und N-tolen 1190, 1196  
     Vorschläge 868  
 Forte, *siehe* Dynamikanweisungen  
 Fortlaufende Ansicht 40, 50  
     Instrumentenbeschriftungen 50  
     Instrumentenwechsel 127  
     Notenzeilenbeschriftungen 40  
     Notenzeilenspationierung 570, 573  
     Partien 465  
     Seiten ziehen 437  
     Taktzahlen 40, 735  
 Fortsetzungs-Abschlüsse 1017  
 Fortsetzungslinien 1009, 1015  
     ausblenden 1143  
     Bindebögen über Umbrüche 1095  
     Dauer 1010  
     Dynamikanweisungen 807, 811, 819, 820  
     eingeben 363, 368, 369  
     Generalbass 835  
     Pedallinien 994, 1000, 1002  
     Spielanweisungen 1009, 1011–1013  
     Tempomarkierungen 1143, 1144  
 Fortsetzungszeichen 1003  
     Klammern 1002  
     Linien 1017  
     Text 1004  
 Forum 69  
 Forzando, *siehe* Dynamikanweisungen  
 fps 184  
 Fragezeichen  
     Obertöne 925  
     Tabulatur 456, 1127  
 freie Tremolos, *siehe* Tremolos  
 Frequenz  
     Rahmen 184  
 fünfzeiliges Notensystem 1118  
     Notenköpfe 1208, 1211  
     Perkussions-Kits 1203, 1205  
     Perkussions-Legenden 1213  
 Funk-Notenköpfe 908, 909  
 Funktionen  
     Tastaturbefehle 61  
     Tastaturbefehle entfernen 63  
 FX-Kanäle 665–667  
     Hall 672
- ## G
- G-Schlüssel, *siehe* Schlüssel  
 Gabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel  
 ganze Noten 191, 213, 255, 256  
     Metronomangaben 291  
     Noten trennen 257  
     Perkussion 625  
     Triolen und N-tolen 251  
     Zählzeiten 299  
 Ganzton  
     Akkordsymbole 320  
 Ganzton-Halbton-vermindert  
     Skalen 320  
 Ganzton-Triller 939, 946  
     anzeigen 936, 940  
     ausblenden 936, 940  
     Darstellung 944  
     eingeben 336, 341  
     Position 946  
 Ganztonschritte  
     Bending-Intervalle 966, 976  
     Pitchbends 644  
     Saiten-Tonhöhen 135  
     tonale Systeme 883  
     transponierende Instrumente 129, 882  
     Triller, *siehe* Ganzton-Triller  
 Gate 667, 671

- gedämpft
  - Noten, *siehe* Ghost-Notes
- gedämpfte
  - Farben 498
- gedrückte Noten 198
- gefederte Balken, *siehe* Fächerbalken
- gegenseitige Ausschlussgruppen 687
  - bearbeiten 695
- Gegenstück-Layout 43
- gegriffene Tonhöhe 924
  - Griffbrett-Bereich 200
  - Obertöne 928
- Gehe zu Seite (Dialog) 435
- Gehe zu Studierzeichen (Dialog) 436
- Gehe zu Takt (Dialog) 436
- gehen zu, *siehe* Navigation
- gekrümmte Arpeggio-Zeichen 949
  - Dauer 954
  - Einblendfeld 337
  - eingeben 337
  - Wiedergabe 953, 954
- gelöschte Hintergründe
  - Notenzeilenlinien 848
  - Saitenanzeigen 859
  - Taktwiederholungen 1056
  - Taktzahlen 733
- General MIDI 677, 691
- Generalbass 831, 835
  - anzeigen 390, 832, 833
  - aufgehaltene Noten 835
  - Auflösungen 840
  - ausblenden 832, 833
  - Darstellung 841, 842
  - Dauer 426, 835, 836
  - Einblendfeld 392
  - Eingabeoptionen 842
  - eingeben 390, 392, 395
  - fixieren 842
  - global 390
  - Griffe 426, 835, 840
  - Haltelinien 835
  - Hinweise 390, 438, 831, 833, 841
  - Instrumente 390
  - invertieren 839
  - Klammern 392, 834, 837
  - Länge 426, 835, 836, 840
  - lokal 390, 831
  - löschen 444
  - Navigation bei der Eingabe 395
  - Notenwert 840
  - Notenzeilen 390
  - notenzeilenabhängige Positionierung 839
  - Oktaven 841
  - Pausen 390, 831, 833, 841
  - Platzierung 838, 839
  - Position 838
  - Schrägstriche 392
  - Schrift 841
  - Spieler 390, 832
  - Tonhöhen 456
  - transponieren 457, 460
  - vereinfachen 841
  - verschieben 449, 835, 836, 840
- Generalbass (*Fortsetzung*)
  - vertikale Position 832
  - Vorhalt 835
  - Vorhalte 392
  - Vorschläge 836, 840
  - Vorzeichen 394
  - Zeilen 838
  - zurücksetzen 842
- gepunktete Linien
  - Linien 1015
  - Oktavzeichen 803
  - Stop-Positionen 443
  - Tempomarkierungen 1143, 1144
  - Zuordnung 449
- gerade Linien 1015
  - Anführungszeichen 598
  - Gitarren-Bendings 960
  - Glissando-Linien 955
  - Jazz-Artikulationen 982
  - Notenwert 598
  - Pedallinien 994
- gerade Wiedergabe, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Geräte
  - Audio 57
- gesampelte Triller 946, 947
- Gesamtpartitur-Layouts, *siehe* Layouts
- Gesangsnotenzeilen 78, 105, 107
  - Klammern 766
  - Notenzeilengruppen 766
  - Silben-Verbalkung 747
  - Taktstriche 730
- Geschwindigkeit
  - ändern 295, 296, 493, 652, 654, 1139, 1141
  - Arpeggio-Zeichen 954
  - Bildfrequenz 184
  - bpm 1139
  - Swing-Wiedergabe 501
  - Tempomarkierungen 1132, 1139, 1141, 1143
  - Tremolos 1185
  - Triller 937, 946, 947
  - Verbalkung, *siehe* Fächerbalken
  - Videos 184
  - Vorschläge 870
  - Wiedergabe 493, 1132
- gespielte Dauer
  - Abweichungen 632
  - ändern 632
  - Tastaturbefehle 632
- gespielter Notenwert 631, 632
  - Abweichungen 633
  - ändern 633
  - Bindebögen 1104
  - notierter Notenwert 631
  - Werkzeug 611
  - zurücksetzen 633
- gestrichelt
  - Bindebögen 1096
  - Gabeln 820
  - Generalbass 835
  - Haltebögen 1158, 1160
  - Haltelinien für Gitarren-Bendings 967
  - Jazz-Artikulationen 982
  - Liedtext 387, 389, 898

- gestrichelt (*Fortsetzung*)  
 Notenzeilenbeschriftungen 1112  
 Oktavzeichen 803  
 Pedallinien 1002  
 Saitenanzeige-Linien 859, 1010  
 Taktstriche 279, 729, 1168, *siehe auch* verbundene  
 Taktarten  
 Tempomarkierungen 1143, 1144  
 Vibratohebel-Linien 359, 971
- gestrichelte Linien  
 Linien 380, 1015  
 Oktavzeichen 803  
 Tempomarkierungen 1143, 1144  
 Zuordnung 449
- getrennte Hälse 713  
 Darstellung 713
- geweitete Gabeln 821
- gewellte Linien 955, 979, 1015  
 anzeigen 1010, 1011, 1026  
 ausblenden 1011  
 eingeben 342–347, 380  
 Glissando-Linien 955, 956  
 Jazz-Artikulationen 337, 339, 346, 347, 979, 982  
 Triller 937, 938
- gezapfte Instrumente  
 Arpeggio-Fingersätze 853  
 Einblendfeld 274  
 Fingersätze 270, 850  
 Saiten 910  
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen  
 Slides 854, 855  
 Stimmung 134  
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Ghost-Notes 913, 914, 975  
 Gitarre, *siehe* Ghost-Notes, *siehe auch* Notenköpfe  
 in Klammern
- Gitarre 971  
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme  
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole  
 Amp-Modellierung 667, 671, 672  
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings  
 Dips 357, 358, 971  
 Dives 352–354, 965, 971  
 Fingersätze 850  
 Ghost-Notes 975  
 Hammer-Ons 360, 973  
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster  
 Linien 359, 960, 965, 971  
 Noten außerhalb des Bereichs 911  
 Noteneingabe 236  
 Obertöne 924, 926, 928  
 offene Tonhöhen 137  
 Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends  
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends  
 Pull-Offs 360, 973  
 Saite für Noten ändern 1130  
 Saiten 137  
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen  
 schlagen 853  
 Scoops 356, 971  
 Slides 854  
 Stimmung 105, 134, 135, 137  
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Gitarre (*Fortsetzung*)  
 Tapping 362, 972  
 Techniken, *siehe* Gitarrentechniken  
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel  
 Wiedergabe 487, 960, 965, 971, 975
- Gitarren-Bendings 960, 965  
 Akkorde 960, 964  
 Dives 965  
 Einblendfeld 338, 349, 350  
 eingeben 338, 348–350  
 Fermaten 960, 967  
 Gruppen 960  
 Haltelinien 967  
 Intervalle, *siehe* Bending-Intervalle  
 Klammern 960  
 Läufe 960  
 löschen 444  
 loslassen 960  
 mikrotonal 351, 964, 966  
 Post-Bends 351, 964  
 Pre-Bends 962  
 Richtung 430  
 Tabulatur 1128  
 Wiedergabe 960
- Gitarren-Post-Bends 964  
 Akkorde 964  
 Bending-Intervalle 966  
 eingeben 351  
 löschen 969  
 mikrotonal 351, 964
- Gitarren-Pre-Bends 962  
 Bending-Intervalle 966  
 eingeben 351  
 löschen 969  
 Richtung 968  
 Vorzeichen 969
- Gitarren-Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Gitarrentechniken 971–973  
 Bereich 339  
 Einblendfeld 338  
 eingeben 338, 348, 352–354, 356–360, 362  
 Ghost-Notes 975  
 Intervalle 976  
 löschen 977  
 notenzeilenabhängige Positionierung 976  
 verschieben 976
- Gitteranordnung  
 Vorzeichen 711
- glätten  
 Glissando-Linien 955  
 Jazz-Artikulationen 979  
 MIDI 648
- gleichmäßige Notenzeilensparationierung 553  
 gleichmäßige Unterteilung der Oktave 883
- Gleichungen  
 Tempomarkierungen 293, 1145
- gli altri, *siehe* divisi
- Glissando-Linien 955, 1015  
 ändern 428  
 anzeigen 958  
 Arten 337  
 ausblenden 958  
 Bereich 339, 345



- Glissando-Linien (*Fortsetzung*)  
 Einblendfeld 337, 344  
 eingeben 335, 337, 344, 345, 956  
 Endpunkte 955  
 Filter 424  
 formatieren 956  
 Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings  
 Haltebogenketten 958  
 Harfen-Pedalangaben 958, 987  
 Linientypen 956  
 löschen 444  
 Richtung 910  
 Stile 956  
 Text 957, 958  
 um eine Note 979  
 Vorzeichen 955  
 Wiedergabe 958, 959, 987  
 Winkel 955
- global  
 Akkordsymbole 314, 771  
 Eigenschaften 589, 604–606  
 Fermaten 872  
 Generalbass 390, 831  
 Notenabstand 574  
 Tastaturbefehle 60
- Glockenspiel, *siehe* Instrumente
- Glyphen  
 Musiksymbole 383, 386, 597  
 Pedallinien 1000  
 Schriften 676  
 Spielanweisungen 1006  
 Text 383, 386, 597  
 Triller 933, 934  
 Vorzeichen 461, 463–465
- Gongs, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Gould  
 Vorzeichen 275, 883
- Grafikdateien 533, 543  
 Bildauflösung 544  
 Dateinamen 536  
 exportieren 533–535  
 Farben 544  
 Formate 543  
 Schriften 545  
 Schwarzweiß 544
- Grafiken  
 Dateien, *siehe* Grafikdateien
- greifender Finger, *siehe* Fingersätze für die linke Hand
- Grenzen 656, 657, 659  
 Histogramm-Steuerelemente 656, 657, 659
- Griffbrett-Bereich 200
- Griffe  
 Akkordsymbole 777  
 Arpeggio-Zeichen 952  
 Balken 750  
 Dauer 426  
 Dynamikanweisungen 819  
 Fingersätze 846  
 Generalbass 835, 840  
 Länge 426  
 nummerierte Taktregionen 1064  
 Perkussions-Legenden 1214  
 Saitenanzeigen 1009
- Griffe (*Fortsetzung*)  
 Spielanweisungen 1009, 1010, 1012  
 Tempomarkierungen 1136  
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1192  
 Wiederholungsenden 1047, 1048
- groß  
 Auswahl 419  
 Notenköpfe 908  
 Taktarten, *siehe* große Taktarten
- Großbuchstaben  
 Nummern der Partie 598  
 römische Ziffern 598
- Größe 567  
 Abstand 156  
 Akkorddiagramme 790  
 Akkordsymbole 429, 785  
 Arpeggio-Zeichen-Fingersätze 853  
 Audio-Puffer 264, 265  
 Balken 750  
 Dynamikanweisungen 429  
 Elisionsbögen 891, 902  
 Fingersätze 853  
 Fingersätze für die linke Hand 850  
 Kanäle 669  
 Key-Editor 615, 616  
 Klammern 765, 766, 785  
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1164  
 Liedtext 895, 896, 898  
 Maßeinheit 52  
 Mixer 669  
 Noten 429, 806  
 Notenköpfe 806, 905  
 Notenzeilen 551, 567, 568, 674  
 Oktavzeichen 429  
 Papier 541, 542  
 Percussion-Editor 615, 616  
 Pianorollen-Editor 615, 616  
 Rastral 567  
 Schriftstile 384, 1151  
 Seiten 541, 549, 674  
 Spatium 567  
 Spielanweisungen 429  
 Spielergruppen-Beschriftungen 1114  
 Spuren 489, 615, 616  
 Stichnoten 806  
 Studierzeichen 429  
 Systeme 562  
 Systemobjekte 551, 568  
 Taktarten 1172, 1174, 1180  
 Takte 439, 440, 562, 722  
 Text 384, 1151  
 Video-Fenster 183  
 Vorschläge 429, 865, 869
- große Taktarten 1172, 1174  
 Taktzahlen 739
- Grundlinie  
 Instrumentennamen 174  
 Liedtext 896  
 Notenzeilenbeschriftungen 174  
 Text 384
- Grundton  
 Obertöne 924  
 Saiten-Tonhöhen 135

- Grundtöne  
 Akkordsymbole [314](#), [317](#), [319](#), [772](#), [780](#)
- grüne Noten  
 Dynamik-Editor [638](#)  
 Tabulatur [1130](#)
- Gruppen  
 Akkoladen [764](#)  
 Balken, *siehe* Balkengruppen  
 Dynamikanweisungen [825–827](#)  
 Gitarren-Bendings [960](#)  
 Instrumente, *siehe* Instrumentengruppen  
 Klammern [764](#)  
 Noten, *siehe* Notengruppierung  
 Notenzeilen [730](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen [1116](#)  
 Notenzeilenspatierung [552](#), [570](#)  
 Pausen, *siehe* Notengruppierung  
 Perkussions-Kits [148](#), [153](#), [154](#), [1115](#)  
 Registerkarten [48](#)  
 Spielanweisungen [1009](#), [1010](#), [1012](#), [1013](#)  
 Spieler, *siehe* Spielergruppen  
 Taktwiederholungen [1061](#), [1062](#)
- Gruppierung aufheben  
 Dynamikanweisungen [827](#)  
 Spielanweisungen [1014](#)
- Gültigkeitsbereich  
 Eigenschaften [605](#), [606](#)  
 Einfügen-Modus [440](#), [442](#)  
 Kurzbefehlleiste [64](#)
- ## H
- H-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen
- Haken  
 Pedallinien [995](#), [1000](#), [1001](#)  
 Spielanweisungen [1009](#), [1011](#)  
 Triolen und N-tolen [1192](#)
- halbe Noten [191](#), [213](#), [255](#), [256](#)  
 Metronomangaben [291](#)  
 Noten trennen [257](#)  
 Perkussion [625](#)  
 Tempogleichungen [1145](#)  
 Triolen und N-tolen [251](#)  
 Zählzeiten [299](#)
- halbieren, *siehe* doppelte
- Halbtakt  
 Balkengruppierung [762](#)
- Halbton-Ganzton-vermindert  
 Akkordsymbole [320](#)
- Halbton-Triller [939](#), [946](#)  
 anzeigen [936](#), [940](#)  
 ausblenden [936](#), [940](#)  
 Darstellung [944](#)  
 eingeben [336](#), [340](#), [341](#)  
 Position [946](#)
- Halbtonschritte  
 Bending-Intervalle [966](#), [976](#)  
 Generalbass [394](#)  
 Glissando-Linien [955](#)  
 Harfen-Pedalangaben [987](#)  
 Pitchbends [644](#)  
 Saiten-Tonhöhen [135](#)  
 tonale Systeme [883](#)
- Halbtonschritte (*Fortsetzung*)  
 Triller, *siehe* Halbton-Triller  
 Vorzeichen [237](#), [709](#)
- halbvermindert  
 Skalen [320](#)
- HALion Sonic SE  
 Endpunkte [521](#)  
 unabhängige Stimmwiedergabe [495](#)  
 Wiedergabevorlage [507](#), [508](#)
- HALion Symphonic Orchestra  
 Endpunkte [521](#)  
 unabhängige Stimmwiedergabe [495](#)  
 Wiedergabevorlage [507](#), [508](#)
- Hall [665–667](#)  
 ändern [672](#)  
 anzeigen [668](#)  
 ausblenden [668](#)
- Hallfahne [94](#)
- Hals-abwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen
- Hals-aufwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen
- halslos  
 Rhythmusstriche [206](#), [226](#), [1080](#)
- Halsrichtung [919](#)  
 Akkorde [921](#)  
 ändern [454](#), [921](#), [922](#), [1072](#)  
 Balkengruppen [921](#)  
 Balkenplatzierung [748](#), [756](#)  
 Bindebögen [1094](#), [1098](#)  
 einstimmige Kontexte [919](#), [922](#)  
 Filter [424](#)  
 Gitarren-Pre-Bends [968](#)  
 Haltebögen [921](#)  
 mehrstimmige Kontexte [920](#)  
 mittlere Linie [919](#)  
 Noten auf der mittleren Linie der Notenzeile [919](#)  
 Noten in andere Notenzeilen versetzen [753](#), [757](#), [1224](#)  
 Notenzeilen-übergreifende Balken [753](#)  
 notenzeilenabhängige Positionierung [749](#)  
 Perkussions-Kits [148](#), [152](#), [235](#), [1216](#), [1217](#)  
 Rhythmusstriche [922](#), [1072](#)  
 Schlagzeuge [152](#)  
 Stimmen [454](#), [919](#), [922](#), [1220](#)  
 Vorschläge [866](#), [870](#)  
 zentrierte Balken [752](#)  
 zurücksetzen [749](#), [923](#)
- Halsstummel [760](#)  
 Abstand [760](#)  
 Länge [760](#)
- Haltebögen [24](#), [762](#), [1156–1158](#), [1162](#)  
 Akkorde [1161](#)  
 Artikulationen [718](#), [720](#), [1156](#)  
 auftrennen [1165](#)  
 Bindebögen [1092](#), [1094](#)  
 Bindebogen und Haltebögen [1157](#)  
 Darstellung [1158](#)  
 durchgezogen [1158](#)  
 Dynamikanweisungen [310](#)  
 editorisch [1158](#)  
 eingeben [187](#), [241](#)  
 Erinnerungsvorzeichen [710](#), [927](#)  
 erzwingen [258](#)  
 formatieren [1159](#), [1160](#)

- Haltebögen (*Fortsetzung*)  
gestrichelt 1158, 1160  
Gitarren-Bendings 967  
halbgestrichelt 1158  
Haltebogenketten, *siehe* Haltebogenketten  
invertieren 1161  
Ketten, *siehe* Haltebogenketten  
Klammern 916  
Krümmungsrichtung 1160, 1161  
laissez vibrer 1164  
löschen 762, 1165  
nicht angrenzende Noten 241, 1163  
nicht standardmäßige Arten 1162  
Notengruppierung 258  
Notenhäse 921  
Notenköpfe in Klammern 916  
Notenzeilen-übergreifend 241, 1163  
Pedallinien 372  
Platzierung 1160  
Position 1092  
punktiert 1158, 1160  
Rahmenumbrüche 1162  
Schlüsselwechsel 1163  
Spielanweisungen 368  
Stil 1158, 1159  
Stimmen 1160  
Stimmen-übergreifend 241, 1163  
Systemumbrüche 1162  
Tabulatur 1156  
Taktarten 1156, 1163  
Takte nummerieren, *siehe* nummerierte  
Taktregionen  
Tremolos 1184  
trennen 257, 258, 762, 1165  
Vermeidung von Zusammenstößen 1156  
Vorschläge 241, 1163  
Vorzeichen 1162
- Haltebogenketten 1156  
Artikulationen 718, 1156  
auswählen 1156  
Bindebögen 1092  
Glissando-Linien 958  
Halsrichtung 921  
löschen 1165  
Notenköpfe in Klammern 916  
Tabulatur 1156  
Takte nummerieren, *siehe* nummerierte  
Taktregionen  
Tremolos 1184  
trennen 257, 1165
- Haltelinien 960, 967  
anzeigen 835, 967  
ausblenden 835, 967  
Generalbass 426, 835, 836, 840  
Klammern 837  
Länge 836, 840
- Haltepedal 994  
Anweisungen für erneutes Betätigen/  
Niveauänderungen entfernen 996  
Einblendfeld 365, 370  
eingeben 365, 370, 373  
erneutes Betätigen 372, 374, 995  
Fortsetzungslinien 1002
- Haltepedal (*Fortsetzung*)  
MIDI-Controller 266, 1005  
MusicXML-Import 1005  
Niveauänderungen 374, 995  
trennen 998  
zusammenführen 999
- Hammer-Ons 973  
Bindebögen 973  
Einblendfeld 338  
eingeben 360  
löschen 977  
notenzeilenabhängige Positionierung 976  
verschieben 976
- Hand-Werkzeug 40  
Seiten ziehen 437
- Harfen-Pedalangaben 987  
anzeigen 989  
ausblenden 989, 990  
berechnen 375  
Darstellung 987, 988  
Einblendfeld 366  
eingeben 366, 374, 375  
Filter 424  
Glissando-Linien 958, 987  
Hinweise 438, 987, 989, 990  
Noten außerhalb des Bereichs 911  
Notennamen 988  
Rahmen 991  
Schaubilder, *siehe* Harfenpedal-Schaubilder  
Teilton 992  
verschieben 449, 453  
Wiedergabe 987
- Harfenpedal-Schaubilder 987, 988  
anzeigen 988  
Platzierung 992  
Position 992
- harmonisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten  
harmonische Analyse, *siehe* Generalbass
- Häufigkeit  
automatisches Speichern 98  
Obertöne 924  
Taktzahlen 732, 1066  
Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1066  
Timecodes 1044  
Triller 937  
Zählzeiten für Region mit Strichnotation 1077  
Zählzeiten von Taktwiederholungen 1060
- Haupt-Akkordsymbole 138, 139, 145, 146, 148  
transponieren 143
- Hebel  
Vibrato, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch* Gitarre  
Wiedergabe 504
- helles Thema 52
- Hemieole  
Notenwerte erzwingen 258  
unabhängige Taktarten 283, 284, 286, 287
- Henze-Fermaten, *siehe* Fermaten
- Hervorhebungen  
Akkordsymbol-Regionen 777, 778  
ausblenden 433  
drucken 546  
Dynamikanweisungen 638, 640, 643  
exportieren 546

- Hervorhebungen (*Fortsetzung*)  
 Fähnchen, *siehe* Hinweise  
 Kommentare 472  
 MIDI 644, 645, 647, 650  
 nummerierte Taktregionen 1058  
 Regionen mit Strichnotation 1070, 1071  
 Spuren 474, 484  
 Stop-Positionen 442  
 Suchtreffer 57, 674  
 Taktwiederholungen 1056, 1058  
 Tempoänderungen 484, 651, 652
- Hi-Hat, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Hilfs-Instrumentenbeschriftungen 50, 172
- Hilfsnoten 944  
 anzeigen 945  
 Notenkopf-Design 909  
 Position 946
- Hilfstaktzahlen 50, 735  
 ausblenden 433
- Hintergründe 52  
 Farben 53, 54  
 Farbverläufe 54  
 löschen 859  
 Seiten 53
- Hinweise 438  
 Akkordsymbole 771, 773, 777  
 anzeigen 439  
 ausblenden 433, 439  
 drucken 528, 546  
 Dynamikanweisungen 813  
 exportieren 533, 546  
 Generalbass 390, 831, 833, 841  
 Harfen-Pedalangaben 987, 989, 990  
 Notenzeilen 449, 453  
 Notenzeilenänderungen 1119  
 Ossia-Notenzeilen 449, 453, 1120  
 Perkussions-Legenden 1212  
 Rahmenumbrüche 581  
 Schlüssel 800  
 Spielanweisungen 1008  
 Systemumbrüche 578, 579  
 Taktarten 725, 1175, 1177, 1179, 1180  
 Takte 725  
 Taktstriche 303, 305, 444, 725, 1180  
 Tempomarkierungen 1135, 1138, 1139  
 Text 1154  
 Tonarten 276, 278, 878  
 Triller 939–942  
 Triolen und N-tolen 1193, 1196  
 zusätzliche Notenzeilen 1119
- hinzufügen, *siehe* eingeben
- hinzugefügte Noten  
 Akkordsymbole 318
- Histogramm-Editor  
 Werte ändern 636
- Histogramm-Werkzeug 655, 656, 659  
 anzeigen 655  
 ausblenden 655  
 Balkendiagramm 658  
 Bereichsdiagramm 658  
 Diagrammtyp 658  
 Filter 658
- Histogramm-Werkzeug (*Fortsetzung*)  
 Steuerelemente 656, 657  
 Werte ändern 657
- Hochformat 542
- hochgestellt  
 Text 384  
 Trillerintervalle 946
- Höhe  
 Akkordsymbole 785  
 Drumpads 201  
 Editoren 615  
 Kanäle 669  
 Key-Editor 611, 615, 616  
 Klammern 765, 766, 785  
 Klaviatur 198  
 Linien 1024  
 Mixer 663, 669  
 Notenzeilen 551–553, 563, 566, 567, 570  
 Percussion-Editor 615, 616  
 Pianorollen-Editor 615, 616  
 Spuren 489, 616  
 Systeme 552, 553, 570
- hohe Noten  
 Triller 948
- Holzbläser 164
- Holzblasinstrumente 124  
 Akkordsymbole 773  
 hinzufügen 107, 122  
 Klammern 766  
 Spielanweisungen 367  
 Spieler-Reihenfolge 102, 119  
 Transposition 105, 129
- Holzblöcke 1198, 1199  
 hinzufügen 117, 130  
 Klick 485
- horizontale Ausrichtung  
 Akkordsymbole 781  
 Instrumentennamen 174  
 Notenzeilen 562  
 Notenzeilenbeschriftungen 174  
 Ornamente 934  
 Systeme 562  
 Text 1152
- horizontale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
- horizontale Position  
 Akkordsymbole 772, 775  
 Arpeggio-Zeichen 952  
 Dynamikanweisungen 808, 809, 818  
 Instrumentennamen 174  
 Liedtext 891, 892  
 Linien 449, 453, 1019, 1020, 1025  
 Noten 573, 1222, 1223  
 Notenzeilen 562  
 Notenzeilenbeschriftungen 174  
 Ornamente 934  
 Pausen 1082, 1087  
 poco a poco 818  
 Saitenanzeigen 861  
 Schlüssel 799  
 Studierzeichen 1033  
 Systeme 562  
 Taktarten 1179

- horizontale Position (*Fortsetzung*)  
 Taktzahlen 736  
 Tempomarkierungen 1136  
 Text 1152  
 Triller 934  
 Triolen und N-tolen 1197  
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1194  
 Vortragsbezeichnungen 818  
 Vorzeichen 711, 712
- Hörner 124  
 Auswahl des Bereichs 856  
 Fingersätze 855  
 Schlüssel 105, 324, 800  
 Tonarten 105  
 Transposition 105
- Hotkeys, *siehe* Tastaturbefehle
- HTML-Dateien  
 Kommentare 471
- Hub 69  
 Projekte beginnen 71  
 Projekte öffnen 72, 73  
 Video-Tutorials 69
- Hüllkurven  
 Dynamikanweisungen 638, 641
- humanisieren  
 Dynamikanweisungen 638
- I**
- Illustrationen  
 exportieren 533, 534
- implizite Pausen 24, 1082, 1083  
 anzeigen 1087  
 ausblenden 1084, 1087  
 explizite Pausen 1085  
 Farben 1085  
 löschen 1087  
 Stimmen 1084
- importieren 79  
 Cubase-Daten 677, 696  
 Expression-Maps 677, 696  
 Key-Editor-Konfigurationen 662  
 MIDI-Dateien 87  
 MusicXML-Dateien 83, 84, 1049  
 Partien 79, 80, 87  
 Pedallinien 87, 266  
 Percussion-Maps 702  
 Perkussions-Kits 1200  
 Spuren 87  
 Stimmungen von Bundinstrumenten 137  
 Tempospuren 90, 91  
 ungestimmte Perkussion 84  
 Wiedergabevorlagen 514
- Importoptionen für Partien (Dialog) 80
- in Akkoladen notierte Instrumente  
 Akkoladen 764  
 Akkordsymbole 776  
 Bindebögen 268  
 Dynamikanweisungen 310, 312, 808, 815  
 Haltebögen 241  
 Klammern 766  
 Mehrtaktpausen 1089  
 MIDI-Aufnahme 261
- in Akkoladen notierte Instrumente (*Fortsetzung*)  
 Notenzeilen 730  
 Notenzeilen ausblenden 554–556, 570  
 Notenzeilen-übergreifende Balken 753, 756, 757  
 Notenzeilengruppen 766  
 Swing-Wiedergabe 502  
 Taktstriche 730  
 vertikale Ausrichtung 570  
 zentrierte Balken 751
- Index  
 Stimmspalten, *siehe* Stimmspaltenindex  
 Studierzeichen 1034  
 Token 595
- Informationen, *siehe* Projektinformationen
- Inhalt  
 Linien 1017  
 Tabelle 863  
 Takte 725  
 Tempomarkierungen 1134, 1137, 1138, 1142  
 Titlei 863
- Init-Switches 682, 691
- Initialen  
 Kommentare 466, 471
- Inserts 667  
 ändern 671, 672  
 entfernen 672  
 laden 671
- Instanzen  
 Akkordsymbole 771  
 hinzufügen 481  
 PlugIns 476, 479
- Instrumente 22, 124  
 Akkordsymbole 314, 773  
 Änderungen, *siehe* Instrumentenwechsel  
 Anordnungs-Werkzeuge 444  
 Anschlagstärke 635, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor  
 anzeigen 162, 166  
 aus Einzelstimmen entfernen 162, 166  
 aus Kits entfernen 156  
 ausblenden 162, 166  
 automatische Nummerierung 125  
 Bereiche 911  
 Beschriftungen 50, 127, 128, 172  
 Bund-Fingersätze 850  
 divisi 1126  
 Dopplung 50, 130  
 Dynamikanweisungen 638, 815, 823, *siehe auch* Dynamik-Editor  
 Dynamik-Editor  
 Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts  
 Endpunkte 515, 516, 521  
 Ensembles 122  
 Expression-Maps 516, 678  
 Farben 483, 621, 623  
 Generalbass 390  
 gezupfte Fingersätze 850  
 Gruppen, *siehe* Instrumentengruppen  
 hinzufügen 105, 107, 122, 130  
 hinzufügen zu Perkussions-Kits 151  
 in Kits kombinieren 131  
 Kanäle 663–666  
 Klammern 765, 766  
 Kommentare 466, 467

## Instrumente (Fortsetzung)

kopieren 118  
 Kurztöne 823  
 laden 481  
 Langton 823  
 Lautstärke 669  
 leere Notenzeilen 554  
 löschen 121, 134  
 MIDI 476, 480, 481  
 MIDI-Aufnahme 260  
 mit Bündeln 134  
 Mixer 663–666, 669  
 Namen, *siehe* Instrumentennamen  
 Noten eingeben 213, 217  
 Notenzeilen 50, 555, 556, 815, 1119, 1203  
 Notenzeilen anzeigen 50  
 Notenzeilenbeschriftungen 174, 1109, 1112  
 Notenzeilengröße 568  
 Notenzeilengruppen 766  
 Nummerierung 125  
 Panorama 670  
 Percussion-Maps 516  
 Perkussion 155, 697, 1203  
 Perkussions-Legenden 1212, 1214  
 Reihenfolge 119–121, 133, 155, 157  
 Saiten 134  
 Schlüssel 105, 132  
 solo schalten 496, 497, 663  
 Spieler 116  
 Spieler-Bereich 102  
 Sprache 105, 107, 177  
 Spuren, *siehe* Instrumentenspuren  
 Stimmung 105, 134  
 stummschalten 496, 497, 663  
 suchen 105, 107  
 Swing-Wiedergabe 502  
 Tabulatur 1127, 1128  
 Tonarten 879–882  
 transponieren 129, 167, *siehe auch* Instrumenten-  
 Transposition  
 Transposition ändern 132  
 verschieben 133, 160  
 Vorhandene ändern 132, 151  
 Vorlagen 71, 107, 109  
 VST 476, 479, 481  
 Wiedergabe 495, 496, 507, 508, 510, 512, 515, 521,  
 677, 697  
 Wiedergabe-Modus 483  
 zu Einzelstimmen hinzufügen 166  
 zu Endpunkten zuweisen 521  
 zu Partien hinzufügen 162  
 zwischen Spielern verschieben 133

## Instrumente mit Bündeln 134

Akkorddiagramme 786, 787  
 Akkordsymbole 139, 142, 778  
 Arpeggio-Fingersätze 853  
 Bündel 135  
 Einblendfeld 274  
 Fingersätze 270, 850  
 Gitarren-Bendings 960  
 Gitarrentechniken, *siehe* Gitarrentechniken  
 hinzufügen 105, 130  
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster

## Instrumente mit Bündeln (Fortsetzung)

Noteneingabe 200  
 Obertöne 924–926, 928  
 offene Tonhöhen 137  
 Pinch Harmonics 931  
 Saiten 134, 135, 137, 138, 910  
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen  
 Slides 854, 855  
 Stimmung 132, 134, 135, 138, 139, 142, 143, 778  
 Stimmung ändern 105, 132, 135, 137  
 Stimmungen exportieren 138  
 Stimmungen importieren 137  
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur  
 Transposition 129, 135, 140–143  
 umgestimmt 138, 142, 143  
 Instrumenten-Auswahl 105  
 Instrumenten-Nummerierung 125, 1112  
 Instrumenten-Transposition 129, 1110  
 ändern 105, 132  
 anzeigen 174, 1111  
 ausblenden 174, 1111  
 Klammern 1112  
 Layoutnamen 173  
 Layouts 173  
 Notenzeilenbeschriftungen 174, 1110–1112  
 Reihenfolge 1112  
 Schlüssel 800  
 Instrumentenbeschriftungen  
 Perkussions-Kits 153  
 Instrumentenfarben 483  
 Anschlagstärke-Editor 635  
 Dynamik-Editor 638, 643  
 MIDI-CC-Editor 645, 650  
 MIDI-Pitch-Bend-Editor 644, 650  
 Percussion-Editor 623  
 Pianorollen-Editor 621  
 Spielanweisungen-Editor 634  
 Instrumentengruppen 153, 157  
 Benennung 153  
 Beschriftungen 1114  
 löschen 154  
 Perkussions-Kits 153, 1115  
 Instrumentenkanäle 663–666  
 Instrumentenlisten 596, 863  
 Seitenvorlagen 589, 591  
 Instrumentennamen 171, 1106  
 abgekürzt 173, 174, 1109  
 als Standard speichern 174  
 ändern 173  
 anzeigen 1107  
 ausblenden 1107, 1109  
 Ausrichtung 174  
 Endpunkteinrichtung-Dialog 516  
 Länge 174, 1107  
 Mixer 663, 664  
 Notenzeilenbeschriftungen 174, 597, 1107, 1109  
 Nummerierung 125, 1109  
 solo 121  
 Spuren 483, *siehe auch* Instrumentenspuren  
 Token 597  
 Wiedergabe-Modus 483, 516, 664  
 zurücksetzen 174, 177  
 Instrumentennamen bearbeiten (Dialog) 174

Instrumentenspuren [482](#), [483](#)  
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor  
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor  
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor  
 MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor  
 Pianorollen-Editor [621](#)

Instrumentenstimmungen, *siehe* Instrumenten-  
 Transposition

Instrumentenwechsel [127](#)  
 Beschriftungen, *siehe* Beschriftungen für  
 Instrumentenwechsel  
 eingeben [130](#), [213](#), [217](#)  
 erlauben [127](#)  
 nicht erlauben [127](#)  
 Sprache [128](#), [173](#), [174](#)

Intelligente Anführungszeichen [598](#)

Intensität  
 Dynamikanweisungen [310](#), [312](#), [428](#), [638](#), [807](#),  
[812](#), [813](#)

interaktive Anzeige der Tastaturbefehle [60](#)

Interpunktion  
 Notenwert [598](#)  
 Timecodes [1042](#)

Intervallart  
 Akkordsymbole [314](#), [318](#), [772](#), [780](#)  
 Intervalle [253](#)  
 transponieren [254](#), [457](#), [458](#)

Intervalle  
 Akkordsymbole [318](#), [772](#)  
 automatisches Speichern [98](#)  
 Dips [976](#)  
 Einblendfeld [253](#)  
 Generalbass [841](#)  
 Gitarren-Bendings, *siehe* Bending-Intervalle  
 Glissando-Linien [955](#)  
 hinzufügen [245](#), [252](#), [253](#)  
 Instrumente mit Bündlen [135](#)  
 mikrotonal [253](#)  
 Noteneingabe [216](#)  
 Obertöne [924–926](#), [928](#), [931](#)  
 Ornamente [933](#)  
 Teilungen der Oktave [883](#)  
 transponieren [254](#), [457](#), [458](#)  
 Triller [336](#), [340](#), [939–942](#), [946](#)  
 vereinfachen [841](#)  
 Vibratohebel-Dive-and>Returns [965](#)  
 Vorzeichen [253](#), [336](#), [941](#)

invertieren [1099](#)  
 Artikulationen [719](#)  
 Bindebögen [1093](#), [1098](#), [1099](#)  
 Farben [56](#)  
 Fingersätze [847](#)  
 Generalbass [839](#)  
 Hälse von Vorschlägen [866](#)  
 Haltebögen [1161](#)  
 Triolen und N-tolen [1193](#)  
 Verbalkung [748](#), [749](#)

ionisch  
 Akkordsymbole [320](#), [779](#)

## J

Jazz  
 Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen  
 Bandvorlagen [71](#), [78](#)  
 Glyphen [676](#)  
 Notenschriftstil [676](#)  
 Notenzeilengruppen [766](#)

Jazz-Artikulationen [979](#), [980](#)  
 ändern [981](#)  
 Arten [337](#), [979](#), [981](#)  
 Bend [979](#)  
 Bereich [339](#), [347](#)  
 Darstellung [981](#), [982](#)  
 Dauer [981](#)  
 Einblendfeld [337](#), [346](#)  
 eingeben [335](#), [337](#), [346](#), [347](#)  
 glätten [979](#)  
 Länge [981](#)  
 Linientypen [982](#)  
 löschen [983](#)  
 Ornamente, *siehe* Jazz-Ornamente  
 Position [981](#)  
 verschieben [981](#)  
 Wiedergabe [704](#), [705](#), [979](#)

Jazz-Ornamente [979](#), [980](#)  
 Arten [336](#)  
 Einblendfeld [336](#)  
 eingeben [336](#), [340](#), [341](#)

## K

Kadenzen [279](#), [301](#), [303](#), [440](#), [442](#), [722](#), [1168](#)  
 Systemtrennzeichen [1121](#)

Kanaländerungs-Aktionen [516](#), [522](#), [691](#)

Kanäle [663](#), [665](#), [666](#)  
 ändern [521](#)  
 anzeigen [668](#)  
 ausblenden [668](#)  
 Einstellungen [516](#)  
 Endpunkte [515](#)  
 Expression-Maps [516](#), [522](#), [691](#), *siehe auch*  
 Kanaländerungs-Aktionen  
 Hall [672](#)  
 Höhe [669](#)  
 Inserts [667](#), [671](#), [672](#)  
 Inserts umgehen [672](#)  
 Instrumente [521](#), [665](#), [666](#)  
 Lautstärke [669](#)  
 Metrum [665](#)  
 MIDI [665](#), [666](#)  
 Mixer [663–667](#)  
 Panorama [670](#)  
 Percussion-Maps [516](#), [522](#)  
 PlugIns [516](#)  
 Scrollen [669](#)  
 solo schalten [496](#)  
 Steuerelemente [665](#), [667](#)  
 stummschalten [496](#)  
 Wiedergabe [515](#)  
 Züge [667](#)

- Kandidatenmenüs
  - Spielanweisungen-Einblendfeld [363](#)
  - Tempoeinblendfeld [289](#)
- Kapodaster [138](#)
  - Akkordsymbole [138](#), [139](#), [143–146](#), [148](#)
  - ausblenden [145](#), [146](#), [148](#)
  - festlegen [140–144](#), [147](#)
  - hinzufügen [140](#), [141](#)
  - Kursivschrift [139](#)
  - löschen [142](#), [144](#)
  - Notenzeilen [142](#), [143](#)
  - Tabulatur [138](#), [140–142](#)
  - Teilton [140](#), [141](#)
- Karten
  - Ein-/Ausblenden-Pfeile [42](#)
  - Layouts [110](#)
  - Partien [113](#)
  - Spieler [102](#)
  - Timecodes [113](#)
- Kästen, *siehe* Rahmen, *siehe auch* Rahmen
- Kategorien
  - Ensembles [107](#), [109](#), [123](#)
  - Linien [380](#), [1015](#)
  - Notenköpfe [905](#), [908](#)
  - Vorlagen [71](#), [78](#), [766](#)
- keilförmige Notenköpfe [907](#), [909](#)
- Keillinien [380](#), [1015](#)
  - anzeigen [1010](#), [1011](#), [1026](#)
  - ausblenden [1011](#)
  - eingeben [380](#)
- Kein-Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- keine Akkordsymbole [319](#)
- Kennzeichnung, *siehe* Kommentare, *siehe auch*
- Anmerkungen
- Kerben
  - Bindebögen [1096](#)
  - Haltebögen [1158](#)
  - Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Ketten
  - Haltebögen [1156](#)
- Key-Editor [609](#), [611](#), [645](#)
  - Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
  - Anschlagstärke-Balken auswählen [660](#)
  - auswählen [618](#)
  - Bereich [609](#), [611](#)
  - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
  - gebundene Noten [1104](#)
  - Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug, *siehe auch* Transformieren-Werkzeug
  - Höhe [615](#)
  - Instrumente [613](#)
  - Konfigurationen [618](#), [661](#), [662](#)
  - kopieren [619](#), [630](#)
  - MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor
  - Noten eingeben [624](#)
  - Noten löschen [631](#)
  - Noten transponieren [628](#), [629](#)
  - Noten verschieben [626](#)
  - Notenwert [624](#), [625](#), [627](#), [631](#)
  - Perkussion, *siehe* Percussion-Editor
  - Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
  - Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor
  - rhythmisches Raster [611](#), [617](#)
- Key-Editor (*Fortsetzung*)
  - Scrollen [609](#), [617](#)
  - sperrern [613](#)
  - Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
  - Steuerelemente [655](#), [656](#), [659](#)
  - Stimmen [495](#), [611](#), [613](#)
  - Tastaturbefehle [613](#), [615](#), [616](#)
  - Tempo [651](#)
  - Transformieren-Werkzeug, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
  - Triolen und N-tolen [621](#)
  - Werkzeugzeile [611](#)
  - Zoom [609](#), [616](#)
- Keyboards
  - Layouts [63](#)
  - Noten eingeben [212](#)
  - Tastaturbefehle-Maps [60](#)
- Keyswitches [691](#)
  - Expression-Maps [677](#), [683](#)
  - Percussion-Maps [697](#)
- Kick-Drum, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Kits, *siehe* Perkussions-Kits
- Klammern [764](#)
  - Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole in Klammern
  - Anzahl [1060](#)
  - anzeigen [765](#), [768](#), [783](#)
  - Arpeggio-Zeichen [949](#)
  - Art von Ensemble [78](#), [766](#)
  - ausblenden [765](#), [768](#), [783](#)
  - Bundnummern [960](#), [965](#)
  - divisi [765](#), [766](#), [768](#), [769](#), [1015](#), [1126](#)
  - Dynamikanweisungen [812](#)
  - eingeben [314](#), [320](#), [390](#), [392](#), [710](#), [782](#), [812](#), [834](#), [837](#), [914](#), [927](#)
  - Fingersätze [270](#), [272](#), [849](#), [851](#)
  - Form [784](#), [837](#), [914](#)
  - Generalbass [392](#), [834](#), [837](#)
  - Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - Gitarren-Bendings [960](#), [962](#)
  - Größe [785](#)
  - Gruppierung [157](#), [765](#)
  - Haltebogenketten [916](#)
  - Haltelinien [837](#)
  - Hinweise [438](#)
  - horizontal, *siehe* Linien
  - Instrumenten-Transposition [1112](#)
  - Layouts [765](#)
  - Metronomangaben [1134](#), [1135](#)
  - Notenköpfe, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - Notenzeilenbeschriftungen [1112](#)
  - Notenzeilensparationierung [552](#), [570](#)
  - nummerierte Taktregionen [1065](#), [1067](#)
  - Obertöne [927](#)
  - Oktavzeichen-Zahlen [803](#)
  - Pedal-Fortsetzungszeichen [1002](#), [1003](#)
  - Pedallinien [1002](#)
  - Perkussionsnoten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - Projektvorlagen [78](#)
  - Regionen mit Strichnotation [1076](#), [1078](#)
  - sekundäre [768](#), [769](#)
  - Spielergruppen [157](#), [731](#), [1114](#)
  - Stärke [784](#)



- Klammern (*Fortsetzung*)  
 Stil [784](#)  
 Tabulatur [928](#), [960](#), [962](#), [965](#)  
 Taktarten [279](#), [283](#), [1173–1175](#), [1177](#)  
 Taktstriche [730](#)  
 Taktwiederholungen [1058](#), [1060](#), [1065](#), [1067](#)  
 Taktzahlen [744](#)  
 Tempomarkierungen [1134](#), [1135](#)  
 Triller [944](#)  
 Triolen und N-tolen [1193](#)  
 Unterklammern [768](#), [769](#)  
 verschachtelte Unterklammern [770](#)  
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [910](#)  
 Vibratohebel-Dive-and>Returns [965](#)  
 Vorlagen [78](#)  
 Vorzeichen [710](#), [927](#)  
 Zahlen [1065](#), [1067](#), [1076](#), [1078](#)
- Klappenschläge, *siehe* Spielanweisungen
- Klarinette, *siehe* Instrumente
- klassisch  
 Regel für Anwendungsdauer von Vorzeichen [714](#)
- Klassisch  
 Ornamente [339](#)  
 Triller [946](#), [948](#)
- klassische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Klavatur-Bereich [198](#)
- Klavier [124](#)  
 Bindebögen [268](#)  
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen  
 erneutes Betätigen [995](#), [996](#)  
 gedrückte Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern  
 Hand-Zeichen, *siehe* Linien  
 Niveauänderungen [995](#), [996](#)  
 Pedallinien, *siehe* Pedallinien  
 Substitutions-Fingersätze [845](#)  
 Wiedergabe [1005](#)  
 Wiedergabe von Akkordsymbolen [487](#)
- Kleinbuchstaben  
 Römische Ziffern [598](#)  
 Titel der Partien [598](#)
- kleine Noten [429](#)  
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilengröße  
 Obertöne, *siehe* Obertöne  
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten  
 Triller, *siehe* Triller  
 Triolen und N-tolen [1187](#), *siehe auch* Triolen-/N-tolen-Zahlen  
 Vorschläge, *siehe* Vorschläge
- kleiner Finger [850](#)  
 Einblendfeld [274](#)  
 eingeben [274](#)
- Klick [504](#)  
 aktivieren [492](#)  
 deaktivieren [492](#)  
 Einzähler [261](#)  
 Lautstärke [669](#)  
 MIDI-Aufnahme [261](#)  
 Mixer [663](#), [664](#)  
 Sound [484](#), [485](#)  
 Wiedergabe [484](#), [485](#), [492](#)
- klingend  
 Bereiche für Perkussions-Legenden [1212](#), [1214](#)  
 Dauer [870](#), *siehe auch* gespielte Dauer  
 Notenwert [632](#), *siehe auch* gespielter Notenwert  
 Tonhöhe, *siehe* klingende Tonhöhe, *siehe auch* klingende Notation  
 klingende Notation [168](#)  
 Anzeige [167](#)  
 drucken [528](#)  
 exportieren [533](#)  
 Instrumenten-Transposition [1110](#)  
 Layouts [164](#), [167](#), [528](#), [533](#), [596](#), [863](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen [1106](#), [1110](#)  
 Schlüssel [324](#), [800](#)  
 Statusanzeige [38](#)  
 Token [596](#), [863](#)  
 Tonhöhe eingeben [220](#)
- klingende Tonhöhe [168](#), [924](#)  
 Layouts [167](#)  
 Obertöne [928](#)  
 Tonhöhe eingeben [220](#)
- Knotenpunkte [924](#)  
 ändern [926](#)
- Kombinationen  
 Einzelstimmen-Layouts [166](#)  
 Tremolos [703](#)  
 Wiedergabe-Anweisungen [689](#), [693](#)  
 Wiedergabe-Spielanweisungen [703](#)
- kombinierte Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
- Komma  
 Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- Kommentar (Dialog) [467](#)
- Kommentare [438](#), [466](#)  
 ändern [470](#)  
 antworten [470](#)  
 anzeigen [472](#)  
 ausblenden [472](#)  
 Autoren [466](#), [471](#)  
 Bereich [467](#)  
 Dialog [467](#)  
 drucken [471](#), [528](#), [546](#)  
 exportieren [467](#), [471](#), [533](#), [546](#)  
 Farben [56](#)  
 hinzufügen [469](#), [470](#)  
 Initialen [466](#), [471](#)  
 Instrumente [467](#)  
 Liste [467](#)  
 löschen [444](#), [467](#)  
 Taktzahlen [467](#), [469](#)
- Komponenten  
 Akkorddiagramme [787](#)  
 Akkordsymbole [316](#), [772](#)  
 Artikulationen [717](#)  
 Linien [1017](#)  
 Tempomarkierungen [1134](#)
- Komponist [69](#), [76](#)  
 erste Seiten [591](#), [863](#)  
 hinzufügen [76](#)  
 Token [598](#)
- komprimierte MusicXML [85](#)

- Konfigurationen
  - Endpunkte 516, 518–520
  - Key-Editor 618, 661, 662
  - Tonarten 879
  - Vorzeichen 714, 879
  - Wiedergabe 57, 507
- konstante Punkte 648, 651
  - eingeben 640, 647, 652
- kontinuierlich
  - Ansicht 40, 50, 609, 621, 623
  - Balken über Notenzeilen hinaus 753
  - Taktanzahl 1059, 1066
- Kontrabass, *siehe* Instrumente
- Kontrapunkt 240
  - MIDI-Aufnahme 260, 261
  - Stimmen 224, 1220
  - Taktpausen 240
- kontrapunktisch, *siehe* Kontrapunkt
- Konventionen 536
  - Arpeggio-Zeichen 952
  - Atemzeichen 875
  - Dynamikanweisungen 808
  - Ensembles 78
  - Fermaten 875
  - Fingersätze 844
  - Harfen-Pedalangaben 992
  - Liedtext 891
  - Ornamente 934
  - Pausen 874, 1082
  - Pedallinien 997
  - Spielanweisungen 1009
  - Stichnoten 806
  - Stimmen 1222
  - Studierzeichen 1033
  - Tempomarkierungen 1136
  - Tonarten 879, 880
  - Tremolos 1183
  - Triller 934
  - Vorschläge 866
  - Vorzeichen 709, 714, 879, 883
  - Zäsuren 875
- konvertieren
  - Layouts in Grafikdateien 533
  - Noten in Triolen und N-tolen 1189
  - Noten in Vorschläge 867
  - PDF 533
  - Triolen und N-tolen in normale Noten 1190
  - Vorschläge in normale Noten 868
- Kopfzeilen
  - Anschlagstärke-Editor 635
  - Dynamik-Editor 638
  - Editoren 618
  - Key-Editor 609
  - MIDI-CC-Editor 645
  - MIDI-Pitch-Bend-Editor 644
  - Partien 593
  - Percussion-Editor 623
  - Pianorollen-Editor 613, 621
  - Spuren 474, 476, 483–485, 487
  - Tempo-Editor 651
- kopieren 444, 446–448
  - Akkorddiagramm-Formen 793
  - Akkordmodus 247
  - kopieren (*Fortsetzung*)
    - Akkordsymbole 420, 772–774
    - Balken 757
    - Bindebögen 449
    - Dynamikanweisungen 449, 619, 643
    - Eigenschaften 589
    - Einfügen-Modus 439
    - Einzelstimmenformatierung 586
    - Instrumente 118
    - Liedtext 887
    - MIDI 619, 650
    - Noten 446–448, 630, 757
    - Partien 79, 162
    - Punkte 619
    - Rahmen 589, 591
    - Seitenformatierung 587
    - Seitenvorlagen 589, 591
    - Spielanweisungen 1011
    - Spieler 118
    - Systemobjekte 420
    - Taktstriche 162
    - Tempomarkierungen 619
    - Tremolos 757
  - Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
  - Kreis
    - Notenköpfe 905, 909, 1206, 1209, 1210
    - Obertöne 928, 930
    - Saitenanzeigen 859
    - Taktzahl-Einfassungen 733
    - Tapping 972
  - Kreuz-Notenköpfe 906, 909
    - Ghost-Notes 975
    - Perkussion 1206, 1209, 1210
  - Kreuze, *siehe* Vorzeichen
  - Krümmungsrichtung
    - Bindebögen 1093, 1098, 1099
    - Gitarren-Bendings 430
    - Gitarren-Pre-Bends 968
    - Haltebögen 1160, 1161
    - Vorschläge 1093
  - künstliche Obertöne 924
    - ändern 931
    - anzeigen 925
    - ausblenden 925
    - Stile 928, 931
    - Teiltöne 926
    - Tonhöhe 926
    - Vorzeichen 927
    - Wiedergabe 924–926
  - Kursivschrift
    - Akkordsymbole 139
    - Dynamikanweisungen 807
    - Liedtext 896, 897
    - Notenzeilenbeschriftungen 174
    - Spielergruppen-Beschriftungen 1114
    - Text 384
  - kurz
    - Halsstummel 760
    - Noten 87, 213, 243, 255–257, 574, 625, 685, 865, 870
    - Partituren, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
    - Layouts
    - Taktstriche 729

- Kurzbefehlleiste [64](#)
  - Aliase [67, 68](#)
  - anzeigen [66](#)
  - Befehle [65, 66](#)
  - Einträge [64](#)
  - Gehen zu [65, 66](#)
- Kurzttoninstrumente [823](#)
  - Anschlagstärke [635](#), *siehe auch* Anschlagstärke-Editor

## L

- l.v.-Haltebögen, *siehe* Laissez-Vibrer-Haltebögen
- laden

- MIDI-Instrumente [481](#)
- Sounds [481, 512](#)
- Videodateien [181](#)
- VST-Instrumente [481](#)
- Wiedergabevorlagen [512](#)

- Laissez-Vibrer-Haltebögen [1006, 1164](#)
  - Breite [1164](#)

- Länge [426](#)

- Akkordsymbol-Klammern [784](#)
- Arpeggio-Zeichen [342, 343, 952](#)
- Audio [94](#)
- Bindebögen [1092, 1100](#)
- Divisi-Passagen [449, 453](#)
- Dynamikanweisungen [426, 641](#)
- Fortsetzungslinien [1009, 1012](#)
- Gabeln [811](#)
- Generalbass [835, 836, 840](#)
- gespielter Notenwert [631, 632](#)
- Hallfahne [94](#)
- Halsstummel [760](#)
- Haltelinien [835, 836, 840](#)
- Instrumentennamen [128, 173, 1107](#)
- Jazz-Artikulationen [981](#)
- Laissez-Vibrer-Haltebögen [1164](#)
- Liedtext-Fülllinien [898](#)
- Liedtext-Trennstriche [898](#)
- Linien [380, 382, 426, 1009, 1010, 1012, 1023–1025](#)
- Namen der Spieler [172](#)
- Noten [256, 625, 627, 631, 632](#)
- Notenhäse [923](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [1107, 1109](#)
- notierter Notenwert [631](#)
- Oktavzeichen [426](#)
- Pedallinien [997, 999](#)
- Perkussions-Legenden [1214, 1215](#)
- Phrasen mit Taktwiederholungen [428, 1057](#)
- Saitenanzeigen [1009](#)
- Spielanweisungen [1009, 1012](#)
- Spielergruppen-Namen [158](#)
- Systemtrennzeichen [1122](#)
- Takte [440, 722](#)
- Taktstriche [730, 731](#)
- Tempomarkierungen [1136](#)
- Triolen-/N-tolen-Klammern [1192](#)
- Wiederholungsenden [1047](#)

- Langtoninstrumente [823](#)

- Largo, *siehe* Tempomarkierungen

- Latenz
  - MIDI-Aufnahme [260, 264](#)
  - Wert ändern [265](#)

- Läufe

- Gitarren-Bendings [960](#)

- laufende Überschriften [591](#)

- ausblenden [561](#)
- Partie-Überschriften [561](#)
- Seitenvorlagen [592](#)

- Laute, *siehe* Instrumente mit Bündeln

- Lautstärke

- Anschlagstärke [635–637, 655, 659, 686](#)
- Audiospuren eines Videos [184](#)
- Dynamikanweisungen [641, 807, 812](#)
- Kanalmetren [663, 664, 669](#)
- Klick [669](#)
- MIDI [830](#)
- Mixer [663, 664, 669](#)
- Silence-Wiedergabevorlage [507, 508](#)
- Spuren [663, 664, 669](#)
- Wiedergabe [669, 686](#)
- zurücksetzen [669](#)

- Layout-Auswahl [31](#)

- Layouts wechseln [43](#)
- Reihenfolge der Layouts [169](#)

- Layout-Karten [110, 114](#)

- Ein-/Ausblenden-Pfeile [42](#)
- öffnen [110](#)
- Zahlen [110](#), *siehe auch* Layout-Nummern

- Layout-Nummern [110](#)

- ändern [169](#)
- Reihenfolge [169](#)

- Layout-Optionen [674](#)

- als Standard speichern [674](#)
- Dialog [674](#)
- in andere Layouts kopieren [585, 586](#)
- suchen [674](#)
- Taktzahlen [732–734, 736](#)

- Layout-Optionen (Dialog) [674](#)

- Layoutnamen [171, 173](#)

- ändern [173](#)
- erste Seiten [591](#)
- Token [596](#)
- Vorzeichen [173](#)
- zurücksetzen [173](#)

- Layouts [26, 110, 114, 164, 585](#)

- Akkoladen [765, 766, 768](#), *siehe auch*
- Notenzeilengruppen
- Akkordsymbole [774](#)
- an Papier anpassen [542](#)
- Ansichtstypen [40](#)
- Audio exportieren [93](#)
- Ausrichtung [542, 549, 553, 562, 570](#)
- auswählen [31](#)
- Benennung [173](#), *siehe auch* Layoutnamen
- benutzerdefinierte Partituren [164](#)
- Bereich im Einrichten-Modus [110, 164](#)
- Bereiche des Drucken-Modus [524](#)
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel [1113](#)
- Bildauflösung [534](#)
- Darstellung von Perkussions-Kits [1205](#)
- Dateinamen [536](#)
- divisi [1126](#)

Layouts (*Fortsetzung*)

drucken 528, 538, 542  
 Eigenschaften 589, 604–606  
 Eigenschaften kopieren 589  
 Einrückungen 1124, 1125  
 Einstellungen 674  
 Einzelstimmen 164, 166, 585  
 Einzelstimmen übertragen 585–587  
 enharmonische Schreibung 461, 464, 465  
 erstellen 165, 170  
 Exemplare 528  
 exportieren 533, 538  
 Farbmodus 534  
 festlegen 576, 577  
 Fingersatz 848  
 folgen 576, 577  
 formatieren 547, 585, 586  
 Formatierungen kopieren 585–587  
 Generalbass 832  
 Gesamtpartituren 164  
 Grafikdateien 533, 543  
 große Taktarten 1172, 1174  
 Harfen-Pedalangaben 989  
 Karten, *siehe* Layout-Karten  
 Klammern 765, 766, 768, *siehe auch*  
 Notenzeilengruppen  
 Klaviatur 63  
 klingende Notation 168, 596, 863  
 laufende Überschriften 561  
 Layouts-Bereich 110  
 leere Notenzeilen 554, 557  
 linke Seiten 558  
 löschen 170  
 Marker 1037, 1038  
 mehrere Fenster 49  
 mehrere öffnen 45, 48  
 Mehrtaktpausen 734, 1089  
 MIDI exportieren 89  
 MusicXML-Dateien 85  
 Navigation 433–437  
 Notenabstand 573, 574  
 Notenschreibung 461, 464, 465  
 Notenzeilen 554–556  
 Notenzeilen ausblenden 554–556  
 Notenzeilenbeschriftungen 597, 1107  
 Notenzeilengröße 551  
 Notenzeilenspationierung 552, 553, 570  
 nummerierte Taktregionen 1065  
 Nummerierung ändern 169  
 öffnen 33, 43  
 Orchesterordnung 119–121, 157, 1114  
 Papierformate 541  
 Partie-Überschriften 560, 561, 593  
 Partiebereiche 530, 531  
 Partien 114, 167, 559, 560  
 Partien entfernen 167  
 Partien hinzufügen 167  
 Perkussions-Legenden 1212  
 Rahmenumbrüche 580  
 Rahmenverkettungen, *siehe*  
 Notenrahmenverkettungen  
 Ränder 550, 563, 566  
 Registerkarten 33, 45

Layouts (*Fortsetzung*)

Reihenfolge 169  
 Schlüssel 324, 800  
 Seitenbereiche 530, 531, 538  
 Seitengröße 541, 549  
 Seitenvorlage-Sets 550, 590  
 Seitenvorlagen, *siehe* Seitenvorlagen  
 Seitenwechsel 580  
 Seitenzahlen 984  
 Skalierungsfaktor 542  
 sortieren 169  
 Spieler 114, 166  
 Spieler entfernen 166  
 Spieler hinzufügen 166  
 Spieler-Reihenfolge 119–121, 157, 1114  
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten  
 Systemformatierung 552, 562, 570, 578, 585  
 Systemobjekte 1123  
 Systemtrennzeichen 1121  
 Tacets 582–584  
 Taktarten 1172, 1174, 1180  
 Taktzahlen 732, 734, 736  
 Tastatur 60  
 Text 383, 591, 1146, 1154  
 Timecodes 1038, 1043, 1044  
 Titel 589, 591, 593  
 Titelei 863  
 Token 596, 597, 863  
 transponieren 129, 164, 167, 168, 596, 863  
 vergleichen 48  
 Verteilen 575–577  
 vertikale Ausrichtung 553  
 Vorzeichen 461, 464, 465  
 wechseln 43  
 Wiederherstellen 170  
 Zahlen, *siehe* Layout-Nummern  
 Zoom 438  
 zusammenführen 585  
 Layouts mit ungeraden Seitenzahlen  
 Booklets 539  
 drucken 528, 539  
 Layouts-Bereich  
 Drucken-Modus 523, 524  
 Einrichten-Modus 101, 110  
 Leadsheets  
 Akkorddiagramm-Raster 790, 792  
 Akkordsymbole 771  
 Capo-Akkordsymbole 144–148  
 Projektvorlage 78  
 Systeme pro Rahmen 577  
 Takte pro System 576  
 leere Notenzeilen 554  
 anzeigen 554–557, 570  
 ausblenden 554–557, 570  
 hinzufügen 117, 122, 130  
 nach Partien 557  
 Systemtrennzeichen 1121  
 Tacets 582  
 leere Seiten  
 löschen 27, 1147  
 leere Stimmen 1224

- leere Takte  
 anzeigen 1089  
 eingeben 301, 302  
 löschen 724  
 Mehrtaktpausen 1089  
 Pausen, *siehe* Taktpausen
- Legato  
 Bindebögen 1091, 1104  
 Notenwerte 256  
 Spielanweisung, *siehe* Spielanweisungen, *siehe* auch Wiedergabe-Anweisungen  
 Wiedergabe 686, 1104
- leggiero, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- leichte Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
- leichter Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- lentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe* auch Tempomarkierungen
- Lento, *siehe* Tempomarkierungen
- Lernmaterialien 69
- letzte Projekte 69, 73
- letzte Taktstriche 300, 727  
 Anzahl der Durchläufe 500  
 eingeben 303, 305  
 Ende von Systemen 729  
 Wiederholungs-Taktstriche 729
- Libretto  
 exportieren 889  
 Librettist 598
- Lieder, *siehe* Partien
- Liedtext 884, 1147  
 Absatzstile 898  
 Abstand 891  
 ändern 885, 894–896, 900  
 Arten 388, 884, 886  
 Ausrichtung 891, 892  
 auswählen 418, 890  
 bearbeiten 894–896  
 Bindestriche, *siehe* Liedtext-Trennstriche  
 drucken 889  
 Einblendfeld 387–389  
 eingeben 387, 389  
 Elisionsbögen 387, 389, 902  
 exportieren 889  
 Farben 56  
 Filter 424, 889, 890  
 Fülllinien, *siehe* Liedtext-Fülllinien  
 Größe 896, 898  
 kopieren 887  
 Kursivschrift 896, 897  
 Linien, *siehe* Liedtextzeilen, *siehe* auch Liedtext-Fülllinien  
 löschen 444  
 melismatisch 387, 389, 891, 898  
 Notenabstand 574, 891, 892  
 notenzeilenabhängige Positionierung 893, 894  
 Ostasiatische Elisionsbögen 902  
 Platzierung 891  
 Position 891  
 Refrain 388, 884, 885, 900  
 Schriftstile 896, 898  
 Silbentypen 389, 886, 887  
 Spationierung 574, 891, 892, 896, 898  
 Speichern 889
- Liedtext (*Fortsetzung*)  
 Strophennummern 901  
 Text 894–896  
 Übersetzungen 388, 884, 885, 900  
 Verbalkung 747  
 verschieben 449, 453, 892–894, 900, 901  
 vertikale Position 884, 885, 893, 894, 899–901  
 Zähler 895  
 Zoom 895
- Liedtext-Fülllinien 387–389, 884, 886, 898, 899  
 eingeben 387, 389  
 erweitern 387
- Liedtext-Trennstriche 886, 898  
 eingeben 387  
 erweitern 387
- Liedtextzeilen 388, 884, 899  
 ändern 885, 900, 901  
 kopieren 887  
 löschen 444  
 Platzierung 892  
 Position 892  
 Zahlen 899–901
- Ligado, *siehe* Hammer-Ons
- Limitier 667, 671
- Lin One Dither 667, 671
- Lineale  
 rhythmisches Raster 205  
 Wiedergabe-Modus 474
- lineare Punkte 648, 651  
 eingeben 640, 647, 652
- Linien 955, 1009, 1015, 1017  
 Abschlüsse 1017, 1027  
 Akkorde 344  
 ändern 1026, 1027  
 Anfangsposition 1025  
 Anmerkungen 1017  
 Anschlagstärke 636  
 anzeigen 426, 835, 1011  
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen  
 Arten 1015, 1018  
 ausblenden 426, 835, 1011  
 Ausrichtung 1025  
 Balken, *siehe* Verbalkung  
 Bindebögen 1091  
 Breite 562  
 Darstellung 1026, 1027  
 Dauer 1023, 1024  
 diagonal 380  
 durch Notenköpfe 905, 1206  
 Dynamikanweisungen 638, 640, 643  
 Einfassungen 733  
 Einfügen-Modus 442, 443  
 eingeben 379, 380, 382  
 Enden 1017  
 Endposition 1025  
 Farben 56  
 Fermaten, *siehe* Haltelinien  
 Fingersätze 856  
 Generalbass, *siehe* Generalbass  
 gewellt 937, 949  
 Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe* auch Vibratohebel  
 Glissando, *siehe* Glissando-Linien

Linien (*Fortsetzung*)

Größe [1023](#)  
 Gruppen [1114](#)  
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel  
 Haltebögen [1158](#), [1160](#)  
 Harfen-Pedalangaben [987](#), [992](#)  
 horizontal [380](#), [1015](#), [1018–1020](#)  
 horizontaler Text [1032](#)  
 Jazz-Artikulationen [979](#), [982](#)  
 Klammern [764](#), [768](#), [770](#), [1114](#)  
 Komponenten [1017](#)  
 Länge [1023–1025](#)  
 Liedtext [387–389](#), [884](#), [898](#), [899](#), *siehe auch*  
 Liedtext-Fülllinien  
 löschen [444](#)  
 Marker [1038](#)  
 MIDI [645](#), [647](#), [650](#)  
 Noten, *siehe* Notenhäse, *siehe auch* Verbalkung  
 Noten verbinden, *siehe* Balken  
 Notenköpfe [905](#), [1025](#), [1206](#)  
 Notenzeilen [1118](#)  
 Notenzeilen-übergreifend [382](#)  
 notenzeilenabhängige Positionierung [1021](#), [1022](#)  
 Oktavzeichen, *siehe* Oktavzeichen  
 Pausen, *siehe* Zäsuren, *siehe auch* Pausen  
 Pedal, *siehe* Pedallinien  
 Platzierung [1019](#), [1021](#), [1022](#)  
 Position [1018](#)  
 Reihenfolge [1020](#)  
 Saitenanzeigen [376](#), [377](#), [426](#)  
 schräg [380](#), [1015](#), [1022](#)  
 sekundäre Balken [759](#)  
 sekundäre Klammern [768](#), [770](#)  
 Spalten [1020](#)  
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungs-Linien  
 Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-  
 Beschriftungen  
 Stop-Position [442](#), [443](#)  
 Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen  
 Systemumbrüche [1017](#)  
 Tabulatur [1127](#)  
 Taktstriche, *siehe* Taktstriche  
 Taktzahlen [736–738](#)  
 Tempomarkierungen [484](#), [651](#), [1143](#), [1144](#)  
 Text [1017](#), [1028–1032](#), [1152](#)  
 Timecodes [1038](#)  
 Triller [937](#), [938](#)  
 Triolen-/N-tolen-Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-  
 Klammern  
 umkehren [1027](#)  
 verschieben [449](#), [453](#), [1019](#), [1020](#)  
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [857](#)  
 vertikal [382](#), [1015](#), [1018](#)  
 vertikale Position [1018](#), [1021](#)  
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel  
 Vorschläge [869](#), [1020](#)  
 Vorzeichen [1025](#)  
 Wiedergabe, *siehe* Abspielmarke  
 Wiederholungsenden, *siehe* Wiederholungsenden  
 Zäsuren, *siehe* Zäsuren  
 zeichnen [652](#)  
 Zuordnungen [380](#), [1015](#), [1018](#)

linke Seiten  
 beginnen ab [558](#)  
 linke Zone [37](#), [38](#)  
 Einrichten-Modus [102](#)  
 Linke-Hand-Haken, *siehe* Linien  
 Listen  
 Hub [69](#)  
 Kommentare [467](#)  
 Spieler [171](#), [596](#)  
 Loco, *siehe* Oktavzeichen  
 lokal  
 Akkordsymbole [314](#), [771](#)  
 Eigenschaften [589](#), [604–606](#)  
 Generalbass [390](#), [831](#)  
 lokrisch  
 Akkordsymbole [320](#), [779](#)  
 löschen [444](#), [589](#)  
 Abstände zwischen Noten [256](#)  
 Abweichungen bei der Wiedergabe [633](#)  
 Akkordsymbole [773](#)  
 Ändern des Pedalniveaus [996](#)  
 Änderung des rhythmischen Feelings [504](#)  
 Änderungen der Anschlagstärke [637](#)  
 Änderungen der Halsrichtung [923](#)  
 Artikulationen [717](#)  
 Auftakte [440](#)  
 automatisch gespeicherte Projekte [96](#), [97](#)  
 Balken [747](#)  
 Dateien [69](#)  
 Dynamikanweisungen [620](#)  
 Editoren [618](#)  
 Effekte [672](#)  
 Einfügen-Modus [439](#)  
 Einrückungen [1125](#)  
 Endpunkte [518](#), [520](#)  
 erneutes Betätigen [996](#)  
 Fermaten [876](#)  
 Fingersatz-Slides [855](#)  
 Fingersätze [848](#), [849](#)  
 Gitarren-Post-Bends [969](#)  
 Gitarren-Pre-Bends [969](#)  
 Gitarrentechniken [977](#)  
 Gruppen aus Perkussions-Kits [154](#)  
 Haltebögen [762](#), [1165](#)  
 Inserts [672](#)  
 Instrumente [121](#), [134](#), [156](#)  
 Instrumenten-Transposition [174](#), [1111](#)  
 Jazz-Artikulationen [983](#)  
 Kapodaster [142](#), [144](#)  
 Key-Editor-Konfigurationen [662](#)  
 Klammern [710](#), [782](#), [783](#), [812](#), [834](#), [837](#), [914](#)  
 Kommentare [467](#)  
 Kursbefehlleisten-Aliase [68](#)  
 Layouts [170](#)  
 leere Seiten [27](#)  
 Marker [398](#)  
 MIDI-Punkte [620](#)  
 Noten [440](#), [631](#), [722](#)  
 Notenkopfklammern [914](#)  
 Notenzeilen [554](#), [555](#)  
 Partie-Überschriften [560](#)  
 Partien [163](#), [167](#)  
 Pausen [256](#), [1087](#), [1088](#)

löschen (*Fortsetzung*)

Pedallinien 996  
 Projekte 69  
 Rahmen 560  
 Rahmenumbrüche 581  
 Saiten 135  
 Saitenanzeigen 860  
 Scoops 977  
 Spieler 121, 159, 160, 162, 166  
 Stimmen 1224  
 Stop-Positionen 443  
 Systemeintrückungen 1125  
 Systemumbrüche 579  
 Takte 298, 440, 722–725  
 Taktzahländerungen 741  
 Tapping 977  
 Tastaturbefehle 63, 64  
 Tempomarkierungen 620  
 Titel 560  
 Tremolos 1185  
 Trillerintervalle 943  
 Triolen und N-tolen 1190  
 überlappende Noten 256  
 Videos 183  
 Vorlagen 662  
 Vorschläge 868  
 Vorzeichen 709  
 Wiedergabe-Anweisungen 695, 705  
 Zählzeiten 299, 440, 722, 724  
 zentrierte Balken 753

## loslassen

Gitarren-Bendings 960  
 Tremolos 403, 411, 412

## Loslassen

Tremolos 1184

## Lücken mitten im System

Codas 1050, 1053

## lydisch

Akkordsymbole 320, 779

**M**

## macOS

drucken 532

Mandoline, *siehe* Instrumente mit Bündlen

manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit 555, 556

## Manuskript-Papier 557

## Maps

Expression, *siehe* Expression-Maps  
 Perkussion, *siehe* Percussion-Maps  
 Tastaturbefehle 60

Marcato, *siehe* Artikulationen

## Marker 1037, 1042

anzeigen 1037, 1052  
 ausblenden 1037, 1052  
 Bereich 398  
 Dialog 397  
 eingeben 397, 486  
 exportieren 89, 94  
 Farben 56  
 Filter 424  
 Hinweise, *siehe* Hinweise  
 importieren 91

Marker (*Fortsetzung*)

Kommentare, *siehe* Kommentare  
 löschen 398, 444  
 Notenzeile 1038  
 Notenzeilenspationierung 552, 570  
 Spur 485, 489  
 Text 91, 397, 398, 1039  
 Timecodes 397, 1040  
 verschieben 449, 1040  
 vertikale Position 552, 570, 1038  
 wichtig 399, 1040  
 Wiederholungen 401, 402, 1050

Martelé, *siehe* Artikulationen

## Maß

Einheiten 52

## Master-Ausgangslautstärke 663–666, 669

## Mauseingabe 203

aktivieren 187, 221  
 deaktivieren 187, 221  
 Einstellungen 204, 205

## Maximizer 667, 671

## mehrere

Buzz-Roll, *siehe* Tremolos  
 Codas 1051  
 Notenzeileneingabe 211, 228  
 Partien auf Seiten 559  
 Sätze 160  
 segnos 1051  
 Taktzahlen pro System 737

## mehrfaches Einfügen 447, 448

## mehrstimmige Kontexte 1220

Artikulationen 717  
 Bindebögen 1093  
 Dynamikanweisungen 430, 815  
 Fermaten 874, 876  
 Gitarren-Pre-Bends 968  
 Halsrichtung 866, 920, 1224  
 Haltebögen 1161  
 Noten 1224  
 Noten eingeben 224  
 Notenausrichtung 1222  
 Ornamente 430, 934  
 Pausen 1082, 1084  
 Schrägstriche 1072, 1073  
 Stimmspaltenindex 1223  
 Vorschläge 866, 1093

## Mehrtaktpausen 582, 1056, 1089

anzeigen 1089  
 ausblenden 1089  
 einzelne Takte 1089  
 Hinweise 438  
 Tacets 582, 583  
 Taktstriche 303  
 Taktzahlen 734

## mehrzeilige Instrumente 1119

Bindebögen 268  
 Notenzeilen ausblenden 554–556, 570  
 Notenzeilen-übergreifende Balken 753, 755–757

## melismatischer Liedtext 387, 389, 891, 898

melodisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonartenmeno, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch* Vortragsbezeichnungen

- messa di voce 819
  - anzeigen 820
  - verschieben 822
- metrische Modulation
  - Triolen und N-tolen 1190
- Metronomangaben 1132, 1139
  - ändern 428, 654, 1139, 1141
  - anzeigen 1133, 1138
  - ausblenden 1138
  - auswählen 418
  - Bereich 1140
  - Darstellung 1134, 1135
  - Dezimalstellen 295, 296, 1139
  - Einblendfeld 289
  - eingeben 289, 295, 296, 652
  - Gleichungen 293, 1145
  - Klammern 1134, 1135
  - Klick 485
  - Komponenten 1134, 1135
  - mehrere Positionen 1123
  - Reihenfolge 1142
  - relative Tempoänderungen 1141
  - verschieben 449, 1142
  - vertikale Positionen 1123
  - Werte 428, 654, 1139
  - Wiedergabe 485, 504, 1140
  - Zählzeiteinheiten 291, 428, 1139
- Metrum 1167
  - ändern 428
  - Balkengruppierung 745, 762
  - Kanalniveaus 663, 664
  - Notengruppierung 745, 762
  - offen 1168, 1175, 1177
  - Pausengruppierung 745, 762
  - Taktarten, *siehe* Taktarten
  - Tremolos 1182
  - Triolen und N-tolen 1187
  - unregelmäßig 722, 725
- Mezzo
  - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
- MIDI
  - aufnehmen, *siehe* MIDI-Aufnahme
  - Befehle 59, 63
  - Bereich 124
  - Bindebögen 1104
  - Controller, *siehe* MIDI-Controller
  - Dateien, *siehe* MIDI-Dateien
  - Dialog 87, 89
  - Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-Bend-Editor
  - eingeben 647, 650
  - Endpunkte 515, 518, 521
  - exportieren 93
  - Expression-Maps 677, 678, 692, 693
  - Fader 664
  - Geräte, *siehe* MIDI-Geräte
  - Histogramm-Werkzeug 655, 657
  - importieren 87
  - Instrumente 476, 480, 483, *siehe auch* MIDI-Instrumente
  - Instrumente laden 481
  - Kanäle 476, 516, 663–666
  - MIDI (*Fortsetzung*)
    - Key-Editor 645
    - kopieren 619, 650
    - Lautstärke 830
    - löschen 620
    - Marker 485
    - Mixer 663–666
    - Navigation 63
    - Notenbereich 124
    - Noteneingabe 212, 228, 239
    - öffnen 72
    - Panorama 664, 665, 670
    - Percussion-Maps 522, 697, 700
    - Pianorollen-Editor 621
    - Pitchbend 645
    - Quantisierung 87
    - Reihenfolge 683
    - Schnittstellen 476, 516
    - Schreibung von Vorzeichen 239
    - Tempo 484, 493, 651
    - Tempo-Editor 651
    - Tempospur 484
    - Tempospuren 90–93
    - thru 260
    - übergehen 650
    - überlappende Noten 256
    - Werte 649, 655, 656, 659
    - Wiedergabe 483, 515, 697
  - MIDI exportieren (Dialog) 89
  - MIDI thru 260
  - MIDI-Aufnahme 260, 261
    - Audio-Puffergröße 264, 265
    - beenden 261
    - beginnen 261
    - Bindebögen 264
    - Dialog 87
    - Einstellungen 264
    - Geräte 266, *siehe auch* MIDI-Geräte
    - Haltepedal-Controller 266
    - Klick-Einstellungen 485
    - Latenz 265
    - neu quantisieren 263
    - Optimierung 264
    - Pedallinien 264, 266
    - Quantisierung 87, 261
    - rückwirkende Aufnahme 262
    - Stimmen 260, 261
    - Taktarten 261
    - Tempomodus 493
    - Tonhöhe 220
    - Tonhöhe eingeben 220
    - Transport-Fenster 504
    - Tremolos 264
    - Triller 264
    - überlappende Noten 256
    - Vorschläge 87, 867
    - Wiederholungen 263
  - MIDI-CC-Editor 644, 645
    - Filter 658
    - hinzufügen 618, 645
    - Histogramm-Steuerelemente 656
    - Höhe 615
    - konstante Punkte 648



- MIDI-CC-Editor (*Fortsetzung*)
  - lineare Punkte 648
  - Punkte auswählen 618
  - Punkte eingeben 647
  - Punkte kopieren 619
  - Punkte löschen 620
  - Punkte verschieben 649
  - schließen 618, 645
  - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
  - Transformieren-Steuerelemente 659
  - Werte 649, 655, 657, 659, 660
  - Zoom 616
- MIDI-Controller 645, 830
  - Dynamikanweisungen 830
  - Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-Bend-Editor
  - eingeben 618, 647, 650
  - kopieren 619, 650
  - Pedallinien 1005
  - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
  - Transformieren-Werkzeug 659
  - Werte 649, 655–657, 659, 660
- MIDI-Dateien 87
  - Abweichungen bei der Wiedergabe 633
  - Dialog 89
  - exportieren 89
  - Haltepedal-Controller 266
  - importieren 87
  - neu quantisieren 263
  - öffnen 72
  - Pedallinien 87, 266
  - Quantisierung 87
  - Triolen und N-tolen 87
  - Vorschläge 87
  - Wiederholungen 498
- MIDI-Geräte 266
  - Akkordsymbole 314, 476, 487
  - aktivieren 266
  - Aktivität 38
  - deaktivieren 266
  - Expression-Maps 677, 692, 693
  - Noteneingabe-Einrichtung 233
  - Percussion-Maps 697, 700
  - Perkussions-Kits 233
  - Polychords 314
  - Warnung 38
  - Wiedergabevorlagen 507, 508
- MIDI-Instrumente 476, 480
  - Bereich 479
  - Endpunkte 518
  - Instanzen 480
  - laden 481
  - Nummerierung 480
- MIDI-Kanäle 663–666
- MIDI-Pitch-Bend-Editor 644, 645
  - hinzufügen 618
  - Höhe 615
  - Punkte auswählen 618
  - Punkte kopieren 619
  - Punkte löschen 620
  - Punkte verschieben 649
- MIDI-Pitch-Bend-Editor (*Fortsetzung*)
  - schließen 618
  - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
  - Werte 649, 657, 660
  - Zoom 616
- MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog) 87
- Mikrotöne 714
  - EDO 883
  - Gitarren-Bendings 351, 964, 966
  - Intervalle 253
  - transponieren 254
  - Triller 940–942
- Millimeter
  - Maßeinheit 52
- Millisekunden 32, 504
- Mini-Transport 30, 32
- Minuten 32, 504, 1042
  - Notenwert-Token 598
- mit einzelner Linie
  - Notenzeilen 1118
  - Perkussions-Kits 1203, 1205
- mit Hebel, *siehe* Vibratohebel
- mit Notenzeile verbundener Text 1146, 1147
  - Absatzstile 1151
  - anzeigen 1154
  - ausblenden 1154
  - Ausrichtung 1152
  - auswählen 417
  - eingeben 383
  - formatieren 384, 386, 1151
  - Hinweise 438
  - notenzeilenabhängige Positionierung 430
  - Rahmen 1152
  - verschieben 1152
- mit System verbundener Text 1123, 1146, 1147
  - Absatzstile 1151
  - anzeigen 1154
  - ausblenden 1154
  - Ausrichtung 1152
  - auswählen 417, 420, 422, 423
  - eingeben 383
  - formatieren 384, 386, 1151
  - Hinweise 438
  - kopieren 420
  - Marker 91
  - mehrere Positionen 1123
  - notenzeilenabhängige Positionierung 430
  - Notenzeilenpositionen 1123
  - Rahmen 1152
  - Tempospuren 91
  - verschieben 1152
- mithören
  - Akkorde 425
  - MIDI-Geräte 260
  - Noten 260, 425
- mittelstarker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Mittelstück
  - ändern 1026
  - Linien 1015, 1017, 1026
- mittlere Linie
  - Halsrichtung 919

- mittleres C  
 Instrumente mit Bündlen [135](#)  
 Percussion-Maps [697](#)  
 Schlüssel [798](#)  
 Wiedergabe [697](#)
- Mittleres C  
 Expression-Maps [683](#)  
 Wiedergabe [683](#)
- Mixer [663](#), [664](#)  
 anzeigen [663–665](#)  
 Audio-Ausgänge ausblenden [516](#)  
 Audiospuren [184](#)  
 ausblenden [663–665](#)  
 Filter [667](#), [668](#)  
 Höhe [669](#)  
 Kanäle [663–666](#), [668](#)  
 Kanalzüge [667](#)  
 Lautstärke [669](#)  
 Panorama [665](#), [670](#)  
 Schnittstellen [663](#), [664](#)  
 Scrollen [669](#)  
 Spuren solo schalten [496](#), [497](#), [663](#), [664](#)  
 Spuren stummschalten [496](#), [497](#), [663](#), [664](#)  
 Videos [184](#)  
 zurücksetzen [497](#), [663](#), [669](#)
- Mixer-Bereich [663](#)
- mixolydisch  
 Akkordsymbole [320](#), [779](#)
- Mock-ups  
 exportieren [93](#)
- modal  
 Akkordsymbole [320](#), [779](#)
- Moderato, *siehe* Tempomarkierungen
- Modi [20](#), [30](#)  
 Akkorde [206](#), [779](#)  
 Drucken [523](#)  
 Einfügen [206](#), [229](#), [247](#), [439](#)  
 Einrichten [101](#)  
 Kurzbefehlleiste [64](#), [66](#)  
 Notensatz [589](#)  
 Schreiben [186](#)  
 Tempo [493](#)  
 Wiedergabe [473](#)
- Modulationsrad-Dynamik [830](#)
- Modus »Festes Tempo« [493](#)
- Modus »Tempo folgen« [493](#)
- Moll  
 Akkordsymbole [318](#)  
 Intervalle [253](#), [457](#), [458](#), [460](#)  
 Skalen [879](#)  
 Tonarten [879](#)
- molto  
 Dynamikanweisungen [307](#), [309](#), [816](#), [818](#)  
 Marcato, *siehe* Artikulationen  
 Tempomarkierungen [289](#), [293](#)  
 zentriert [818](#)
- MonoDelay [667](#), [671](#)
- Monophonie, *siehe* Polyphonie
- MonoToStereo [667](#), [671](#)
- Mordente, *siehe* Ornamente
- morendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- MorphFilter [667](#), [671](#)
- mosso, *siehe* Tempomarkierungen
- Motoren, *siehe* Spielanweisungen
- mp, *siehe* Dynamikanweisungen
- MP3-Dateien  
 exportieren [93](#), [94](#)
- MusicXML  
 Akkordsymbole [785](#)  
 Dialog [85](#)  
 exportieren [85](#)  
 importieren [83](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen [1107](#)  
 öffnen [72](#)  
 Pedallinien [1005](#)  
 Perkussion [84](#)  
 Verbalkung zurücksetzen [748](#)  
 Wiederholungsenden [1049](#)
- MusicXML exportieren (Dialog) [85](#)
- Musiksymbole  
 eingeben [383](#), [386](#), [597](#)  
 Text [383](#), [386](#), [597](#)  
 Token [597](#)
- Muster  
 Akkorddiagramme [786](#), [793–795](#)  
 wiederholen [446](#)
- ## N
- Namen  
 Gruppen [153](#)  
 Instrumente, *siehe* Instrumentennamen  
 Layouts [171](#), [173](#)  
 Mixer [665](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*  
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*  
 Instrumentennamen  
 Partie-Überschriften [593](#)  
 Partien [177](#), [178](#)  
 Perkussions-Kits [148](#), [153](#)  
 Schlagzeuge [148](#)  
 Spieler [171–173](#), [596](#), [1109](#)  
 Spielergruppen [157](#), [158](#), [1114](#)  
 Token [595](#)
- Namen der Einzelstimmen [171](#), [173](#)
- Namen der Spieler [171](#)  
 ändern [172](#)  
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen  
 Instrumentenspuren [483](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen [1109](#)  
 Token [596](#)  
 zurücksetzen [172](#)
- Nashville  
 Akkordsymbole [317](#)  
 Zahlen [316](#)
- naturale, *siehe* Spielanweisungen
- natürlich Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
- natürliche Obertöne [924](#)  
 anzeigen [925](#)  
 ausblenden [925](#)  
 Darstellung [928](#), [930](#)
- Navigation [64](#), [433](#), [434](#)  
 Akkordsymbole-Einblendfeld [321](#)  
 Druckvorschaubereich [35](#), [523](#)  
 Eingabemarke [211](#)

- Navigation (*Fortsetzung*)
- Einzelstimmen-Layouts 43, 47, 475
  - Fingersätze-Einblendfeld 270
  - Generalbass-Einblendfeld 395
  - Key-Editor 616, 617
  - Kurzbefehlleiste 64–66
  - Liedtext-Einblendfeld 389
  - Mixer 669
  - Noten 434
  - Notenbereich 434
  - Noteneingabe 213, 216, 217, 236
  - Objekte 434
  - Partien 435
  - Percussion-Editor 616, 617
  - Pianorolle 616, 617
  - rhythmisches Raster 205
  - Schreiben-Modus 434
  - Seiten 435, 437
  - Studierzeichen 436
  - Takte 436
- Neigungen
- Balken 750, 870
  - Pedallinien-Haken 1001
- Nenner
- Stile 1175, 1176
  - Taktarten 1167
- neue Projekte 71
- nicht zugewiesene Instrumente
- Sounds laden 512
- nicht-transponierende Layouts 167
- Niente-Gabeln 824
- ändern 825
  - eingeben 307, 310, 312
  - Kreis 824
  - Stile 825
  - Text 824
- Niveaus
- Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikniveaus
  - eingebettete Triolen/N-tolen 1187
  - Kanäle 663, 664, 669
  - Pedallinien 995, *siehe auch* Ändern des Pedalniveaus
- Nonolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- Normalschrift 1147
- Saitenanzeigen 859
  - Spielanweisungen 1006
  - Taktarten 1180
- Notation für indische Trommeln 1218
- Notationen
- ändern 428
  - auswählen 418, 419
  - bearbeiten 604
  - Bereiche 186
  - Darstellung 604
  - Eigenschaften 604
  - Einblendfelder 23
  - eingeben 23, 267
  - Einstellungen 674
  - kopieren 446–448
  - Perkussions-Kits 1201
  - Position 604
  - Zoom-Optionen 41, 438
- Notations-Werkzeugfeld 192
- Notationsreferenz 708
- Noten 24, 904
- Abweichungen 632, 633
  - Akkorde 245, 247
  - Akkordsymbol-Ausrichtung 775
  - Änderungen der Halsrichtung entfernen 923
  - anordnen, *siehe* anordnen
  - Anschlagstärke 635, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
  - anzeigen 1073
  - Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
  - Arten 191
  - Artikulationen 191, 718
  - ausblenden 1073
  - Ausrichtung 810
  - Ausrichtung Dynamikanweisungen 809, 810
  - Ausrichtung von Liedtext 892
  - außerhalb des Bereichs 55, 911, 1130
  - Auswahl aufheben 424
  - Auswahl des Hornbereichs 856
  - auswählen 417–419, 424, 434, 618
  - Auszüge, *siehe* Partien
  - bearbeiten 187, 203, 604
  - benutzerdefinierte Skalierung 429
  - Bereiche 55, 911
  - Bindebögen 191, 1094
  - Blechblas-Fingersätze 855
  - Darstellung 604
  - Dauer 191, 255–257, 625, 627
  - Dynamikanweisungen 306, 635, 638, 807, *siehe auch* Dynamikspuren
  - editorisch 913, 914
  - Eigenschaften 604
  - Einblendfeld 252
  - Einfügen-Modus 229, 439
  - eingeben 212, 213, 217, 221, 222, 229, 230, 245, 258, 624, 625
  - enharmonische Schreibung 461, 463–465
  - erneutes Betätigen 997
  - Farben 55, 56, 498, 911, 1221
  - Filter 424
  - Fingersätze für Saiteninstrumente 856, 857, 910
  - Geschwindigkeit 255–257, 760, 1132
  - gespielte Dauer 632
  - gespielter Notenwert 632, 633
  - Ghost-Notes 914, 975
  - Gitarren-Bendings 349, 350, 960
  - Gitarren-Post-Bends 351, 964
  - Gitarren-Pre-Bends 351, 962
  - Glissando-Linien, *siehe* Glissando-Linien
  - grafisch verschieben, *siehe* Notenabstand
  - Größe 429, 806
  - Gruppierung 745, 762
  - Halslänge 923
  - Halsrichtung 454, 919, 921, 922, 1217
  - Halsstummel 760
  - Haltebögen 25, 241, 718, 1163
  - Harfen-Pedalangaben 987, 988
  - Hilfsnoten 944
  - horizontaler Abstand, *siehe* Notenabstand
  - in andere Notenzeilen verschieben 453, 629, 753, 757
  - Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen

Noten (*Fortsetzung*)

Key-Editor 609, 621  
 Klammern 913, 914  
 kopieren 446–448, 630  
 Laissez-Vibrer-Haldebögen 1164  
 Länge 256, 625, 627  
 Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien  
 löschen 121, 134, 163, 440, 444, 631, 722–725, 1185  
 mehrstimmige Kontexte 1224  
 mithören 425  
 Navigation 434  
 neu quantisieren 263  
 Notenabstand 573, 574  
 Notenhäse, *siehe* Notenhäse  
 Notenkopf-Designs 905  
 Notenkopf-Sätze 904  
 Notenwert folgen 460  
 Notenwerte 631  
 Notenzeilenspationierung 552  
 notierte Dauer 25  
 notierter Notenwert 632  
 Obertöne, *siehe* Obertöne  
 Pausen 1083  
 Pedallinien 997  
 Percussion-Editor 618, 623–627, 629  
 Percussion-Maps 697  
 Perkussions-Kits 230, 625, 1217  
 Pianorollen-Editor 609, 618, 621, 624, 626–628  
 punktiert 222, 745, 762  
 Punktierungen 222, 1223  
 Regionen mit Strichnotation 1073  
 Register 216, 456, 460  
 Reihenfolge 1223  
 rhythmisch verschieben 449, 626  
 rhythmisches Raster 205  
 Rhythmusstriche 1080  
 Saiten 1130  
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen  
 Schrägstriche 1070, 1079  
 Schreibung 461, 463–465  
 Schriften 676  
 sekundäre Balken 758  
 Skalierung aufheben 868, 1190  
 Skalierungsfaktor 429  
 Spationierung, *siehe* Notenabstand  
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten  
 Stimmen 224, 454, 455  
 stummschalten 496, 498, 975, 1006  
 Tabulatur 1130  
 Taktarten 1176  
 Teiltöne 924  
 Tonhöhe 456, 460  
 Tonhöhe ändern 456, 460  
 Tonhöhe verändern 460  
 Tonhöhen-abhängige Notenköpfe 908  
 transponieren 254, 456–458, 460, 628  
 Tremolos, *siehe* Tremolos  
 trennen 187, 257, 1165  
 Triller 936  
 Trillerintervalle 941, 942  
 Triolen und N-tolen 1187, 1189  
 überlappend 256, 1223

Noten (*Fortsetzung*)

ungedämpft 1164  
 Verbalkung 745, 746  
 Verbalkung aufheben 747  
 verschieben 1223  
 versetzen in andere Notenzeilen 453, 753, 757  
 Vorschläge 243, 865, 867  
 Vorzeichen 191, 237, 709  
 Wert festlegen 258  
 Wiedergabe 492, 495, 496, 498, 677  
 Wiedergabe-Modus 624  
 Wirbel, *siehe* Tremolos  
 zu anderen Instrumenten verschieben 629, 1201  
 zu bestehenden Noten hinzufügen 252  
 zurücksetzen 633  
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen  
 Noten neu quantisieren 263  
 Noten-Anschlagstärken  
 MIDI-Import 264  
 Noten-Bereich 186, 191  
 Noten-Werkzeugfeld 187  
 schneiden 1165  
 Notenabstand 573, 574, 631, 755, 1086, 1222  
 Akkordsymbole 775  
 ändern 573, 1087, 1223  
 Ausrichtung 562  
 Fortlaufende Ansicht 40  
 Hinweise 438  
 in andere Layouts kopieren 586  
 Layout-Optionen 574, 674  
 Layouts 574  
 Liedtext 574, 891, 892  
 Notenhäse 755  
 Notenzeilen-übergreifende Balken 755  
 Pausen 1087  
 Punktierungen 1223  
 Standard 574  
 Stimmen 1223  
 Systeme 562  
 Vorschläge 866  
 Notenbereich 35  
 Ansichten anzeigen 50  
 Bereiche 44  
 Layouts öffnen 33, 43, 47  
 mehrere Fenster 49  
 Navigation, *siehe* Navigation  
 Noten verschieben 435–437  
 Partien öffnen 475  
 Seitenanordnungen 41  
 Selektionen treffen 419  
 Wiedergabe-Modus, *siehe* Spur-Übersicht  
 Zoom-Optionen 41, 438  
 Noteneingabe 212, 213, 217, 624  
 Akkorde 206, 245  
 beginnen 210  
 Drumpads-Bereich 201  
 Einfügen-Modus 206  
 Eingabemarke 206, 211  
 eingeben und bearbeiten 203  
 Griffbrett-Bereich 200  
 Halsrichtung 235  
 Haldebögen 241  
 Instrumente mit Bündlen 200

- Noteneingabe (*Fortsetzung*)
- Klavatur 198
  - Klavatur-Bereich 198
  - Mauseingabe 221
  - mehrere Notenzeilen 211, 228
  - MIDI 260–262, 264
  - Noten hinzufügen 252, 253
  - Noten stummschalten 425
  - Noten wiedergeben 425
  - Notenwert folgen 460
  - Pausen 1083
  - Perkussion 230, 233, 235, 625
  - Registerauswahl 216
  - rhythmisches Raster 206
  - rückwirkende Aufnahme 262
  - Saiten 200
  - Stimmen 224
  - Tabulatur 217, 236
  - Tonhöhe 220
  - Tonhöhe eingeben 220
  - Tonhöhe von Noten verändern 460
  - Triolen und N-tolen 248
  - Vorschläge 243
- Noteneingabe mit Notenwert vor Tonhöhe 213
- Notengruppierung 24, 762
- ändern 258
  - Auftakte 1172
  - Haltebögen 241
  - Hemiole 258
  - Metrum 745, 762
  - Noteneingabe 24, 25
  - Pausen 24
  - Taktarten 25
- Notenhäse 745, 919
- Abstand 755, *siehe auch* Notenabstand
  - alterierte Primen 713
  - Artikulationen 719
  - Audio 93, 94
  - Balkenplatzierung 756
  - Bindebögen 1094
  - Dauer 191, 255–257
  - doppelte 224, 713, 1220, *siehe auch* Stimmen
  - eingeben 224, 1220, *siehe auch* Stimmen
  - Fähnchen 919
  - getrennte Häse 713
  - Halsstummel, *siehe* Halsstummel
  - Haltebögen 921
  - Länge 870, 923
  - Notenwerte 213
  - Notenzeilen-übergreifend 753, 757
  - Rhythmusstriche 1072, 1076, 1080
  - Richtung, *siehe* Halsrichtung
  - Richtungsänderungen entfernen 923
  - Stimmen 919, 922, 1223
  - Tabulatur 1128
  - Tremolos 1182, 1186
  - Tremolos löschen 1185
  - umdrehen 751–753, 757
  - Verbalkung 747, 755
  - Verbalkung aufheben 747
  - Vorschläge 869, 870
- Notenklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Notenkopf-Sätze 904, 905, 908
- Arten 904
  - Designs 905, 908
  - Stufe 908
  - tonhöhenabhängig 908
- Notenköpfe 905
- Aikin 908
  - ändern 909
  - Arten 905
  - Artikulationen 719, 720
  - Designs 905, 908, 909, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
  - dreieckig 907
  - Farben 56
  - Formen 905, 908, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
  - fünfzeiliges Notensystem 1208
  - Funk 908
  - gedämpfte 908
  - groß 908
  - Größe 429, 806, 905
  - Keile 907
  - Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - kreisförmig 905
  - Kreuze 906
  - Linien 1025
  - Mond 908
  - Obertöne 925, 928
  - Perkussion 230, 625, 629, 1206, 1208, 1209, 1211
  - Pfeile 907
  - punktiert 908
  - quadratisch 908
  - Raute 906, 907, 925, 928
  - rechteckig 908
  - Schrägstriche 908, 1070, 1079, 1206
  - Sets, *siehe* Notenkopf-Sätze
  - Spielanweisungen 629, 1206, 1208–1210
  - Stichnoten, *siehe* Stichnoten
  - Taktarten 1176
  - tonhöhenabhängig 908
  - ungestimmte Perkussion 1206, 1208
  - Walker 908
- Notenköpfe in Klammern 913, 914, 975
- Akkorde 913, 914, 917
  - anzeigen 914
  - Art ändern 914
  - ausblenden 914
  - eingeben 914
  - Ghost-Notes 914
  - Gitarren-Bendings 960, 962
  - Haltebögen in Tabulatur 916, 1156
  - Haltebogenketten 916
  - Perkussion 914
  - Tabulatur 913, 914, 960, 965
  - trennen 917
  - Triller 944
  - Vibratohebel-Dive-and>Returns 965
  - Wiedergabe 914
- Notenköpfen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Notennamen
- Akkordsymbole 317, 319
  - Harfen-Pedalangaben 987, 988, 992
  - Notenköpfe 908

- Notenrahmen 594  
 Abstand 563, 566  
 Rahmenverkettungen, *siehe*  
 Notenrahmenverkettungen  
 Ränder 563, 566  
 vertikale Ausrichtung 570
- Notenrahmenverkettungen 602  
 Einzelstimmenformatierung übertragen 585, 586
- Notensatz-Modus 589  
 Abspielmarke 491  
 Bereiche 604
- Notensatz-Optionen  
 exportieren 78  
 Projektvorlagen 78
- Notensatz-Werkzeuge, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch*  
 Standardeinstellungen
- Notenschreibung 461, 463  
 automatisch 463  
 Layouts 464  
 Noten hinzufügen 253  
 transponieren 254  
 zurücksetzen 465
- Notenschriften 69  
 Notenschriften-Dialog 676  
 Notentext einfügen (Dialog) 386
- Notenwert  
 Generalbass 840  
 gespielt 631  
 Noten 256, 624, 625, 627, 631  
 notiert 631  
 Perkussion 625
- Notenwert erzwingen 187, 258  
 aktivieren 187  
 Noten eingeben mit 258  
 Pausen eingeben mit 258
- Notenwert folgen 187, 460
- Notenwerte 191, 255, 631, 632  
 ändern 256, 627  
 anzeigen 191  
 ausblenden 191  
 auswählen 255, 257  
 eingeben 213, 217, 255, 256, 258  
 erzwingen 258  
 Expression-Maps 678, 693  
 gespielt 632  
 Key-Editor 625, 627  
 Metronomangaben 291  
 notiert 632  
 Perkussion 625, 627  
 Quantisierung 87  
 Tempogleichungen 291  
 trennen 257  
 Triolen und N-tolen 251  
 Wiedergabe 686  
 Zählzeiten eingeben 299
- Notenzeile mit sechs Linien  
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Notenzeilen 1118, 1127  
 Abstand 553, 1050, 1125  
 Akkordsymbole 167, 314, 772–774, 776, 777  
 Anordnungs-Werkzeuge 444  
 Anzahl 554, 557, 1119, 1120  
 anzeigen 50, 162, 166, 554–557, 1128
- Notenzeilen (*Fortsetzung*)  
 Auftakte, *siehe* Auftakte  
 ausblenden 114, 162, 166, 167, 554–557, 1128  
 auswählen 419  
 Beschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen  
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1113  
 Bindebögen 1100, 1103  
 Bindebögen verbinden 449  
 Breite 562  
 Dialog 569  
 divisi 1126  
 Dynamikanweisungen 310, 312, 430, 815  
 Dynamikanweisungen verbinden 449, 827  
 eingeben in mehrere 211, 228  
 Einrückungen 562, 1108, 1119, 1124, 1125  
 Farbe 56  
 Fermaten 876  
 festlegen 575–577  
 Fingersätze 848  
 Fortlaufende Ansicht 50  
 fünfzeilig 1115, 1118, 1203  
 Generalbass 390, 831  
 Glissando-Linien 344, 345  
 Größe, *siehe* Notenzeilengröße  
 große Taktarten 1174  
 Gruppen 157, 731, 766, *siehe auch*  
 Notenzeilengruppen  
 Halslänge 923  
 Haltebögen 241, 1163  
 hinzufügen 117, 122, 130, 1119, 1126  
 Höhe 551–553, 563, 566, 567  
 Instrumentenwechsel 127, 128  
 Klammern 78, 765, 766  
 Kommentare 466, 467  
 Layout-Optionen 1119  
 leer, *siehe* leere Notenzeilen, *siehe auch* leere  
 Notenzeilen  
 Marker 1038  
 mehrere Stimmen 224, 585  
 mit einzelner Linie 1038, 1043, 1044, 1115, 1118,  
 1203  
 Notation 1127, 1128  
 Noten 453  
 Noten versetzen 753, 757  
 Noteneingabe 211, 228  
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*  
 Notenzeilenbeschriftungen  
 Objekte kopieren 446, 447  
 Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen  
 Pausen 874  
 Perkussion 1203, 1205  
 Ränder 562, 563, 566  
 Raster 1115, 1203  
 rastern, *siehe* Notenzeilengröße  
 reduzieren 585  
 Reihenfolge 119–121  
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen  
 Schlüssel 801  
 Seitenansicht 50  
 Spationierung, *siehe* Notenzeilenspationierung  
 Stimmen 224  
 Studierzeichen 1123  
 Swing-Wiedergabe 502

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

Systemobjekte [1123](#)  
 Systemtrennzeichen [1121](#)  
 Systemumbrüche [578](#)  
 Tabulatur [1127](#), [1128](#)  
 Tacets [582](#)  
 Taktarten [283](#), [284](#), [286](#), [287](#), [1123](#), [1167](#),  
[1172-1174](#), [1179](#)  
 Taktpausen, *siehe* Taktpausen  
 Taktstriche [730](#), [731](#)  
 Taktzahlen [735-737](#)  
 Tempomarkierungen [1123](#)  
 Text [383](#), [1123](#)  
 Timecodes [1038](#), [1043](#), [1044](#)  
 Tonarten [276](#), [278](#), [878](#)  
 transponierende Instrumente [129](#)  
 Tremolos [753](#), [757](#)  
 trennen [409](#), [410](#), [1050](#)  
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen, *siehe*  
*auch* Trennungspfeile  
 Verbalkung [753](#), [755-757](#)  
 Vermeidung von Zusammenstößen [552](#), [553](#), [570](#),  
[573](#)  
 verschieben [551](#), [552](#), [563](#), [566](#)  
 Verteilen [575-577](#)  
 vertikale Abstände, *siehe*  
 Notenzeilenspationierung  
 weiß [56](#)  
 Wiedergabe [492](#)  
 Wiederholungsenden [1123](#)  
 Wiederholungsmarker [1053](#)  
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen  
 zusätzlich [1119](#)  
 Notenzeilen gemeinsam nutzen, *siehe*  
 zusammenführen, *siehe* *auch* divisi  
 Notenzeilen-übergreifend  
 Arpeggio-Zeichen [342](#), [343](#)  
 Balken [753](#), [755-757](#)  
 Bindebögen [268](#), [426](#), [449](#), [453](#), [1100](#)  
 Haltebögen [241](#), [1163](#)  
 Linien [380](#), [382](#)  
 Notenhäse [753](#), [757](#)  
 Spationierung [755](#)  
 Tremolos [753](#), [757](#)  
 zurücksetzen [757](#)  
 notenzeilenabhängige Positionierung  
 ändern [430](#)  
 Artikulationen [719](#)  
 Bindebögen [1099](#)  
 Dynamikanweisungen [430](#), [808](#)  
 Fingersatz [851](#)  
 Fingersätze [847](#), [848](#)  
 Fingersätze für die linke Hand [852](#)  
 Generalbass [839](#)  
 Gitarren-Bendings [430](#)  
 Gitarren-Pre-Bends [968](#)  
 Hammer-Ons [976](#)  
 Liedtext [893](#), [894](#)  
 Linien [1021](#), [1022](#)  
 Obertöne [930](#)  
 Oktavzeichen [430](#), [804](#)  
 Ornamente [430](#)  
 Pedallinien [997](#)

notenzeilenabhängige Positionierung (*Fortsetzung*)

Perkussions-Legenden [430](#)  
 Pull-Offs [976](#)  
 Saitenanzeigen [376-378](#), [859](#), [861](#)  
 Spielanweisungen [430](#)  
 Stichnoten-Beschriftungen [430](#)  
 Studierzeichen [1033](#)  
 Taktzahlen [739](#)  
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [1078](#)  
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen [1068](#)  
 Tapping [976](#)  
 Text [430](#)  
 Triller [430](#)  
 Triolen-/N-tolen-Klammern [1193](#)  
 Verbalkung [748](#), [749](#)  
 Wiederholungsmarker [1053](#)  
 zurücksetzen [432](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen [171](#), [1106](#)  
 ändern [173](#), [1109](#), [1111](#), [1112](#)  
 anzeigen [1107](#)  
 ausblenden [1107](#)  
 Ausrichtung [174](#), [1108](#)  
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel [1113](#)  
 Cubase [1107](#)  
 divisi [1116](#)  
 Einrückungen [1108](#), [1124](#)  
 erste Systemeintrückung ändern [1125](#)  
 Fortlaufende Ansicht [40](#)  
 Gruppierung [153](#), [1114-1116](#)  
 Instrumentennamen [153](#), [171](#), [173](#), [174](#), [177](#), [597](#),  
[1107](#), [1109](#)  
 Klammern [1112](#), [1114](#)  
 Kursivschrift [174](#)  
 Länge [1107](#), [1109](#)  
 MusicXML-Import [1107](#)  
 Namen der Spieler [172](#), [1109](#)  
 Nummerierung [125](#), [1109](#), [1116](#)  
 Perkussion [148](#), [153](#), [1109](#), [1115](#), [1203](#), [1215](#)  
 Projektvorlagen [78](#)  
 solo [121](#)  
 Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-  
 Beschriftungen  
 Standardeinstellungen [78](#)  
 Token [597](#)  
 transponierende Instrumente [1106](#), [1110-1112](#)  
 Trennzeichen [1112](#)  
 Zeilenumbrüche [1112](#)  
 zurücksetzen [177](#)  
 zusammengeführte Notenzeilen [1116](#)  
 Notenzeilengröße [542](#), [551](#), [567](#)  
 ändern [551](#), [568](#), [569](#)  
 benutzerdefiniert [569](#)  
 Dialog [569](#)  
 einzelne Notenzeilen [568](#)  
 Layouts [1119](#)  
 MusicXML-Dateien [83](#)  
 Rastralgröße [567](#)  
 Spatiumsgröße [567](#)  
 Notenzeilengruppen  
 ändern [765](#)  
 Art von Ensemble [765](#), [766](#)  
 Spielergruppen [157](#)

Notenzeilengruppen (*Fortsetzung*)

Standardeinstellungen 78, 765, 766  
Taktstrichverbindungen 730

## Notenzeilenlinien

Anzahl 557, 1203, 1205  
Bindebögen 1093  
löschen 848, 859  
Saitenanzeigen 859  
Tabulatur 135, 1127

## Notenzeilenposition

Linien 952, 1022–1024  
Noteneingabe 233  
Perkussion 629, 1205, 1206, 1209, 1210  
Perkussions-Kits 155, 233

## Notenzeilenspationierung 551, 570

ändern 552, 553, 570  
Ausrichtung 553, 562, 570  
divisi 553  
Fortlaufende Ansicht 570, 573  
horizontal 562  
Layout-Optionen 674  
letzte Systeme 562  
Notenzeilen ausblenden 554–556  
Standardeinstellungen 552, 570  
Studierzeichen 1033  
zusammenführen 585

## notierte Dauer

neu quantisieren 263  
Werkzeug 611

## notierter Notenwert 631, 632

gespielter Notenwert 631

## null

Akkorddiagramme 786, 795  
Saitenanzeigen 378, 859  
Taktzahlen 1171

## numerische Wertfelder 607

## nummerierte Taktregionen 734, 1064

Anzahl ändern 1066  
anzeigen 1065  
ausblenden 1065  
Bereich 404  
Einblendfeld 404  
eingeben 416  
Griffe 426, 1064  
Häufigkeit 1066  
Hervorhebungen 1058  
Klammern 1067  
Länge 426  
notenzeilenabhängige Positionierung 1068  
Platzierung 1068  
Schriftstil 1065  
Systeme 1065  
verschieben 449  
Zahlen 1065–1067

## Nummerierung ändern

Layouts 169  
Partien 163  
Takte 740–742

## Nummern der Partie 163

ändern 76, 163  
Partie-Überschriften 593  
Token 598

## Nur-Lesen-Modus 72, 99, 116

## O

obere Grenzen, *siehe* Grenzen

Oberfläche 29

Obertöne 924

anzeigen 925  
ausblenden 925  
Darstellung 928, 930, 931  
eingeben 925  
Fragezeichen 925  
künstliche 924  
natürliche 924  
Notenköpfe 909, 925, 928  
Saiten-Nummer 910, 1130  
Stile 928, 931  
Tabulatur 925, 928  
Teiltöne 926  
Tonhöhe 926  
Vorzeichen 927  
Wiedergabe 924–926

Objekte 203, 417

ändern 428  
Auswahl aufheben 424  
auswählen 203, 417, 419, 424, 434  
bearbeiten 604  
Einstellungen, *siehe* Eigenschaften  
hinter anderen Objekten 417  
kopieren 446  
zurücksetzen 431, 432

Oboe, *siehe* Instrumente

Octaver 667, 671

offen

Metrum 279, 283, 284, 1168, 1175, 1177  
Saiten, *siehe* offene Saiten  
Taktarten 279, 283, 284, 1168, 1175, 1177  
Tonarten 880

offene Saiten 924

Akkorddiagramme 787, 795  
Obertöne 924  
Tonhöhen 135, 137

öffnen 72

automatisch gespeicherte Dateien 97, 98  
Dateien 72, 97, 98  
Dokumentation 69  
Editoren 618, 662  
Fenster 49  
Key-Editor 609, 618, 662  
Layouts 43  
MIDI-Dateien 72  
Mixer 663–665  
MusicXML-Dateien 72  
Partien 475  
Projekte 71–73, 97, 98  
Registerkarten 45, 46  
Transport-Fenster 504  
Video-Fenster 183  
Video-Tutorials 69  
Vorlagen 71

Öffnung

Gabeln 819

oktatonisch

Akkordsymbole 320



Oktavtranspositionen 456–458  
 Generalbass 841  
 Oktavzeichen 324, 803  
 Schlüssel 323, 324, 800, 801

Oktavzeichen 803  
 Arten 324, 803  
 Ausrichtung 804  
 auswählen 418  
 Bereich 329  
 Einblendfeld 323, 324, 328  
 eingeben 323–325, 328, 329  
 Filter 424  
 Größe 429  
 Länge 426  
 löschen 444  
 notenzeilenabhängige Positionierung 430  
 Position 804  
 verschieben 449, 453

Oktolen, *siehe* Triolen und N-tolen  
 optimierte Notenzeilen 552–554, *siehe auch*  
 zusammenführen  
 optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern, *siehe auch* Akkordsymbole in Klammern  
 Optionen 604  
 Arbeitsumgebungen 30, 31  
 Eigenschaften 604  
 Layout 674  
 Notation 604  
 Objekte 604  
 Programmeinstellungen 57  
 Seitengrößen 542  
 suchen 57, 674  
 Text formatieren 384  
 Transport 30, 32  
 Werkzeugzeile 30  
 Zoom 38, 41, 438

optische Spationierung  
 Notenzeilen-übergreifende Balken 755

orchestral  
 Kurzschrift 107  
 Notenzeilengruppen 766  
 Panorama 670  
 Reihenfolge 119, 120, 133, 157, 169, 1114  
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten  
 Vorlagen 71, 78, 107

orchestrieren, *siehe* anordnen

Ordner  
 Backups 99  
 Exportpfad 535

Ornamente 933  
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge  
 ändern 428  
 Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge  
 Arten 336  
 Ausrichtung 934  
 auswählen 418  
 Bereich 339, 341  
 Einblendfeld 335, 336, 340  
 eingeben 335, 336, 340, 341  
 Farben 56  
 Filter 424  
 Intervalle 933  
 Jazz 980, *siehe auch* Jazz-Artikulationen

Ornamente (*Fortsetzung*)  
 Länge 426  
 löschen 444  
 notenzeilenabhängige Positionierung 430  
 Platzierung 934  
 Position 934  
 Triller, *siehe* Triller  
 verschieben 449, 453, 934  
 Vorzeichen 933, 946

Ornamente-Bereich 341, 343, 345

Ossia-Notenzeilen 1120  
 Hinweise 438, 1120  
 Notenzeilenspationierung 552, 570  
 verschieben 449, 453  
 vertikale Abstände 552, 570  
 Wiedergabe 1120  
 zusammenführen 1120

Ostasiatische Elisionsbögen 902

Overdub  
 MIDI-Aufnahme 263

## P

Panorama 664, 665, 670

Papier  
 Ausrichtung 542  
 doppelseitiger Druck 540  
 Farbe 53  
 Größe 541, 542, 549

Partie-Karten 114

Partie-Überschriften 76, 590, 591, 593  
 Abstand 563, 565, 790  
 anzeigen 69, 560  
 ausblenden 69, 560  
 Rahmen 593  
 Ränder 563, 565, 790  
 Seitenvorlagen 560  
 Seitenzahlen 561, 985  
 Standard 593  
 Titel 561  
 Titel der Partien 561  
 verschieben 565

Partien 21, 114, 160  
 ansteuern 435  
 anzeigen 167  
 Audio 93, 94  
 aus Layouts entfernen 167  
 ausblenden 167  
 Ausrichtung 562  
 auswählen 419  
 Bereich 113  
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1113  
 Dauer 598  
 den Layouts hinzufügen 167  
 drucken 530, 531  
 duplizieren 162  
 Einrückungen 1124, 1125  
 exportieren 81, 82, 530, 531  
 hinzufügen 161, 162, 465  
 importieren 79, 80, 83, 87  
 Karten 113  
 kopieren 79, 162  
 Layouts 114

## Partien (Fortsetzung)

- löschen 163
- löschen leerer Takte 724
- mehrere auf Seiten 559
- MIDI-Import 87
- MusicXML-Dateien 85
- Namen 177, 178
- Navigation 435
- Notenzeilenbeschriftungen 1107
- Notenzeilengröße 568
- öffnen 475
- Projektvorlagen 78
- Regeln für Vorzeichendauer 714
- Reihenfolge 76, 163
- Seitenvorlagen 560
- Seitenzahlen 561, 598, 599
- sortieren 163
- Spieler 114, 162
- Spieler entfernen 162
- Spieler hinzufügen 162
- Stimmen 521
- Systeme 562
- Systemtrennzeichen 1121
- Tacets 582, 583
- Tempospuren 90
- Timecodes 113
- Titel 177, 179, 561
- Token 598
- Tonarten 878
- transponieren 457, 458
- trennen 465
- trimmen 298, 303, 305, 724
- Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
- verschieben 580
- Videos 113, 179, 181, 182
- wechseln 475
- Wiedergabe 521
- Zahlen, *siehe* Nummern der Partie
- zusammenführen 79

Partien exportieren (Dialog) 82

Partien trimmen 298, 724

Partien-Bereich 101, 113

Partituren, *siehe* Layouts

Patches

- Endpunkte 515
- Wiedergabe 515, 677, 697

Pauken 124

- Laissez-Vibrer-Haldebögen 1164
- Tonarten 105
- Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triller

Pausen 24, 872, 874, 1082

- Abstand 1074
- ändern 876
- anzeigen 1087–1089
- Art ändern 1085
- Arten 330, 872
- Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- ausblenden 1074, 1087–1089
- ausfüllen 256
- Ausrichtung 1082
- auswählen 418
- Bereich 333
- Darstellung 428

## Pausen (Fortsetzung)

- Dauer 255, 428
- Dauer erzwingen 258
- Einblendfeld 330, 332
- eingeben 187, 198, 213, 239, 240, 258, 330, 332, 333
- einzelne Notenzeilen 876
- explizit 1082, 1083, 1085
- Farben 56, 1085, *siehe auch* Farben für Noten und Pausen
- Fermaten 873, 876
- Filter 424
- Generalbass 390, 831, 833, 841
- Gruppierung, *siehe* Notengruppierung
- H-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen
- implizit 1082, 1083, 1085
- leere Takte 1088
- löschen 256, 440, 444, 722–724, 1087, 1088
- mehrere an derselben Position 876
- Mehrtaktpausen, *siehe* Mehrtaktpausen
- notenzeilenabhängige Positionierung 874
- Platzierung 1082
- Position 874, 1082
- Spationierung, *siehe* Notenabstand
- Standardeinstellungen 874
- Stimmen 1082, 1084, 1086
- Taktpausen, *siehe* Taktpausen
- Taktstriche 877
- Verbalkung 746, 760
- Verbindung 1084, 1089
- verbunden 876
- verschieben 449, 573, 1086
- Wiedergabe 872
- Wiederherstellen 1087
- Zäsuren, *siehe* Zäsuren

Pausengruppierung, *siehe* Notengruppierung

PDF-Dateien 543

- exportieren 533, 534
- Farbe 544
- Layout-Nummern 169
- Layouts 533, 534
- Projektvorschau 76
- Schriften 545
- Seitengröße 533
- Tastaturbefehle 59

Peaking 669

Pedale

- Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
- Klavier, *siehe* Pedallinien

Pedallinien 994

- ändern 428
- Anfangszeichen 1000, 1003
- Anheben 995
- Arten 365, 994
- ausblenden 1000–1002
- Ausrichtung 997
- Bereich 367, 373
- Darstellung 1000, 1002–1004
- Dauer 1005
- Einblendfeld 365, 370
- eingeben 363, 365, 370, 373
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals

- Pedallinien (*Fortsetzung*)
- erneutes Betätigen entfernen 996
  - Farben 56
  - Filter 424
  - formatieren 1000–1002
  - Fortsetzungslinien 994, 1000, 1002
  - gestrichelt 1002
  - Haken 1000, 1001
  - Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
  - Hinweise 438
  - Klammern 1002, 1003
  - Länge 426, 997, 999
  - löschen 444
  - loslassen 1000
  - MIDI-Aufnahme 264, 266
  - MIDI-Import 87, 266
  - MusicXML-Import 1005
  - Niveaus, *siehe* Ändern des Pedalniveaus
  - Noten 997
  - notenzeilenabhängige Positionierung 997
  - Perkussion 1006
  - Position 997
  - Reihenfolge 997
  - Stummschalten bei der Wiedergabe 498
  - Text 1003, 1004
  - trennen 998
  - verschieben 449, 997
  - Vorschläge 997
  - Wiedergabe 1005
  - zusammenführen 999
- Pedallinien für Drei-Viertel-Betätigung 995
- Pedallinien für halbe Betätigung 995
- Pedallinien für Viertel-Betätigung 995
- Percussion-Editor 623
- gespielte und notierte Notenwerte 631
  - Höhe 615, 616
  - Navigation 617
  - Noten auswählen 618
  - Noten eingeben 624
  - Noten kopieren 630
  - Noten löschen 631
  - Noten verschieben 626, 629
  - Notenwert 625, 627, 631, 632
  - Scrollen 617
  - Spielanweisungen 623
  - Spuren 482
  - Werkzeuge 611
  - Zoom 616
- Percussion-Maps 697
- benutzerdefiniert 700
  - Dateiformat 702
  - Dialog 697
  - Endpunkte 515, 522
  - erstellen 700
  - exportieren 702
  - Filter 697
  - importieren 702
  - Noteneingabe 233
  - verbinden 522
  - Wiedergabe-Spielanweisungen 697
  - zurücksetzen 697
- Percussion-Maps (Dialog) 697
- Perkussion
- Artikulationen 1206
  - gestimmte Perkussion, *siehe* Instrumente
  - Kits, *siehe* Perkussions-Kits
  - Legenden, *siehe* Perkussions-Legenden
  - Noteneingabe 624, 625
  - Notenköpfe 629, 1206, 1208–1210
  - Notenzeilenbeschriftungen 1109, 1115
  - Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
  - Spielanweisungen 703
  - Tremolos 703, 1206
  - ungestimmte Perkussion, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog) 148
- Perkussions-Kits 1198, 1199
- Bearbeitungsbereich 148, 1203
  - Benennung 148, 153
  - Darstellungsarten 148, 1198, 1203, 1205
  - Dynamikanweisungen 1203
  - Eingabemarke 230
  - Einstellungen 148, 233
  - einzeilige Instrumente 1203
  - einzelne Instrumente und Kits 1198
  - Entfernen von Instrumenten 156
  - erstellen 131, 151
  - exportieren 1200
  - fünfeiliges Notensystem 1118, 1203
  - Größe der Abstände 156
  - Gruppen 153, 154
  - Halsrichtung 148, 235, 1216, 1217
  - importieren 1200
  - Instrumente ändern 151
  - Instrumente filtern 148
  - Instrumente hinzufügen 151
  - Legenden 1212
  - Notationen 1201
  - Noten eingeben 230, 625
  - Noten verschieben 1201
  - Noteneingabe 233, 235, 624
  - Notenköpfe 629, 1206, 1208, 1209
  - Notenzeilen 148, 1198, 1203, 1205
  - Notenzeilenabhängige Platzierung von Legenden 430
  - Notenzeilenbeschriftungen 148, 153, 1107, 1115, 1203
  - Notenzeilenposition 155, 233, 1206
  - Raster 153, 154, 156, 1203
  - Reihenfolge der Instrumente 155
  - Rhythmusstriche 1081
  - Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
  - Spatialisierung 156
  - Spielanweisungen 629, 1205, 1206, 1209
  - Stickings 1202
  - Stimmen 148, 1216, 1217
- Perkussions-Legenden 1212
- ändern 1213
  - Arten 1212, 1213
  - Bereiche 1212, 1214
  - Griffe 1214
  - Hinweise 438, 1212
  - hinzufügen 1213
  - Instrumentennamen 1215
  - klingende Instrumente 1214

- Perkussions-Legenden (*Fortsetzung*)  
 Länge 1214, 1215  
 Layouts 1212  
 notenzeilenabhängige Positionierung 430  
 Position 1212  
 Text 1215
- Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog) 1208
- Perkussions-Stickings 1202
- Pfad  
 exportieren 81, 85, 89, 92, 93, 535
- Pfeile 1015  
 Abschlüsse 1027  
 Arpeggio-Zeichen 949  
 Ein-/Ausblenden 42  
 Linien 1017  
 Notenköpfe 907, 909  
 Vorzeichen 883
- Phaser 667, 671
- Phrasen  
 Akkordsymbol-Regionen 777  
 Bindebögen 1091  
 Taktwiederholungen 428, 1057
- phrygisch  
 Akkordsymbole 320, 779
- Pianorollen-Editor 621  
 gespielte und notierte Notenwerte 631  
 Höhe 615, 616  
 Navigation 617  
 Noten auswählen 618  
 Noten eingeben 624  
 Noten kopieren 630  
 Noten löschen 631  
 Noten transponieren 628  
 Noten verschieben 626  
 Notenwert 624, 627, 631, 632  
 Scrollen 617  
 Spuren 482  
 Tonhöhe 621, 624, 628  
 Triolen und N-tolen 621  
 unabhängige Stimmwiedergabe 621  
 Werkzeuge 611  
 Zoom 616
- Piccoloflöte, *siehe* Instrumente
- Pincé, *siehe* Ornamente
- Pinch Harmonics 928, 931
- PingPongDelay 667, 671
- Pit-Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Pitchbends 955, 960  
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings  
 MIDI-Controller 644, 647
- più, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch*
- Vortragsbezeichnungen
- Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Platzhalter, *siehe* Token
- Platzierung  
 Akkordsymbole 776  
 ändern 430  
 Artikulationen 719, 720  
 Atemzeichen 875  
 Bindebögen 1092, 1094, 1098  
 Dynamikanweisungen 808  
 Fermaten 875  
 Fingersätze 844, 848
- Platzierung (*Fortsetzung*)  
 Haltebögen 1160  
 Harfenpedal-Schaubilder 992  
 Liedtext 891  
 Linien 1019, 1021, 1022  
 Ornamente 934  
 Pausen 874, 1082  
 Pedallinien 997  
 Spielanweisungen 430, 1009  
 Stimmen 1222  
 Studierzeichen 1033  
 Tempomarkierungen 1136  
 Tremolos 1183  
 Vorschläge 866  
 Zäsuren 875
- Plops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- PlugIns 507  
 ändern 507, 672  
 blockieren 494  
 Endpunkte 507, 515, 521, 522  
 erlauben 494  
 Expression-Maps 522, 678  
 Hall 672  
 Instanzen 476, 479  
 Konfigurationen 510, 516, 518–521  
 laden 481  
 Mixer 516, 664, 667  
 Percussion-Maps 522  
 speichern 518, 519  
 Wiedergabe 476, 479, 507, 664
- Pluszeichen  
 Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen  
 Eingabemarke 206  
 Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*  
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe  
 Taktarten 279, 1168  
 Tapping 972
- PNG-Dateien 543  
 Auflösung 544  
 exportieren 533, 534  
 Farbe 544  
 Layout-Nummern 169  
 Layouts 533, 534  
 Projektvorschau 76
- poco a poco  
 Dynamikanweisungen 307, 309, 816, 818, 821  
 Tempomarkierungen 1134, 1135  
 zentriert 818
- Polychordsymbole 319, 771  
 Anordnung 781  
 eingeben 314
- Polymer 283, 284, 1167
- Polyphonie 1220  
 MIDI-Aufnahme 260, 261  
 Stimmen ändern 454  
 Stimmen hinzufügen 224  
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Polytonalität 276, 278, 878
- port de voix, *siehe* Ornamente
- Portamento, *siehe* Glissando-Linien
- Posaune, *siehe* Instrumente

- Position
- allmähliche Dynamikwechsel [823](#)
  - Arpeggio-Zeichen [952](#)
  - Artikulationen [717](#), [718](#)
  - Bindebögen [1092](#), [1094](#), [1098](#)
  - Dynamikanweisungen [808](#)
  - Einfügen-Modus [439](#), [442](#), [443](#)
  - eingeben [203](#)
  - Fingersätze [844](#)
  - Gabeln [823](#)
  - Generalbass [838](#)
  - Instrumente in Perkussions-Kits [155](#)
  - Jazz-Artikulationen [981](#)
  - Linien [1018](#)
  - neue Objekte [203](#)
  - Noten in mehrstimmigen Kontexten [1222](#)
  - Objekte [432](#), [604](#)
  - Oktavzeichen [804](#)
  - Pausen [874](#)
  - Pedallinien [997](#)
  - rhythmisch [25](#)
  - Saitenanzeigen [861](#)
  - Stop [439](#), [442](#), [443](#)
  - Tonarten [880](#)
  - Trillerintervalle [946](#)
  - Videos [182](#)
  - Vorschläge [866](#)
  - zurücksetzen [432](#)
- Positionierungsreihenfolge
- Akkordsymbole [145](#), [146](#), [148](#)
  - ändern [1020](#)
  - Linien [1020](#)
- Positionszeiger
- Akkordsymbole [321](#)
  - Eingabemarke [206](#)
  - Fingersätze [270](#)
  - Generalbass [395](#)
  - Liedtext [389](#), [895](#)
  - Text [595](#)
- possibile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
- Präfixe
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel [128](#)
  - Dynamikanweisungen [816](#)
  - Fingersätze [856](#)
  - Studierzeichen [1036](#)
- Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- precipitando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Presets
- Effekte [691](#)
  - Hintergrundfarbe [54](#)
  - Notenzeilengröße [567](#)
  - Zoom [41](#)
- Presto, *siehe* Tempomarkierungen
- primär
- Instrumente [613](#), [643](#), [647](#)
- primäre
- Instrumente [650](#)
- primäre Balken [758](#)
- primäre Taktzahlenabfolge [740](#)
- ändern [741](#), [742](#)
  - zurückkehren zu [743](#)
- Primen [598](#)
- Program-Change-Aktionen [677](#), [683](#), [691](#)
- Programmeinstellungen
- Auswahlwerkzeuge [40](#)
  - Farben [52](#)
  - fehlende Schriften [74](#)
  - Haltepedal-Controller [266](#)
  - Mauseingabe [204](#), [205](#)
  - MIDI [266](#)
  - Noteneingabe [217](#), [220](#), [221](#)
  - Pedallinien [266](#)
  - Tastaturbefehle [59](#), [62](#)
  - Thema [52](#)
- Programmeinstellungen-Dialog [57](#)
- Projekt-Info-Dialog [76](#)
- Projekte [20](#), [76](#), [79](#)
- andere Dorico-Versionen [74](#)
  - Arbeitsumgebungen [42](#)
  - Audio [93](#)
  - automatisches Speichern [96–98](#)
  - Backup-Speicherort [99](#)
  - Backups [99](#)
  - beginnen [71](#)
  - Bildfrequenz [185](#)
  - Einstellungen [674](#)
  - exportieren [85](#), [89](#), [92](#)
  - fehlende Schriften [74](#)
  - Fenster [29](#)
  - Hub [69](#)
  - Layouts, *siehe* Layouts
  - letzte [73](#)
  - mehrere Fenster [49](#)
  - MIDI-Dateien [89](#)
  - MusicXML-Dateien [85](#)
  - öffnen [49](#), [72](#), [73](#), [97](#), [98](#)
  - Partien [79–82](#), [160](#), [161](#), [179](#), [465](#)
  - Partien exportieren [81](#), [82](#)
  - Partien importieren [79](#), [80](#), [83](#)
  - Partien trennen [465](#)
  - PDF-Dateien [533](#), [543](#)
  - Registerkarten [48](#)
  - Sätze [160](#)
  - Startbereich [34](#)
  - Titel [179](#)
  - Token [596](#), [598](#)
  - Videos [179](#), [181](#)
  - Vollbildmodus [50](#)
  - Vorlagen, *siehe* Projektvorlagen
  - Vorschau [76](#)
  - Wiederherstellen [97](#), [98](#)
  - zusammenführen [79](#)
- Projektfenster [29](#)
- Drucken-Modus [523](#)
  - dunkel [52](#), [56](#)
  - Einrichten-Modus [101](#)
  - hell [52](#)
  - mehrere öffnen [49](#)
  - Schreiben-Modus [186](#)
  - Thema [52](#)

- Projektfenster (*Fortsetzung*)  
trennen 48  
Wiedergabe-Modus 473
- Projektinformationen 76  
exportieren 78  
Projektvorlagen 78  
Seitenvorlagen 591, 863  
Titel der Partien 177  
Token 76, 177, 598
- Projektvorlagen 71, 78  
Hub 69  
Kategorien 78  
Projekte beginnen 71
- prüfen  
Druckvorschau 35, 433, 523  
Kommentare 466
- Puffer  
Audio 264, 265
- pulgar, *siehe* Daumen
- Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
- Punkt  
Dynamikanweisungen 817  
Liedtext 886  
Punktierungen 187, 222  
subito 817
- Punkte  
Akkorddiagramme 786, 787, 795  
auswählen 618  
Dynamikanweisungen 638, 640, 641  
Gitarren-Tapping 972  
Klavatur-Bereich 198  
konstant 648  
kopieren 619, 643, 650  
linear 648  
löschen 620  
Maßeinheit 52  
MIDI 645, 647–649  
Rhythmus, *siehe* Punktierungen, *siehe auch* punktierte Noten  
Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche  
Tempoänderungen 651, 652
- punktiert  
Bindebögen 1096  
Dynamikanweisungen 807  
Gabeln 820  
Haltebögen 1158, 1160  
Noten, *siehe* punktierte Noten  
Notenköpfe 908  
Oktavzeichen 803  
Pausen 187  
Tempomarkierungen 1143, 1144  
Zählzeiteinheiten 293
- punktierte Noten 222, 762  
doppelte 222  
eingeben 187, 222  
erzwingen 258  
Notengruppierung 24, 762  
Swing-Wiedergabe 501  
Tempogleichungen 1145  
Triole 222
- Punktierungen 222, 762  
Akkordmodus 247  
Anzahl 222, 255
- Punktierungen (*Fortsetzung*)  
Einfügen-Modus 439  
eingeben 213, 217, 221, 222, 255  
Noten trennen 257  
Stimmen 1223  
Tonhöhe vor Notenwert 221  
verschieben 1223
- ## Q
- quadratisch  
Generalbass-Klammern 837  
Klammern 768–770, 1015  
Notenköpfe 908  
Notenköpfe in Klammern 913, 914  
Vorzeichenklammern 710, 927
- Qualifikatoren 307, 309
- Quantisierung 87  
ändern 263  
MIDI-Aufnahme 87, 261, 264  
MIDI-Import 87  
neu quantisieren 263  
Noten trennen 257  
Triolen und N-tolen 87  
Vorschläge 87
- Quartettvorlagen 71, 78  
Notenzeilengruppen 766
- Quellinstrumente 806
- Quellnoten 854
- Querformat 542
- Quintettvorlagen 71, 78  
Notenzeilengruppen 766
- Quintolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- ## R
- Rack, *siehe* Bereich für VST und MIDI
- Rahmen 546, 594, 1152  
Abstand 547, 563, 565, 566  
ausblenden 433  
drucken 528  
Einschränkungen 563  
exportieren 533  
Form 1153  
gestrichelt 593  
Harfen-Pedalangaben 991  
kopieren 589, 591  
laufende Überschriften 561  
Notenzeilen 553, 562  
Partie-Überschriften 561, 563, 565, 593  
Ränder 563, 566  
Stil 1153  
Systeme 553, 562, 577  
Tacets 582  
Text 1152, 1153  
Token 595  
Umbrüche 547, 580  
verschieben 563, 565
- Rahmenumbrüche 547, 575, 580  
Bindebögen 1095  
divisi 1126  
einfügen 580  
erste Seite links 558

- Rahmenumbrüche (*Fortsetzung*)
- Haltebögen 1162
  - Hinweise 438, 581
  - in andere Layouts kopieren 585–587
  - löschen 581
  - Notenzeilen ausblenden 555
  - Notenzeilen-Sichtbarkeit 555
  - Notenzeilenspationierung 552
  - Schlüssel 798
  - Spielanweisungen 1009
  - Taktarten 1170
  - Taktstriche 577
  - Taktwiederholungen 580
  - Tonarten 881
  - verschieben 577
  - Wiederholungsenden 1048
- Rahmenverkettungen
- Eigenschaften 589, 604–606
  - Noten, *siehe* Notenrahmenverkettungen
- Rallentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ränder 563
- Akkorddiagramme 790
  - ändern 550
  - ausblenden 433
  - Instrumentennamen, *siehe*
  - Notenzeilenbeschriftungen
  - MusicXML-Dateien 83
  - Notenrahmen 563, 566
  - Notenzeilen 562, 563, 566
  - Partie-Überschriften 565
  - Rahmen 593, 594
  - Ränder 563
  - Seiten 547, 550, 563
  - Tacets 584
- Randomisierung 656, 657, 659
- Raster
- Abstand 156
  - Akkorddiagramme 790, 792
  - Gruppen 153
  - Hub 69
  - Notenzeilen 1115, 1203
  - Notenzeilenbeschriftungen 1107, 1109
  - Perkussions-Kits 153, 156, 1115, 1203, 1205
  - rhythmisch 205, 206
- rastern, *siehe* Notenzeilengröße
- Rastralgröße 567
- rautenförmige Notenköpfe 906, 907, 909
- Obertöne 925, 928, 930, 931
  - Perkussion 1206, 1209, 1210
  - Vorzeichen 927
- rechte Seiten
- beginnen ab 558
- rechte Zone 37, 38, 196
- Rechte-Hand-Haken, *siehe* Linien
- Rechteck
- farbig, *siehe* Hinweise
  - Noten 594, 621, 623, 631, *siehe auch* Rahmen
  - Notenköpfe 908
  - Rahmen 1153
  - Taktzahl-Einfassungen 733
  - Texteinfassungen 1152, 1153
  - über Systemen, *siehe* Systemspur
- reduzieren 164, 454, 567
- Notenwerte 256, 257
  - zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Refrain-Liedtext 884
- Einblendfeld 388
  - Liedtext ändern in 885
  - Zeilen ändern in 900
- Regeln für Vorzeichendauer 714
- klassisch 714
- Regionen
- Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
  - Dynamikanweisungen 638
  - Schrägstriche 1070, 1075, *siehe auch*
  - Rhythmusstriche
  - Takte, *siehe* nummerierte Taktregionen
  - Taktwiederholungen, *siehe* Taktwiederholungen
  - Wiedergabe-Modus, *siehe* farbige Bereiche
  - Zahlen 1065, 1076
  - Zähler 1058
- Regionen mit Strichnotation 1070
- Akkordsymbole 773, 777, 1070
  - andere Noten anzeigen 1073
  - andere Noten ausblenden 1073
  - Anzeigeoptionen 1071
  - Einblendfeld 403, 414
  - eingeben 414
  - Filter 424
  - Griffe 426
  - Halsrichtung 1072
  - Hervorhebungen 1070, 1071
  - Klammern 1078
  - Länge 426
  - löschen 444
  - mehrere 1072
  - Notengruppierung 762
  - Notenhäse 1076
  - notenzeilenabhängige Positionierung 1078
  - Notenzeilenposition 1073
  - Pausen 1074
  - Pausen ausblenden 1074
  - Platzierung 1078
  - Stimmen 1072, 1079
  - überlappend 1072
  - Verbalkung 1076
  - verschieben 449, 453, 1073
  - vertikale Position 1073
  - Zahlen 1076, 1078
- Register
- ändern 456, 458, 460
  - Noteneingabe 216
  - Oktavzeichen 328, 329, 803
  - PlugIns 494
  - Schlüssel 326, 327, 798, 801
  - transponieren 460, 801
- Registerkarten
- Ansichtsoptionen 45
  - anzeigen 31
  - ausblenden 31
  - Gruppen 48
  - Layouts 43, 45, 47
  - mehrere anzeigen 48
  - öffnen 45
  - Reihenfolge 48

- Registerkarten (*Fortsetzung*)  
 schließen 46  
 Takt 33  
 verschieben 48  
 wechseln 47
- Reihen  
 Akkordsymbole 145, 146, 148
- Reihenfolge  
 Akkordsymbole 781  
 Aktionen 683  
 Artikulationen 718  
 Band 119  
 Expression-Maps 678  
 Instrumente 121, 125, 133, 155, 1112  
 Layouts 169  
 Linien 1020  
 Metronomangaben 1142  
 MIDI-Befehle 683  
 Noten 1223  
 Notenzeilenbeschriftungen 1112  
 orchestral 119–121, 133, 157, 1114  
 Partien 76, 163  
 Partitur 119–121, 157, 1114  
 Punktierungen 1223  
 Rahmenverkettungen 602  
 Registerkarten 48  
 Spieler 119–121, 157, 1114  
 Stimmen 1223  
 Studierzeichen 1034  
 Tempomarkierungen 1142  
 Tonarten 879  
 Vorzeichen 711, 879  
 Wiederholungsmarker 1051
- reine Intervalle 253, 457, 458, 460
- Relative Kanaländerungs-Aktionen 691
- relative Tempoänderungen 1133, 1141
- REVerence 667, 671, 672
- rfz, *siehe* Dynamikanweisungen
- rhythmische Notation 25, 1070
- rhythmische Position 25  
 Wiedergabe 490
- rhythmischen Positionen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Rhythmisches Feeling 501  
 ändern 502  
 Änderungen löschen 504  
 Einblendfeld 292  
 Hinweise 438, 502, 504  
 Standardeinstellungen 501
- rhythmisches Raster 38, 205  
 ändern 206  
 Auflösung 38, 206  
 Farbe 55  
 Key-Editor 611, 617  
 Noten auswählen 423  
 Tastaturbefehle 59, 62
- Rhythmus  
 folgen 460  
 neu quantisieren 263  
 Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche  
 Tabulatur 1128
- Rhythmusgruppe  
 Akkordsymbole 773, 774  
 Klammern 766  
 Notenzeilengruppen 766
- Rhythmusstriche 1070, 1079  
 Anzahl ändern 1077  
 Anzeigeoptionen 1071  
 Art 1080  
 Bereich 404  
 Darstellung 1072  
 Einblendfeld 403, 414  
 Eingabemarke 206, 226  
 eingeben 226, 404, 414  
 Filter 424  
 halslos 206, 226  
 Halsrichtung 922, 1072  
 Häufigkeit 1077  
 Hervorhebungen 1070, 1071  
 Klammern 1078  
 löschen 444  
 Notengruppierung 762  
 Notenhäse 1076  
 notenzeilenabhängige Positionierung 1078  
 Notenzeilenposition 155, 1073  
 Pausen 1074, 1084  
 Pausen ausblenden 1074  
 Perkussions-Kits 148, 155, 230, 1081  
 Platzierung 1078  
 Regionen 1070, 1076  
 Schriftstil 1076  
 Stimmen 226, 454, 1072, 1079, 1080  
 Taktpausen 1084  
 trennen 1075  
 Verbalkung 1076  
 verschieben 449, 453, 1073  
 vertikale Position 1073  
 Zahlen 1076, 1078  
 Zähler 1077
- Richtung  
 allmähliche Dynamikwechsel 819  
 Arpeggio-Zeichen 949, 950  
 Audio, *siehe* Panorama  
 Balken 748, 749, 758  
 Bindebogenkrümmung 1098, 1099  
 Fächerbalken 760  
 Gabeln 819  
 Gitarren-Bendings 430  
 Gitarren-Pre-Bends 968  
 Glissando-Linien 910  
 Krümmung von Haltebögen 1160, 1161  
 Linien 1027  
 Notenhäse 919, 921–923  
 Panorama 670  
 Papierausrichtung 542  
 Rhythmusstriche 1072  
 Teilbalken 758  
 transponieren 457, 458  
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 857, 910  
 Vorschläge 867
- Richtung von Wiedergabe-Anweisungen 705
- Ridebell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe



- Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe  
 Rinforzando, *siehe* Dynamikanweisungen  
 Rips, *siehe* Jazz-Artikulationen  
 Ritardando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen  
 Ritenuto, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen  
 römische Ziffern  
   harmonische Analyse 831  
   Seitenzahlen 984  
   Token 598  
 Römische Ziffern  
   Nummern der Partie 598  
 RoomWorks SE 667, 671  
 Rotary 667, 671  
 rubato  
   Ausdrucksangaben 307, 816  
   mit System verbundener Text 383  
   Tempomarkierungen 289  
   Text 383  
 rückgängig 30  
 Rückgriff  
   Wiedergabe-Anweisungen 705  
   Wiedergabevorlagen 510  
 Rücklauf 490, 504  
 rückwärts 433  
   Navigation 321, 389, 395, 434  
   Takte verschieben 578, 580  
 rückwirkende Aufnahme 262, 504  
 rudimentäres Schlagzeugspiel, *siehe* ungestimmte Perkussion  
 rund  
   Akkordsymbol-Klammern 782, 784  
   Generalbass-Klammern 837  
   Notenkopfklammern 913, 914
- S**
- Saiten  
   Akkorddiagramme 787, 795  
   ändern 910, 1130  
   Anzeigen, *siehe* Saitenanzeigen  
   Bends, *siehe* Gitarren-Bendings  
   Bereiche 135  
   Bindebögen, *siehe* Hammer-Ons  
   Farbe 55  
   Fingersatz 850, 910, *siehe auch* Saitenanzeigen  
   Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons  
   hinzufügen 135  
   Instrumente mit Bündeln 105, 134, 135  
   Kapodaster, *siehe* Kapodaster  
   löschen 135  
   Noten außerhalb des Bereichs 911, 1130  
   Noten zuweisen 910  
   Obertöne 924  
   Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons  
   Stimmung 105, 134, 135, 910  
   Tapping, *siehe* Tapping  
   Tonhöhe ändern 135  
   Tonhöhen 135, 910  
   Zahlen, *siehe* Saitenanzeigen  
   zurücksetzen 1130
- Saiten-Tonhöhen  
   ändern 137, 910  
   Instrumente mit Bündeln 137  
 Saitenanzeigen 850, 859, 910  
   außerhalb der Notenzeile 376, 377, 859  
   Bereich 367, 377  
   Dauer 426, 1009, 1010  
   Einblendfeld 363, 366, 376  
   eingeben 363, 366, 376–378  
   Griffe 1009  
   horizontale Position 861  
   innerhalb der Notenzeile 378, 859, 860  
   Länge 1009  
   Linien 376, 377, 426, 1009, 1010  
   löschen 860  
   Platzierung 861  
   Position 861  
   Saiten-Nummer 910  
   verschieben 449, 453, 861, 1009  
 Saiteninstrumente 124, 134  
   Akkordsymbole 773  
   hinzufügen 107, 122  
   Klammern 766  
   Saiten-Nummer 910  
   Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen  
   Spieler-Reihenfolge 102, 119  
   Substitutions-Fingersätze 845  
   Verschiebungsangaben 856  
 Salzedo-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen  
 Samplebibliotheken, *siehe* Sound-Bibliotheken  
 Sattel  
   Akkorddiagramme 787  
   Instrumente mit Bündeln 135  
   Tabulatur 138, 140, 1127  
 Sätze 21, 160  
   exportieren 81, 82  
   hinzufügen 161  
   importieren 79, 80  
   mehrere auf Seiten 559  
   Partie-Überschriften 593  
   Tacets 582  
   trennen 465  
 Satzspieler 116  
   divisi 1126  
   Ensembles 107, 122, 123  
   hinzufügen 117, 122, 123  
   leere Notenzeilen 554  
   Notenzeilen 555, 556  
   Notenzeilenbeschriftungen 1106  
   Ossia-Notenzeilen 1120  
 Saxofon, *siehe* Instrumente  
 Schattennoten 203  
   Farbe 55  
 Schaubilder  
   Akkorde, *siehe* Akkorddiagramme  
   Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben, *siehe auch* Harfenpedal-Schaubilder  
 schlagen  
   Arpeggios, *siehe* Arpeggio-Zeichen  
   Fingersatz 853

- Schlagzeuge [148](#), [1198](#), [1199](#)  
Benennung [148](#)  
Eingabemarke [230](#)  
Einstellungen [148](#), [233](#)  
exportieren [1200](#)  
Festlegen von Kits als [152](#)  
Halsrichtung [152](#)  
importieren [1200](#)  
Instrumente filtern [148](#)  
Noten eingeben [230](#), [625](#)  
Noteneingabe [233](#)  
Stimmen [152](#), [1216](#)
- Schlagzeugetitor [1218](#)  
schließen, *siehe* öffnen
- Schlüssel [798](#)  
Abstand [798](#)  
anzeigen [800](#)  
Arten [323](#)  
ausblenden [326](#), [327](#), [800](#)  
Bereich [327](#)  
Einblendfeld [323](#), [326](#)  
eingeben [323](#), [325–327](#)  
Erinnerung [798](#)  
Farben [56](#)  
Filter [424](#)  
Haltebögen [1163](#)  
Hinweise [438](#), [800](#)  
Indische Trommel [327](#), [1218](#)  
Instrumente [105](#)  
Layouts [800](#)  
löschen [444](#)  
Oktavangaben [324](#), [800](#), [801](#)  
Position [799](#)  
Taktzahlen [738](#)  
Token [597](#)  
Tonarten [880](#)  
transponierende Instrumente [105](#)  
Transposition [324](#), [800](#), [801](#)  
verschieben [449](#), [453](#), [799](#)  
Vorschläge [799](#)  
Wiederherstellung [326](#), [327](#)
- Schlüssel-Bereich [325](#), [327](#)  
schmale Taktarten [1180](#)  
schneiden [187](#)  
aktivieren [187](#)  
Auswahl [446](#), [465](#), [722–725](#)  
Haltebögen [1165](#)  
Haltebogenketten [257](#), [1165](#)  
Noten [257](#)  
Regionen mit Strichnotation [1075](#)  
Schrägstriche [1075](#)  
Takte [722–725](#)  
Zählzeiten [440](#), [722](#)
- Schnellvorlauf [504](#)  
Schnittmarken [546](#)  
drucken [528](#)  
exportieren [533](#)
- Schnittstellen [476](#), [484](#), [516](#), [651](#)  
Akkordspur [476](#)  
ändern [521](#)  
Einstellungen [516](#)  
Expression-Maps [516](#), [522](#)  
Instrumente [521](#)
- Schnittstellen (*Fortsetzung*)  
Mixer [664](#)  
Percussion-Maps [516](#), [522](#)  
Tempo-Editor [651](#)  
Tempospur [484](#)
- Schnörkel-Arpeggio-Zeichen [949](#), [951](#)
- Schrägstriche [1070](#)  
doppelte [1121](#), [1182](#)  
Dynamikanweisungen [307](#), [814](#)  
Generalbass [392](#)  
Noten, *siehe* Stimmen mit Strichnotation, *siehe auch* Tremolo-Striche  
Notenhäse, *siehe* Tremolo-Striche  
Notenköpfe [905](#), [908](#), [1070](#), [1079](#), [1206](#)  
Pausen [874](#), [1084](#)  
Perkussion [1206](#)  
Regionen, *siehe* Regionen mit Strichnotation  
Stimmen, *siehe* Stimmen mit Strichnotation  
Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen  
Taktarten [1175](#), [1177](#)  
Taktpausen [1084](#)  
Tremolos, *siehe* Tremolo-Striche  
Triole [1182](#)  
Vorschläge [865](#), [866](#), [869](#), [870](#)  
Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- Schreiben-Modus [20](#), [186](#)  
Abspielmarke [491](#)  
auswählen [417–419](#), [422](#), [423](#)  
Bereiche [37](#), [186](#), [191](#), [196](#), [604](#)  
Einblendfelder [23](#)  
Eingabemarke [210](#)  
eingeben und bearbeiten [203](#)  
Hinweise [438](#)  
Navigation, *siehe* Navigation  
Notationen eingeben [267](#)  
Noten auswählen [434](#)  
Noten eingeben [212](#)  
Spationierung [573](#)  
Systemspur [420](#)  
Texteditor [384](#)  
Transponieren-Dialog [458](#)  
wechseln [186](#)  
Werkzeugfelder [38](#), [186](#), [187](#), [192](#)
- Schreibung  
Akkordsymbole [138](#), [139](#), [771](#), [778](#)  
Noten [239](#), [461](#), [463–465](#)  
Vorzeichen [239](#), [461](#), [463–465](#)
- Schreibung von Vorzeichen [239](#)  
ändern [461](#), [463](#), [464](#)  
zurücksetzen [465](#)
- Schriftart Academico [676](#)  
Schriftart Bravura [676](#)  
Schriftart November [676](#)  
Schriftart Petaluma [676](#)  
Schriftstile [1147](#)  
fehlende Schriften [74](#)  
Generalbass [841](#)  
Glyphen [676](#)  
Liedtext [884](#), [896–898](#)  
Notationen [676](#)  
Noten [676](#)  
nummerierte Taktregionen [1065](#)  
PDF-Dateien [545](#)

Schriftstile (*Fortsetzung*)

- Rhythmusstriche 1076
- Spielanweisungen 1009
- Spielergruppen-Beschriftungen 1114
- SVG-Dateien 545
- Taktarten 1180
- Taktwiederholungen 1058
- zusammenführen 1116

schrittweise Eingabe, *siehe* Noteneingabe  
schwarz-weiß 544

Schwarzweiß-Grafiken 544

- Schwellenwert für Ausfüllung
  - horizontale Ausrichtung 562
  - vertikale Ausrichtung 553, 570

Scoops

- Einblendfeld 337, 338
- eingeben 346, 347, 356
- Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
- löschen 977
- Vibratohebel 971

Scrollansicht, *siehe* Fortlaufende Ansicht

Scrollen 437

- Key-Editor 609, 617
- Mixer 669
- Percussion-Editor 617
- Pianorollen-Editor 617

Sechzehntelnoten 191, 213, 255, 256

- Metronomangaben 291
- Noten trennen 257
- Perkussion 625
- Swing-Wiedergabe 292, 501
- Triolen und N-tolen 251
- Zählzeiten 299

Segno 1050

- Abschnitte 1050
- anzeigen 1052
- ausblenden 1052
- eingeben 409, 410
- mehrere 1051

Seiten

- Anordnung 41
- Ansicht ändern 50
- Ansichtsoptionen 38
- ansteuern 435
- Ausfüllung 551, 553, 567
- Ausrichtung 549
- Bereiche 538
- drucken 530, 531, 538, 542
- Einstellungen 542
- exportieren 530, 531, 533, 538
- Farbe 53, 56
- formatieren 863
- Gesamtanzahl 599
- Größe, *siehe* Seitengröße
- Hintergrundfarbe 54, 56
- kopieren 589, 591
- Layouts 547, 575, 577, 589
- leere Notenzeilen ausblenden 555
- mehrere Partien 559
- Navigation 435, 437
- Rahmen, *siehe* Rahmen
- Ränder 547, 550, 563, 566
- Rechtecke, *siehe* Rahmen

Seiten (*Fortsetzung*)

- Seitenvorlagen 547, 589
- Token 599
- Umbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
- Vorlagen 589
- Wechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
- Zahlen, *siehe* Seitenzahlen
- ziehen 437

Seitenanordnungen 40, 41

- Seitenansicht 40, 50
  - Anordnung 41
  - Navigation 435, 437
  - Partien 465

Seitenbereiche

- auswählen 538
- drucken 530, 531
- exportieren 530, 531
- Partien 530, 531

Seitenformatierung 547

- divisi 1126
- festlegen 575–577
- fixieren 585–587, 589
- formatieren 590
- leere Notenzeilen 554, 557
- linke Seiten 558
- mehrere Partien 559
- Notenzeilen 555, 556
- Notenzeilengröße 567
- Notenzeilenspationierung 552, 570
- Partie-Überschriften 547, 593
- Seitengröße 549
- Seitenvorlagen 550, 589–591
- Systeme 552, 577
- Tacets 583
- Takte pro System 576
- Text 676
- Titel 589, 593
- Verteilen 575

Seitengröße 541, 542

- ändern 549
- Grafikdateien 533
- Layout-Optionen 674
- MusicXML-Dateien 83

Seitenränder 547, 563

- ändern 550, 566
- ausblenden 433

Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche

Seitenvorlage-Sets 590

- anwenden 550
- Layouts 550
- Partie-Überschriften 590, 593

Seitenvorlagen 27, 589, 591

- Arten 591
- erste 591
- Komponist 591
- kopieren 589, 591
- Partie-Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
- Projektvorlagen 78
- Seiten zuweisen 560
- Seitenzahlen 592, 984
- Sets, *siehe* Seitenvorlage-Sets
- Standard 591
- Titel 591

- Seitenvorlagen-Abweichungen [1147](#)  
 Seitenwechsel, *siehe* Rahmenumbrüche  
 Seitenzahlen [592](#), [984](#)  
   anfänglich [558](#), [985](#)  
   anzeigen [561](#)  
   ausblenden [561](#), [985](#)  
   Partie-Überschriften [561](#), [985](#)  
   Partien [598](#)  
   Seitenvorlagen [592](#)  
   Summe [599](#)  
   Token [598](#), [599](#)  
   Zahlenstil [984](#)  
   Zählzeit [599](#)  
 sekundäre Balken [758](#)  
   ändern [759](#)  
   Linien [759](#)  
   Richtung [758](#)  
   trennen [747](#)  
   zurücksetzen [759](#)  
 sekundäre Instrumente [613](#), [643](#), [647](#), [650](#)  
 sekundäre Klammern [768](#), [770](#)  
   Akkoladen [769](#)  
   anzeigen [768](#)  
   ausblenden [768](#)  
   Unterklammern [769](#)  
   verschachtelte Unterklammern [770](#)  
 Sekunden [32](#), [504](#), [1042](#)  
   Notenwert-Token [598](#)  
 Sends [667](#)  
   entfernen [672](#)  
   laden [671](#)  
   Mixer [663](#), [664](#)  
 Septolen, *siehe* Triolen und N-tolen  
 Sets  
   Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge  
   Seitenvorlagen, *siehe* Seitenvorlage-Sets  
 Sextolen, *siehe* Triolen und N-tolen  
 sfz, *siehe* Dynamikanweisungen  
 Shakes, *siehe* Jazz-Ornamente  
 Shortcuts, *siehe* Tastaturbefehle  
 Sidestick, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*  
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe  
 Silben  
   Arten [887](#)  
   Dynamikanweisungen [820](#)  
   Liedtext [886](#)  
   Position [891](#)  
   Tempomarkierungen [1143](#)  
   Verbalkung [747](#)  
 simile  
   anzeigen [1011](#)  
   ausblenden [1011](#)  
   Dynamikanweisungen [307](#), [309](#), [816](#)  
   Spielanweisungen [1011](#)  
 Sinfonie, *siehe* Partien  
 Skalen [252](#), [883](#)  
   Dur [879](#)  
   EDO [883](#)  
   Etüden, *siehe* Partien  
   Grad [772](#), [908](#)  
   Moll [879](#)  
   Teilungen der Oktave [883](#)  
   Tonarten [878](#), [879](#)  
 Skalen (*Fortsetzung*)  
   transponieren [458](#)  
   Werte, *siehe* Skalen-Multiplikation, *siehe auch*  
   Histogramm-Werkzeug  
 Skalen-Multiplikation [656](#), [657](#), [659](#)  
 Skalierung aufheben  
   Triolen und N-tolen [1190](#)  
   Vorschläge [868](#)  
 Skalierungsfaktor  
   Akkorddiagramme [790](#)  
   drucken [528](#), [541](#), [542](#)  
   Fingersätze [850](#)  
   Noten [429](#)  
   Notenabstand [574](#)  
   Notenzeilen [567](#)–[570](#)  
   Stichnoten [574](#)  
   Taktstriche [727](#), [729](#)  
   Vorschläge [574](#), [865](#), [869](#)  
 Sketch-Notenzeilen [105](#), [107](#)  
 Skordatur [135](#), [137](#)  
 Slap-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen  
 Slides  
   Fingersätze, *siehe* Fingersatz-Slides  
   Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen  
   Key-Editor [609](#)  
   Tempo [32](#)  
   Tonhöhe, *siehe* Glissando-Linien, *siehe auch*  
   Pitchbends  
   Zoom [609](#)  
 Slots [476](#), [667](#)  
 Smears, *siehe* Jazz-Ornamente  
 smorzando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,  
*siehe auch* Tempomarkierungen  
 SMPTE, *siehe* Timecodes, *siehe auch* Marker  
 SMuFL [676](#)  
   Musiksymbole [386](#)  
   Notenköpfe [386](#)  
   Token [597](#)  
   Vorzeichen [386](#)  
 Snare-Rolls, *siehe* Tremolos  
 Snaredrum, *siehe* ungestimmte Perkussion  
 sofortige Dynamikwechsel, *siehe*  
 Dynamikanweisungen  
 Solisten [121](#)  
 solo  
   Angabe [383](#)  
   Notenzeilenbeschriftungen [121](#)  
   Spieler, *siehe* Solisten, *siehe auch* Einzelspieler  
 solo schalten [663](#), [664](#)  
   deaktivieren [663](#), [664](#)  
   Instrumente [496](#)  
   Kanäle [496](#), [665](#)  
   Spuren [496](#)  
   Stimmen [496](#)  
   Wiedergabe [495](#), [496](#)  
 Solo schalten  
   deaktivieren [497](#)  
 Sonate, *siehe* Partien  
 Sondertasten  
   suchen [60](#)  
   Tastaturbefehle [60](#)  
 Sordino, *siehe* Spielanweisungen

- sortieren
  - Layouts [169](#)
  - Partien [163](#)
  - Spieler [119](#), [121](#)
- Sostenuto-Pedal [994](#)
  - MIDI-Controller [1005](#)
- Sound-Bibliotheken [507](#), [697](#)
  - ändern [512](#), [513](#)
  - Expression-Maps [678](#)
  - fehlende Sounds [512](#)
  - Percussion-Maps [700](#)
  - Sounds laden [481](#), [507](#), [512](#)
  - Triller [946](#)
  - Wiedergabe [677](#), [697](#)
- Sounds, *siehe* Wiedergabe
- Spalten
  - fehlende Schriften [74](#)
  - Generalbass [831](#)
  - Linien [1020](#)
  - Marker [398](#)
  - Stimmen [1222](#), [1223](#)
  - Videos [398](#)
  - Vorzeichen [711](#)
- Spationierung
  - Akkorddiagramme [790](#)
  - Akkordsymbole [775](#), [781](#)
  - allmähliche Dynamikwechsel [822](#)
  - Arpeggio-Zeichen [952](#)
  - Bünde [135](#)
  - Fortlaufende Ansicht [40](#)
  - Layout-Optionen [674](#)
  - Liedtext [574](#), [891](#), [892](#), [896](#), [898](#)
  - Mixer [669](#)
  - Noten, *siehe* Notenabstand
  - Notenhäse [755](#)
  - Notenzeilen [552](#), [570](#)
  - Notenzeilen-übergreifende Balken [755](#)
  - Pausen, *siehe* Notenabstand
  - Perkussions-Kits [156](#)
  - Punktierungen [1223](#)
  - Schlüssel [798](#)
  - Stichnoten [574](#)
  - Stimmspalten [1223](#)
  - Studierzeichen [1033](#)
  - Tacets [584](#)
  - Takte [573](#), [574](#), [1087](#)
  - Vorschläge [574](#)
  - Vorzeichen [711](#), [712](#)
  - Zäsuren [334](#)
  - zusammenführen [585](#)
- Spatiumsgröße [551](#), [567](#), [568](#)
- speichern
  - Endpunktkonfigurationen [518](#)
- Speichern [69](#), [96](#)
  - Akkorddiagramm-Formen [795](#)
  - Audio [89](#), [93](#), [94](#)
  - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
  - Backups [99](#)
  - benutzerdefinierte Ensembles [109](#)
  - Editoren [661](#)
  - Einstellungen als Standard [674](#)
  - Endpunktkonfigurationen [519](#)
- Speichern (*Fortsetzung*)
  - Ensembles [109](#)
  - Expression-Maps [696](#)
  - gespielte Noten [262](#)
  - Grafikdateien [533](#), [535](#)
  - Instrumentennamen als Standard [174](#)
  - Key-Editor-Konfigurationen [661](#)
  - Kommentare [471](#)
  - Layout-Optionen als Standardeinstellung [674](#)
  - Liedtext [889](#)
  - MIDI-Dateien [89](#)
  - MusicXML-Dateien [85](#)
  - Ordner-Speicherort [99](#)
  - PDF-Dateien [533](#)
  - Percussion-Maps [702](#)
  - Perkussions-Kits [1200](#)
  - PlugIn-Instanzen [518](#)
  - PNG-Dateien [533](#)
  - Spieler [109](#)
  - SVG-Dateien [533](#)
  - TIFF-Dateien [533](#)
  - Wiedergabevorlagen [514](#), [515](#)
- Speicherorte
  - Backup-Ordner [99](#)
- sperren
  - Dauer, *siehe* Notenwert folgen
  - Key-Editor [613](#)
- spiccato, *siehe* Spielanweisungen
- Spielanweisungen [1006](#)
  - ändern [428](#), [629](#), [1209](#)
  - anzeigen [1008](#)
  - Arten [363](#), [1006](#)
  - ausblenden [1008](#)
  - auswählen [418](#)
  - Bereich [367](#), [369](#)
  - Dauer [426](#), [1010](#), [1011](#), [1013](#)
  - Dialog [705](#)
  - divisi [1126](#)
  - duplizieren [1011](#)
  - Editor, *siehe* Spielanweisungen-Editor
  - Einblendfeld [363](#), [368](#)
  - eingeben [363](#), [368](#), [369](#)
  - Endpunktkonfigurationen [518](#)
  - erstellen [1210](#)
  - Expression-Maps [677](#), [678](#), [704](#)
  - Farben [56](#)
  - Filter [424](#)
  - Fortsetzungslinien [1009](#), [1012](#), [1013](#)
  - Gitarre, *siehe* Gitarrentechniken, *siehe auch*
  - Vibratohebel
  - Griffe [1009](#), [1010](#), [1012](#)
  - Größe [429](#)
  - Gruppierung [1009](#), [1012](#), [1013](#)
  - Gruppierung aufheben [1014](#)
  - Haltebögen [368](#)
  - Hinweise [438](#), [1008](#)
  - Kombinationen [689](#), [693](#), [703](#)
  - Länge [426](#), [1009](#)
  - Linien, *siehe* Spielanweisungs-Linien
  - löschen [444](#)
  - Notenköpfe [629](#), [703](#), [1206](#), [1208-1211](#)
  - notenzeilenabhängige Positionierung [430](#)
  - Obertöne, *siehe* Obertöne

Spielanweisungen (*Fortsetzung*)

Perkussion 703, 1202, 1205, 1206, 1208  
Platzierung 1009  
Position 1009  
Rahmenumbrüche 1009  
Schrift 1006  
Spuren, *siehe* Spielanweisungen-Editor  
Stimmen 368, 369, 495, 496  
stummschalten 498  
Systemumbrüche 1009  
Text 1006, 1007  
Text hinzufügen 1007  
verschieben 449, 453, 1009  
Wiedergabe 495, 496, 677, 678, 704, 705  
wiederholen 1011

Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog)  
1206

## Spielanweisungen-Bereich 369, 373

## Spielanweisungen-Editor 634

anzeigen 634  
ausblenden 634

## Spielanweisungs-Linien 1009, 1012

ändern 1014  
anzeigen 1011, 1013  
ausblenden 1011  
Darstellung 1011  
Dauer 426, 1010, 1011  
Standardeinstellungen 1009

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 1006, 1198,  
1206, 1208

ändern 629, 1209  
Artikulationen 703  
Darstellung 1211  
eingeben 230, 625  
erstellen 1210  
Wiedergabe 703

Spielanweisungsspuren, *siehe* Spielanweisungen-  
Editor

## Spieler 22, 114, 116

Akkordsymbole 314, 773  
anzeigen 162, 166  
Audio exportieren 93  
aus Gruppen entfernen 160  
aus Partien entfernen 162  
ausblenden 162, 166  
Benennung 171-173, 1109  
Bereich 101, 102  
Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1113  
divisi 1126  
duplizieren 118  
Einzelspieler 102, 116, 117  
Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts  
Ensembles 102, 122  
exportieren 81  
Farben 483, 621, 623  
Generalbass 390, 832  
Gruppen, *siehe* Spielergruppen  
hinzufügen 105, 107, 117, 122, 123, 130, 158  
importieren 79, 80  
Instrumente 22, 50, 124, 130, 132  
Karten 102  
kombinierte Einzelstimmen 166  
kopieren 118

Spieler (*Fortsetzung*)

Lautstärke 669  
Layouts 114, 166, 173  
leere Notenzeilen 554  
Listen 171, 596  
löschen 121, 134, 159  
maximale Anzahl 116  
mehrere Instrumente 50, 130, 172, 1109  
MIDI exportieren 89  
Namen der Spieler 172  
Notenzeilen 555, 556  
Notenzeilenbeschriftungen 1109  
Notenzeilengröße 568  
Nummerierung der Instrumente 125  
Ossia-Notenzeilen 1120  
Panorama 670  
Partien 114, 162  
Perkussions-Kits 131  
Position in der Partitur 119, 120  
Reihenfolge der Instrumente 133  
Satzspieler 102, 116, 117  
Schlüssel 800  
Solisten 121  
solo schalten 496, 497, 663  
sortieren 119  
Speichern 109  
stummschalten 496, 497, 663  
Swing-Wiedergabe 502, 504  
Systemtrennzeichen 1121  
Tabulatur 1127, 1128  
Token 596  
Tonhöhe 129  
Transposition 129  
Transposition ändern 132  
verschieben 119, 120, 160  
verschieben von Instrumenten zwischen 133  
zu Partien hinzufügen 162  
zusammenführen 79, 80, 83, 585  
zusätzliche Notenzeilen 1119  
zwischen Gruppen verschieben 160

Spieler umbenennen (Dialog) 172  
Spieler-Bereich 101, 102  
Spieler-Beschriftungen  
anzeigen 1113, 1114  
ausblenden 1113, 1114  
Notenzeilenbeschriftungen 1106, 1109, 1114,  
1116  
Spielergruppe umbenennen (Name) 158  
Spielergruppen 102, 157  
Benennung 158  
Beschriftungen, *siehe* Spielergruppen-  
Beschriftungen  
Ensembles 107  
erstellen 157  
Klammergruppierung 731  
löschen 159  
Spieler entfernen 160  
Spieler hinzufügen 158  
Spieler verschieben 160  
Spielergruppen-Beschriftungen 1106, 1114  
anzeigen 1114  
ausblenden 1114  
Schriften 1114

- Spielerkarten [102](#), [114](#)  
 Ein-/Ausblenden-Pfeile [42](#)
- Sprachen  
 Anwendung [51](#)  
 Ensembles [107](#)  
 Instrumente [105](#), [107](#), [128](#), [173](#), [174](#), [177](#)  
 Tastaturbefehle [27](#), [60](#), [63](#)
- Sprechblasen  
 Kommentare, *siehe* Kommentare
- Sprünge  
 anzeigen [1052](#)  
 ausblenden [1052](#)  
 eingeben [409](#), [410](#)  
 Studierzeichen [436](#), [1034](#)  
 Wiedergabe [499](#)  
 Wiederholung [1050](#)
- Spur-Inspector [473](#), [476](#)
- Spur-Übersicht [474](#)  
 Akkordspur [487](#)  
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor  
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor  
 Markerspur [485](#)  
 MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor  
 MIDI-Pitch-Bend, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor, *siehe auch* MIDI-CC-Editor  
 Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor, *siehe auch* MIDI-CC-Editor  
 Tempo-Editor [651](#)  
 Tempospur [484](#), *siehe auch* Tempo-Editor
- Spuren [482](#), [609](#), [663](#)  
 Akkorde, *siehe* Akkordspur  
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor  
 anzeigen [489](#), [613](#), [618](#)  
 Arten [482](#)  
 ausblenden [489](#), [613](#), [618](#)  
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor  
 Breite [489](#), [616](#)  
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor  
 entsperren [613](#)  
 Farben [483](#), [621](#), [623](#)  
 hinzufügen [618](#)  
 Höhe [489](#), [615](#)  
 Inserts [663](#), [664](#), [667](#), [671](#), [672](#)  
 Instrumente, *siehe* Instrumentenspuren  
 Key-Editor [609](#)  
 Lautstärke [669](#)  
 Marker [485](#), [486](#)  
 MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor  
 Noten eingeben [624](#)  
 Perkussion, *siehe* Percussion-Editor  
 Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor  
 solo schalten [496](#)  
 sperren [613](#)  
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor  
 Stimmen [483](#), [495](#), [496](#)  
 stummschalten [496](#)  
 System, *siehe* Systemspur  
 Tempo, *siehe* Tempospuren  
 unabhängige Stimmwiedergabe [495](#), [496](#), [521](#)  
 Zeit, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor  
 Zoom [489](#), [615](#), [616](#)
- Squeezes, *siehe* Jazz-Ornamente
- Staccatissimo, *siehe* Artikulationen
- Staccato, *siehe* Artikulationen, *siehe auch* Wiedergabe-Anweisungen
- Standard-Partie-Überschriften [590](#), [593](#)
- Standard-Seitenvorlagen [590](#), [591](#)  
 Komponist [863](#)  
 Textdichter [863](#)  
 Titel [863](#)  
 Token [863](#)
- Standard-Wiedergabevorlagen [508](#)
- Standardeinstellungen [19](#), [57](#), [604](#), [674](#)  
 Artikulationen [221](#)  
 Auswahl-Werkzeug [40](#)  
 Auswahlwerkzeuge (Übersicht) [40](#)  
 Balkengruppierung [748](#)  
 bibliothek [674](#)  
 Bindebögen [449](#)  
 Dateinamen [536](#)  
 Dynamikanweisungen [449](#)  
 Hand-Werkzeug [40](#)  
 Instrumentennamen [173](#), [174](#), [177](#)  
 Lautstärke [669](#)  
 Layouts [170](#), [674](#)  
 Mauseingabe [204](#), [205](#)  
 Notenabstand [574](#)  
 Noteneingabe-Optionen [221](#)  
 Notenzeilenbeschriftungen [173](#), [174](#), [177](#)  
 Notenzeilengruppen [766](#)  
 Notenzeilenspationierung [552](#), [570](#)  
 Partie-Überschriften [593](#)  
 Projektvorlagen [78](#)  
 Punktierungen [221](#)  
 Spielanweisungen [1009](#)  
 Tabulatur Saiten [213](#), [217](#)  
 Tastaturbefehle [27](#), [59](#), [62](#)  
 Vorzeichen [221](#)  
 Wiedergabe [507](#), [512](#), [669](#)  
 zurücksetzen [674](#)
- Stapelreihenfolge  
 Akkordsymbole [145](#), [146](#), [148](#), [781](#)  
 Hinweise [438](#)  
 Linien [1020](#)  
 Vorzeichen [711](#)
- Stärke  
 Akkordsymbole [784](#)  
 Artikulationen [716](#)  
 Durchstreichung von Vorschlägen [869](#)  
 Dynamikanweisungen [807](#)  
 Generalbass-Darstellung [842](#)  
 Haltebögen [1160](#)  
 horizontal [1195](#)  
 Klammern [768](#), [784](#)  
 Taktarten [1180](#)  
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [856](#)
- starker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Startbereich [34](#)
- Statusanzeige [38](#)
- Statuszeile [38](#)  
 Ansichtstypen [40](#)  
 Auswahlwerkzeuge [40](#)
- stauchen, *siehe* erweitern
- Stein-Zimmermann-Vorzeichen [275](#), [883](#)
- Stereo-Panorama [664](#), [665](#)  
 ändern [670](#)

- StereoEnhancer 667, 671
- Stichnoten 806  
Hinweise 438  
löschen 444  
Notenzeilen 568  
Sparationierung 574  
verschieben 453
- Stichnoten-Beschriftungen  
notenzeilenabhängige Positionierung 430
- Stickings 1202
- Stile  
Atemzeichen 874  
Bindebögen 1096  
Darstellung 431  
Fermaten 873  
Glissando-Linien 955, 956  
Haltebögen 1158, 1159  
Jazz-Artikulationen 982  
Klammern 784, 837, 914  
Niente-Gabeln 825  
Ränder 547  
Taktarten 1175, 1176, 1178  
Tempomarkierungen 1133, 1143  
Zäsuren 874  
zurücksetzen 431
- Stille  
Elemente stummschalten 498  
fehlende Sounds 512  
Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln  
Noten 975  
Wiedergabevorlage 507, 508, 512
- Stimmen 224, 713, 1220  
Akkorde 245  
ändern 454, 455, 1080  
Anschlagstärke 635–637, 655, 657  
anzeigen 1073  
Artikulationen 717  
ausblenden 1073  
Ausrichtung 1222  
auswählen 417–419, 424, 613, 618, 624  
Bindebögen 1094, 1098, 1100  
divisi, *siehe* divisi, *siehe auch* zusammenführen  
Dynamikanweisungen 310, 312, 638, 815  
Einfügen-Modus 229, 439  
Eingabemarke 206, 224  
eingeben 224, 245, 624  
Einzelstimmen, *siehe* Layouts  
Endpunkte 521  
Farben 55, 483, 621, 623, 1220, 1221  
Fermaten 874, 876  
Filter 424, 611, 658  
Glissando-Linien 344, 345  
Halsrichtung 919, 922, 1216, 1217, 1220, 1224  
Haltebögen 241, 1160, 1163  
hinzufügen 224  
Histogramm-Werkzeug 655, 657, 658  
identifizieren 38, 1221  
Inhalt tauschen 455  
Key-Editor 495, 613, 624  
kopieren 630  
Lautstärke 669  
löschen 1224  
MIDI-Aufnahme 260, 261, 263, 264
- Stimmen (*Fortsetzung*)  
MIDI-CC-Editor 645  
Mixer 663, 664, 669  
neu erstellen 224  
Noten einfügen in 630  
Noten verschieben 453  
Notenhäse 1223  
Oktavzeichen 328, 329  
Panorama 670  
Partien 521  
Pausen 1082, 1084, 1086  
Perkussions-Kits 148, 1216, 1217  
Pianorollen-Editor 613, 621, 624  
Platzierung 1222  
Position 1222  
Punktierungen 1223  
Regionen mit Strichnotation 1073  
Reihenfolge 1223  
Reihenfolge umdrehen 1223  
Rhythmusstriche 226, 1072  
Richtung 1072  
Schlagzeuge 152  
Schrägstriche 226, 454, 1072, 1079  
solo schalten 496  
Spaltenindex 1223  
Sparationierung, *siehe* Notenabstand  
Spielanweisungen 368, 369, 634  
Spuren 476, 483, 495  
Stapelreihenfolge für Vorzeichen 711  
Statuszeile 38  
Stichnoten 806  
Striche 1080  
stummschalten 496  
Taktpausen 240  
überlappend 1223  
Verbalkung 921  
Vorschläge 866  
wechseln 224  
Wiedergabe 495, 496, 521  
Wiedergabe von Akkordsymbolen 314, 487, 488
- Stimmen mit Strichnotation 1079, 1182  
ändern 454, 1080  
Einblendfeld 403  
Eingabemarke 206, 226  
eingeben 226  
halslos 206, 226  
Halsrichtung 922  
mehrstimmige Kontexte 1072  
Notenzeilenposition 1073  
Pausen 1084  
Perkussions-Kits 148, 230, 1081  
Taktpausen 1084  
verschieben 1073  
vertikale Position 1073  
Wiedergabe 1079
- Stimmen-übergreifend  
Arpeggio-Zeichen 342, 343  
Bindebögen 268, 426, 449, 453, 1100  
Haltebögen 241, 1163  
Linien 380, 382
- Stimmfarben  
ändern 55  
anzeigen 1221



- Stimmfarben (*Fortsetzung*)  
  ausblenden 433, 1221  
  drucken 546  
  exportieren 546
- Stimmspaltenindex 1222, 1223  
  Punktierungen 1223  
  Reihenfolge 1223
- Stimmung  
  Akkorddiagramme 790, 793–795  
  ändern 105, 135, 137  
  benutzerdefiniert 135, 137, 138, 787, 790  
  Dialog 135  
  exportieren 138  
  Gitarre 105, 134, 135, 138  
  importieren 137  
  Instrumente mit Bündlen 105, 134, 135, 138  
  Kapodaster, *siehe* Kapodaster  
  offene Tonhöhen 137  
  Saiten 137  
  Systeme, *siehe* tonale Systeme
- Stop-Positionen 439  
  hinzufügen 442  
  löschen 443  
  verschieben 442
- strecken  
  Text 384
- streichen, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*  
  Bindebögen
- Striche  
  Bindebögen 1096  
  Generalbass 392  
  halslos 1080  
  Haltebögen 1158  
  Tremolos 1182, 1183, 1185
- Strichnotation 1070
- stringendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch*  
  Tempomarkierungen
- Strophennummern 901  
  anzeigen 901  
  ausblenden 901  
  exportieren 889  
  Liedtext-Zeilennummern 899
- Strukturen  
  Dokumentation 15  
  Metren 279, 745, 762, 1167, 1168  
  Wiederholung 404, 498, 1046, 1050, 1056
- Studierzeichen 1033  
  Abfolgen 1034, 1035  
  ansteuern 436  
  Arten 1035  
  auswählen 417, 420, 422, 423  
  Einfassungen 1033  
  eingeben 396  
  Farben 56  
  Filter 424  
  Größe 429  
  Index 1034  
  löschen 444  
  mehrere Positionen 1033, 1123  
  Navigation 436  
  notenzeilenabhängige Positionierung 1033  
  Platzierung 1033  
  Position 1033
- Studierzeichen (*Fortsetzung*)  
  Präfixe 1036  
  Reihenfolge 1034  
  Suffixe 1036  
  Taktstriche 1033  
  Tempomarkierungen 1033  
  verschieben 449  
  vertikale Positionen 1123
- Stufen  
  Akkordsymbole 316  
  Einblendfeld 253  
  Nashville-Zahlen 317  
  Notenköpfe 908  
  Triller 939, 941, 942
- stummschalten  
  deaktivieren 497, 663, 664  
  Effekte 672  
  Elemente 498  
  Farben 498  
  Inserts 672  
  Instrumente 496  
  Kanäle 496, 665, 672  
  Noten 425, 498  
  Objekte 498  
  Spuren 496, 663, 664  
  Stimmen 496  
  Strichnotation 454, 1079
- Stunden 32, 504, 1042
- subito, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Substitutions-Fingersätze 845  
  Griffe 846  
  Position 846
- suchen 57  
  Eigenschaften 604  
  Ensembles 107  
  Instrumente 105  
  Layout-Optionen 674  
  Noten 424  
  Programmeinstellungen 57  
  Tastaturbefehle 59–61
- Suffixe  
  Dynamikanweisungen 816  
  Instrumentenwechsel 128  
  Spielanweisungen 1007  
  Studierzeichen 1036  
  Timecodes 1042
- Sul ponticello, *siehe* Spielanweisungen
- Sul tasto, *siehe* Spielanweisungen
- SuperVision 667, 671
- SVG-Dateien 543  
  exportieren 533, 534  
  Farbe 544  
  Layout-Nummern 169  
  Layouts 533, 534  
  Schriften 545
- Swing-Wiedergabe 501  
  aktivieren 292, 502  
  deaktivieren 504  
  Einblendfeld 292  
  Triolen 501  
  Verhältnisse 501
- Switch 691  
  erstellen 693

- Switches [682](#)
  - Eigenschaften [604](#)
  - erstellen [692](#)
- Symbole
  - Akkorde, *siehe* Akkordsymbole, *siehe auch*
  - Akkorddiagramme
  - Coda [1052](#)
  - Eingabemarke [206](#)
  - Ornamente [933](#)
  - Pedallinien [995](#), [1000](#), [1002](#), [1003](#)
  - Segno [1052](#)
  - Spielanweisungen [1006](#)
  - Sprechblasen, *siehe* Kommentare
  - Taktpausen [1086](#)
  - Taktwiederholungen [1056](#), [1061](#), [1062](#)
  - Text [383](#), [386](#)
  - Vibratohebel [971](#)
  - Wiederholungen, *siehe* Wiederholungsmarker, *siehe auch* Wiederholungs-Taktstriche
- synchronisieren
  - Dynamikanweisungen [643](#)
  - Instrumente [611](#), [643](#), [650](#)
  - Key-Editor [611](#)
  - MIDI [650](#)
  - Spuren [611](#)
  - Videos zur Musik [182](#)
- Synkopierung
  - Halsstummel [760](#)
  - Zählzeitgruppierung [762](#)
- System-Spationierung [552](#), [570](#)
  - ändern [552](#), [553](#)
  - Ausrichtung [553](#), [570](#)
  - Standardeinstellungen [552](#), [570](#)
- Systeme
  - Abschnitte [1050](#)
  - Abstand [553](#), [1050](#), [1125](#)
  - Akkordsymbole [774](#)
  - Ausrichtung [562](#)
  - auswählen [418](#), [419](#)
  - Breite [562](#)
  - Coda-Lücke [1053](#)
  - divisi [1126](#)
  - Einrückungen [562](#), [1108](#), [1119](#), [1124](#), [1125](#)
  - Einrückungen ändern [1125](#)
  - festlegen [575-577](#)
  - Notenzeilenbeschriftungen [1107](#), [1116](#), [1125](#)
  - nummerierte Taktregionen [1065](#)
  - Ränder [562](#)
  - Spationierung, *siehe* System-Spationierung
  - Spur, *siehe* Systemspur
  - Studierzeichen [1033](#)
  - Taktstriche [729](#)
  - Taktzahlen [732](#), [737](#), [739](#), [1065](#)
  - Text, *siehe* mit System verbundener Text
  - Timecodes [1043](#), [1044](#)
  - Tonalität [883](#)
  - trennen [1050](#)
  - Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
  - Trillerzeichen [936](#)
  - Umbrüche, *siehe* Systemumbrüche
  - verschieben [578](#), [580](#)
  - Verteilen [575-577](#)
  - vertikale Position, *siehe* System-Spationierung
- Systeme (*Fortsetzung*)
  - Wiederholungs-Taktstriche [729](#)
  - zusammengeführte Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
- Systemformatierung [547](#)
  - Einrückungen [1107](#), [1124](#), [1125](#)
  - in andere Layouts kopieren [585](#), [586](#)
  - Notenabstand, *siehe* Notenabstand
  - Notenzeilenbeschriftungen [1107](#)
  - Rahenumbrüche, *siehe* Rahenumbrüche
  - Systemobjekte, *siehe* Systemobjekte
  - Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
  - Systemumbrüche, *siehe* Systemumbrüche
  - Verteilen, *siehe* Verteilen
  - zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Systemobjekte [1123](#)
  - auswählen [417](#), [420](#), [422](#), [423](#)
  - Größe [551](#), [568](#), [1119](#)
  - kopieren [420](#)
  - Layouts [1123](#)
  - Linien [380](#), [1015](#)
  - Positionen [1123](#)
  - Studierzeichen [1033](#)
  - Taktarten [1173](#), [1179](#)
  - Tempomarkierungen [1132](#), [1136](#)
  - Text [383](#)
  - Wiederholungsanzahl [1054](#)
  - Wiederholungsenden [1046](#), [1048](#)
  - Wiederholungsmarker [1053](#)
- Systemspur [420](#)
  - ausblenden [422](#), [433](#)
  - Noten auswählen [422](#), [423](#)
  - Noten löschen [723](#)
  - Stop-Positionen [442](#), [443](#)
  - Takte eingeben [303](#)
  - Zählzeiten eingeben [303](#)
- Systemtaktstriche
  - Akkoladen [764](#)
  - Klammern [764](#)
  - sekundäre Klammern [768](#), [769](#)
  - Textausrichtung [1152](#)
  - Unterklammern [768](#), [769](#)
  - verschachtelte Unterklammern [770](#)
- Systemtrennzeichen [1121](#)
  - anzeigen [1121](#)
  - ausblenden [1121](#)
  - Breite [1122](#)
- Systemumbrüche [547](#), [578](#)
  - automatisch [576](#)
  - Bindebögen [1095](#)
  - divisi [1126](#)
  - einfügen [578](#)
  - Haltebögen [1162](#)
  - Hinweise [438](#), [578](#), [579](#)
  - in andere Layouts kopieren [585-587](#)
  - Linien [1017](#)
  - löschen [579](#)
  - Notenzeilen ausblenden [555](#)
  - Notenzeilen-Sichtbarkeit [555](#)
  - Notenzeilenspationierung [552](#)
  - Schlüssel [798](#)
  - Spielanweisungen [1009](#)
  - Taktarten [1170](#)

Systemumbrüche (*Fortsetzung*)

Taktstriche [577](#), [729](#)  
 Taktwiederholungen [576](#), [578](#)  
 Tonarten [881](#)  
 verschieben [577](#)  
 Wiederholungsenden [1048](#)

**T**

## Tabellen

Aktionen [683](#)  
 Bedingungen [685](#)  
 Endpunkteinrichtung [516](#)  
 Inhalt, *siehe* [Titel](#)  
 Kommentare [471](#)  
 Marker [398](#)  
 Percussion-Maps [697](#)  
 Schriften [74](#)  
 Switches [682](#)

Tabla-Notation [1218](#)Tabulatur [1127](#)

Akkorde [217](#), [236](#)  
 anzeigen [1128](#)  
 ausblenden [1128](#)  
 Bending-Intervalle [966](#)  
 Bends, *siehe* [Gitarren-Bendings](#)  
 Bündel [135](#), [140–142](#)  
 Bundnummern in Klammern [960](#), [965](#)  
 Dives [965](#)  
 Eingabemarke [206](#)  
 Farbe [55](#)  
 Farben [56](#)  
 Fragezeichen [456](#), [1127](#)  
 Ghost-Notes [975](#)  
 Gitarren-Bendings [960](#), [1128](#)  
 grüne Noten [1127](#), [1130](#)  
 Haltebögen [1156](#)  
 Haltelinien [960](#), [967](#)  
 Intervalle [966](#)  
 Kapodaster [138](#), [140–142](#)  
 Noten außerhalb des Bereichs [456](#), [911](#), [1127](#),  
[1130](#)  
 Noteneingabe [217](#), [236](#)  
 Notenhäse [1128](#)  
 Notenköpfe in Klammern [913](#), [914](#), [960](#), [965](#)  
 Obertöne [925](#), [928](#)  
 offene Tonhöhen [137](#)  
 Post-Bends, *siehe* [Gitarren-Post-Bends](#)  
 Pre-Bends, *siehe* [Gitarren-Pre-Bends](#)  
 rhythmische Elemente [1128](#)  
 Saite für Noten ändern [1130](#)  
 Saiten [135](#), [137](#), [213](#), [217](#)  
 Saiten zurücksetzen [1130](#)  
 Schlüssel [798](#)  
 Standardnotation [213](#), [217](#)  
 Stimmung [134](#), [135](#), [137](#), [138](#), [140–142](#)  
 Triller [936](#)  
 Verbalkung [1128](#)

Tacets [21](#), [582](#)

Absatzstil [582](#)  
 anzeigen [583](#), [1089](#)  
 ausblenden [583](#), [1089](#)  
 exportieren [81](#)

Tacets (*Fortsetzung*)

formatieren [582](#)  
 Ränder [584](#)  
 Spieler aus Partien entfernen [162](#)  
 Text [583](#)  
 verschieben [584](#)

Tags, *siehe* [Hinweise](#), *siehe auch* [Kommentare](#)Taktarten [1167](#), [1168](#)

2/2 [1178](#)  
 4/4 [1178](#)  
 additiv [1168](#)  
 alternierend [1168](#)  
 ändern [229](#), [428](#), [439](#), [440](#), [442](#), [725](#)  
 anzeigen [1179](#), [1180](#)  
 Arten [279](#), [1168](#)  
 Auftakte [281](#), [286](#), [287](#), [1168](#), [1171](#), [1172](#)  
 ausblenden [440](#), [1179](#), [1180](#)  
 austauschbar [1168](#), [1180](#)  
 auswählen [417](#), [420](#), [422](#), [423](#)  
 Balkengruppierung [25](#), [745](#), [762](#)  
 benutzerdefiniert [1168](#)  
 Bereich [282](#)  
 Darstellung [1180](#)  
 Design [1180](#)  
 Einblendfeld [279](#)  
 einfach [1168](#)  
 Einfügen-Modus [229](#), [439](#), [440](#), [442](#)  
 eingeben [279](#), [283](#), [284](#)  
 Erinnerung [1170](#)  
 Filter [424](#)  
 groß [1172](#)  
 Größe [1174](#), [1180](#)  
 Haltebögen [1156](#), [1163](#)  
 Hinweise [438](#), [725](#), [1175](#), [1177](#), [1179](#)  
 Klammern [279](#), [283](#), [1175](#), [1177](#)  
 Klick [261](#)  
 löschen [444](#)  
 mehrere Positionen [1123](#)  
 MIDI-Aufnahme [261](#)  
 Nenner [1167](#), [1175](#), [1176](#)  
 Notengruppierung [25](#), [745](#), [762](#)  
 Notenköpfe [1176](#)  
 Notenzeilen [1172](#), [1174](#)  
 offen [1168](#), [1175](#), [1177](#)  
 ohne Zweierpotenz [1168](#)  
 Pausengruppierung [745](#), [762](#)  
 Polymeter [283](#), [284](#), [286](#), [287](#), [1167](#)  
 Position [283](#), [284](#), [1174](#), [1179](#)  
 Schriftstile [1180](#)  
 Stile [1175](#), [1177](#)  
 Systemobjekte [1173](#)  
 Taktstriche [727](#), [731](#), [1179](#)  
 Taktzahlen [739](#)  
 Trennzeichen [1175](#), [1177](#)  
 über Notenzeile [1173](#)  
 unregelmäßig [1168](#)  
 verbunden [1168](#)  
 verklammerte Gruppen [1173](#)  
 verschieben [449](#), [453](#)  
 vertikale Position [1123](#), [1172](#), [1174](#)  
 Zähler [1167](#), [1175](#), [1176](#)  
 Zählzeitgruppen [25](#), [1176](#)  
 zusammengesetzt [1168](#)

Taktarten ohne Zweierpotenz, *siehe* Taktarten

Taktbezeichnungen-Abschnitt 282

Takte 722

Akkordsymbole 777

ansteuern 436

Anzahl festlegen 576, 577

Anzeige 504, 506

Auftakte 1171, 1172

Ausrichtung 562

auswählen 417, 419, 422

Balkengruppierung 25, 762

Bereich 300, 302

Breite 562, 573, 574, 1087, 1125

Dauer 722

Einblendfeld 298, 301

Einfügen-Modus 439

eingeben 297, 298, 300–303, 439

erweitern 301, 303, 440, 442

Glissando-Linien 956

Größe 439, 440, 562, 722

Gruppierung, *siehe* Taktwiederholungen, *siehe* auch Mehrtaktpausen

Inhalt löschen 725

Länge 440, 722

löschen 298, 440, 722–724

Mehrtaktpausen 1089

Navigation 436

Notengruppierung 25, 762

Pausen, *siehe* Taktpausen

Rahmenumbrüche 577, 580

Rhythmusstriche 1070

rot 442, 443

Spationierung 573, 574, 1087

Systemumbrüche 577, 578

Taktpausen, *siehe* Taktpausen

Teilungen 725

Timecodes 1044

trennen 725

Triolen und N-tolen 1191

verbinden 444

verschieben 577, 578, 580

Wiedergabe 492

Wiederholung 1046, 1050, 1056

Zahlen 732

Taktenden mit Wiederholungszeichen

Durchläufe 498, 500, 1054

Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl

Taktpausen 1088

anzeigen 1088

ausblenden 1084, 1087, 1088

eingeben 240, 298

löschen 1084, 1087

Mehrtaktpausen 1089

Schrägstriche 1084

Stichnoten 806

Stimmen 1084

verschieben 1086

Zähler 1089

Taktstriche 727

Akkordsymbole 775

ändern 303, 305, 727, 729

Arten 300, 727

ausblenden 279, 729, 1168

Taktstriche (*Fortsetzung*)

benutzerdefinierte Verbindungen, *siehe*

Taktstrichverbindungen

Bereich 300, 305

doppelte 727, 729

Dynamikanweisungen 810, 811

Einblendfeld 298, 300, 303

eingeben 297, 300, 303, 305, 725

einzelne 727, 729

End-Taktstriche 729

Fermaten 877

Gesangsnotenzeilen 730

gestrichelt 727, 729

Hinweise 303, 305, 438, 444

in Akkoladen notierte Instrumente 730

keine 279, 729, 1168

kopieren 162

kurz 727, 729

Länge 730, 731

letzte, *siehe* letzte Taktstriche

löschen 444

Mehrtaktpausen 303

Notenzeilengruppen 730, 731, 766

offenes Metrum 1168

Rahmenumbrüche 577

Skalierungsfaktor 727

Stärke 727, 729

Studierzeichen 1033

Systemumbrüche 577, 729

Taktarten 731, 1179

Taktzahlen 736

Tick 727, 729

Tonarten 729, 880

Triole 300

Triolen und N-tolen 1191

über Notenzeilen hinaus 730, 731

Verbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen

verschieben 444

Vorschläge 868

Wiederholung, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche

Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl

Zäsuren 334

Taktstrichen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Taktstrichverbindungen 730, 731, 766

Taktwiederholungen 1056

ändern 428, 1057

Anzahl 1060

Anzahl ändern 1059

Anzeigeoptionen 1058

Arten 404

Bereich 404

Dynamikanweisungen 1057

Einblendfeld 404

eingeben 404, 415

Farben 56

Filter 424

gelöschte Hintergründe 1056

Griffe 426

Gruppierung 1061, 1062

Häufigkeit 1060

Hervorhebungen 1056, 1058

Klammern 1058, 1060

Länge 426

Taktwiederholungen (*Fortsetzung*)

Länge der Phrase [428](#), [1057](#)  
 löschen [444](#)  
 Mehrtaktpausen [1089](#)  
 Rahmenumbrüche [580](#)  
 Regionen [1056](#)  
 Schriftstil [1058](#)  
 Symbole [1061](#)  
 Systemumbrüche [578](#)  
 Taktzahlen [734](#)  
 verbinden [1089](#)  
 verschieben [449](#), [453](#)  
 Verteilen [576](#)  
 Wiedergabe [428](#), [1057](#)  
 Zähler [1058–1060](#)

Taktzahländerung einfügen (Dialog) [740](#)Taktzahlen [732](#)

Absatzstile [736](#)  
 Abstand [738](#)  
 alternativ [744](#)  
 ändern [741](#), [742](#)  
 Änderungen der Abfolge [740](#)  
 anzeigen [732](#), [735](#), [742](#)  
 Auftakte [1171](#)  
 ausblenden [732](#), [735](#), [739](#), [742](#)  
 Ausrichtung [738](#)  
 Bereiche [734](#), [1064](#), *siehe auch* nummerierte  
 Taktregionen  
 Darstellung [732](#)  
 Einfassungen [733](#)  
 Farben [56](#)  
 folgende Wiederholungen [744](#)  
 Fortlaufende Ansicht [40](#)  
 gelöschte Hintergründe [733](#)  
 Häufigkeit [732](#)  
 Hilfstaktzahlen [735](#)  
 Hinweise [438](#)  
 Klammern [744](#)  
 Kommentare [466](#), [467](#), [469](#)  
 Layout-Optionen [732](#)  
 löschen [741](#)  
 mehrere Positionen [737](#)  
 Mehrtaktpausen [734](#)  
 notenzeilenabhängige Positionierung [737](#), [1068](#)  
 Position [736](#), [738](#), [1068](#)  
 Schlüssel [738](#)  
 Schrift [736](#)  
 Standardeinstellungen [732](#)  
 Studierzeichen [1035](#)  
 systemabhängige Positionierung [739](#)  
 Taktarten [739](#)  
 Taktstriche [736](#)  
 untergeordnet [742](#)  
 verschieben [736](#), [738](#)  
 Wiederholungsabschnitte [744](#)  
 Zahlen [1065](#)  
 zur primären Abfolge zurückkehren [743](#)

Tamburin, *siehe* ungestimmte Perkussiontanto, *siehe* TempomarkierungenTapping [850](#), [972](#)

Einblendfeld [338](#)  
 eingeben [362](#)  
 löschen [977](#)

Tapping (*Fortsetzung*)

notenzeilenabhängige Positionierung [976](#)  
 verschieben [976](#)

Tastaturbefehle [17](#), [27](#), [59](#)

Artikulationen [268](#)  
 entfernen [63](#)  
 festlegen [57](#)  
 finden [61](#)  
 Fortlaufende Ansicht [50](#)  
 gespielte Dauer [632](#)  
 Key-Editor [613](#)  
 Maps [60](#)  
 Mauseingabe [187](#)  
 MIDI [63](#)  
 Navigation [35](#), [435–437](#)  
 Notenkopf-Sätze [909](#)  
 Seitenansicht [50](#)  
 solo schalten [496](#), [497](#)  
 Sprachen [63](#)  
 stummschalten [496](#), [497](#)  
 suchen [60](#), [61](#)  
 Tastatur-Layouts [63](#)  
 Text formatieren [384](#)  
 Wiedergabe [492](#)  
 zurücksetzen [64](#)  
 zuweisen [62](#), [63](#), [67](#)

Tastenkombinationen, *siehe* TastaturbefehleTasto solo [390](#), [392](#), [831](#)

## Techniken

Ausschlussgruppen [687](#)  
 Endpunktkonfigurationen [518](#)  
 Expression-Maps [678](#)  
 Gitarre [971](#)  
 Kombinationen [693](#)  
 Wiedergabe [705](#)

## Teilton

Balken [758](#)  
 Harfen-Pedalangaben [992](#)  
 Kapodaster [140–142](#)

Teiltöne [924](#), [926](#)Teilungen der Oktave [883](#)

EDO [883](#)  
 transponieren [457](#), [458](#)

Tempo [1132](#)

ändern [654](#)  
 Änderungen löschen [620](#)  
 aufnehmen [493](#)  
 Bereich [1140](#)  
 bpm [1139](#)  
 eingeben [652](#)  
 festes Tempo [493](#), [504](#)  
 finden [399](#), [1040](#)  
 Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen  
 Klick-Einstellungen [485](#)  
 Metronomangaben [1139](#)  
 MIDI-Aufnahme [493](#)  
 Spuren, *siehe* Tempospuren  
 Standard [444](#), [1132](#)  
 Stummschalten bei der Wiedergabe [498](#)  
 Tempo folgen [493](#), [504](#)  
 Wiedergabe-Modus [484](#), [651](#)  
 Zeichen, *siehe* Tempomarkierungen  
 zeichnen [651](#)

- Tempo finden (Dialog) 399  
wichtige Marker 1040
- Tempo vorgeben 293
- Tempo-Bereich 293
- Tempo-Editor 484, 651  
hinzufügen 613, 618  
Höhe 615  
Punkte auswählen 618  
Punkte kopieren 619  
Punkte löschen 620  
schließen 613, 618  
Tempo ändern 654  
Tempoänderungen eingeben 652  
Tempoänderungen verschieben 653  
Zoom 616
- Tempoänderungen, *siehe* Tempomarkierungen
- Tempogleichungen 1145  
Bereich 293  
Einblendfeld 291  
eingeben 291, 293
- Tempomarkierungen 651, 1132, 1143  
abgekürzt 1137  
absolute Tempoänderungen 293, 1133  
allmähliche Tempoänderungen 293, 1133, 1141, 1143  
ändern 428, 1135, 1137, 1139, 1141  
anzeigen 1138  
Arten 289, 293, 1133  
ausblenden 1138  
Ausrichtung 1136  
auswählen 417, 418, 420, 422, 423  
Bereich 293  
Bindestriche 1143  
Darstellung 1135  
Dezimalstellen 295, 296, 1139  
Einblendfeld 289  
eingeben 289, 293, 295, 296  
Farben 56  
Filter 424  
finden 399, 1040  
formatieren 1143, 1144  
Fortsetzungslinien 1132, 1143, 1144  
Ganzzahlen 295, 296  
Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen  
Griffe 426, 1136  
Hinweise 438, 1135, 1138, 1139  
Klammern 1134, 1135  
Komponenten 1134, 1135, 1142  
kopieren 619  
Länge 426, 1136  
Linien 1143, 1144  
löschen 444  
mehrere Positionen 1123, 1136  
Metronomangaben, *siehe* Metronomangaben  
Platzierung 1136  
poco a poco 1135  
Position 1136  
Reihenfolge 1142  
relative Tempoänderungen 293, 1133, 1141  
Stil 1143  
Studierzeichen 1033  
Stummschalten bei der Wiedergabe 498  
Tempo zurücksetzen 293, 1133
- Tempomarkierungen (*Fortsetzung*)  
Text 428, 1133, 1137  
verschieben 449, 653, 1142  
vertikale Positionen 1123  
Wiedergabe 444, 498, 1132, 1140, 1141  
Wiederholungen 498  
Zählzeiteinheiten 291, 428, 1139
- Tempospur 484, 651  
anzeigen 489, 618, 651  
ausblenden 489, 618, 651  
bearbeiten, *siehe* Tempo-Editor  
Editor, *siehe* Tempo-Editor
- Tempospur exportieren (Dialog) 93
- Tempospur importieren (Dialog) 91
- Tempospuren 90–93, 651  
Dialog 91, 93  
exportieren 92, 93  
importieren 90, 91  
Wiedergabe-Modus, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor
- Tenorschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Tenuto, *siehe* Artikulationen
- Text 1146, 1147  
abgekürzter Tempotext 1137  
Absatzstile 1151  
Anmerkungen 1017  
anzeigen 1154  
Arten 1147  
ausblenden 1154  
Ausrichtung 384, 1152  
bearbeiten 386, 1137, 1147  
Dynamikanweisungen 816, 820  
Editor, *siehe* Texteditor  
eingeben 383, 1028  
expressiv 807, 816  
Farbe 56  
fehlende Schriften 74  
Filter 424  
formatieren 69, 384, 1151  
Glissando-Linien 957, 958  
Glyphen 383, 386, 597  
Hinweise 438, 1154  
horizontal 1032  
horizontale Ausrichtung 1152  
Kommentare 466, 470  
Liedtext 886, 894–896  
Linien 1017, 1028–1032  
Marker 91, 397, 398, 1037, 1039  
mehrere Positionen 1123  
mit System verbundener Text 383, 1123  
Musiksymbole 383, 386, 597  
Notenschriften 676  
notenzeilenabhängige Positionierung 430  
Notenzeilenbeschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch* Spielergruppen-Beschriftungen  
Pedallinien 1003, 1004  
Perkussions-Legenden 1215  
Rahmen 1152, 1153  
Spielanweisungen 1006, 1007  
Standardeinstellungen 383  
Studierzeichen 1033  
Tacet, *siehe* Tacets, *siehe auch* Mehrtaktpausen

- Text (*Fortsetzung*)
- Tacets [583](#)
  - Taktzahlen, *siehe* Taktzahlen
  - Tempomarkierungen [428](#), [1132](#), [1134](#), [1137](#), [1138](#), [1143](#)
  - Timecodes [1039](#)
  - Titel der Partien [179](#)
  - Token, *siehe* Token
  - verschieben [449](#), [1152](#)
  - vertikal, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
  - Vorzeichen [383](#), [386](#)
  - Wiederherstellung [1003](#), [1004](#)
  - Wiederholungsmarker [1052](#)
  - zurücksetzen [1151](#)
- Text durchstreichen [384](#)
- Text überstreichen [384](#)
- Textdichter [76](#)
- erste Seiten [591](#), [863](#)
  - Token [598](#)
- Texteditor [384](#), [386](#)
- Kommentare [467](#)
  - Liedtext [895](#), [896](#)
  - Schreiben-Modus [384](#)
- Textobjekte [1146](#), [1147](#)
- bearbeiten [386](#)
  - eingeben [383](#)
  - Farben [56](#)
  - identifizieren [1147](#)
  - verschieben [449](#)
- Textrahmen [1147](#)
- identifizieren [1147](#)
  - laufende Überschriften [561](#)
  - Partie-Überschriften [561](#)
  - Token [595](#)
- Thema [52](#)
- Theorbe, *siehe* Instrumente mit Bündeln
- thru
- MIDI [260](#)
- Tick
- Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
  - gespielte Dauer [632](#)
  - gespielter Notenwert [631](#), [633](#)
  - Taktstriche [729](#)
- Tiefe
- Audio [670](#)
  - eingebettete Triolen/N-tolen [1187](#)
- tiefe Noten
- Triller [948](#)
- tiefgestellt
- Text [384](#)
- Tiefschwarz [544](#)
- TIFF-Dateien [543](#)
- Auflösung [544](#)
  - exportieren [533](#), [534](#)
  - Farbe [544](#)
  - Layout-Nummern [169](#)
  - Layouts [533](#), [534](#)
- Timecodes [1042](#)
- ändern [180](#), [1040](#), [1043](#)
  - Bereich [398](#)
  - Dialog [180](#)
  - Drop-Frame [1042](#)
  - eingeben [397](#)
- Timecodes (*Fortsetzung*)
- exportieren [94](#)
  - Häufigkeit [1044](#)
  - kein Drop-Frame [1042](#)
  - Marker [397](#)–[399](#)
  - Notenzeile [1038](#), [1043](#)
  - Notenzeilenspationierung [552](#), [570](#)
  - Partien [113](#)
  - Startwerte [1043](#)
  - Tempo [399](#)
  - Text [1039](#)
  - Transport-Fenster [504](#), [506](#)
  - Versatz [1043](#)
  - vertikale Position [1043](#)
- Timecodes ohne Drop-Frame [1042](#)
- Tippen
- Perkussion, *siehe* Vorschläge, *siehe auch* Triolen und N-tolen
- Titel [76](#), [177](#)
- ändern [76](#), [179](#), [1147](#)
  - anzeigen [69](#), [560](#), [561](#)
  - ausblenden [69](#), [560](#), [561](#)
  - erste Seiten [591](#), [863](#)
  - hinzufügen [69](#), [76](#), [1147](#)
  - laufende Überschriften [561](#), [591](#)
  - Partie-Überschriften [561](#), [593](#)
  - Partien [177](#), [178](#), [593](#)
  - Projekte [177](#)
  - Sätze [593](#)
  - Seitenvorlagen [591](#)
  - Token [595](#)
  - Vorlagen [593](#)
  - Vorzeichen [597](#)
- Titel [863](#)
- Anweisungen zur Ausführung [589](#), [591](#)
  - Copyright [591](#)
  - Komponist [591](#)
  - Seitenvorlagen [589](#), [591](#)
  - Spielerliste [595](#)
  - Textdichter [591](#)
  - Titel [589](#), [591](#)
- Titelseiten [589](#), [863](#)
- Token [595](#)
- Token [595](#), [1147](#)
- Dateinamen [536](#), [596](#)
  - Datum [600](#)
  - eingeben [595](#)
  - erste Seiten [591](#)
  - laufende Überschriften [591](#)
  - Musiksymbole [597](#)
  - Notenzeilenbeschriftungen [597](#)
  - Partien [177](#), [593](#), [598](#)
  - Projektinformationen [76](#), [177](#), [598](#)
  - römische Ziffern [598](#)
  - Schlüssel [597](#)
  - Seitenvorlagen [591](#), [863](#)
  - Seitenzahlen [599](#)
  - SMuFL [597](#)
  - Titel [177](#)
  - Vorzeichen [597](#)
  - Zeit [600](#)
- Tom-Tom, *siehe* ungestimmte Perkussion

- tonale Systeme 883  
 Bereich 278  
 Teilungen der Oktave 883
- Tonarten 252, 878  
 ändern 276, 278, 428  
 Änderungen 729, 879, 880  
 Angaben, *siehe* Tonarten  
 Arten 274, 879  
 atonal 880  
 ausblenden 105, 274, 276, 278, 878, 880  
 auswählen 417, 420, 422, 423  
 Bereich 275, 278  
 Dur 879  
 Einblendfeld 274, 276  
 eingeben 274–276, 278  
 Einleitende Wiederholungs-Taktstriche 729  
 enharmonisch äquivalent 881  
 Erinnerung 881  
 Filter 424  
 Hinweise 276, 278, 438, 878  
 Instrumente ohne 105, 878, 882  
 keine 880  
 löschen 444  
 mehrere 878  
 Moll 879  
 offen 880  
 Platzierung 880  
 Polytonalität 276, 278, 878  
 Position 276, 880  
 Schlüssel 880  
 Skalen 879  
 Taktstriche 729, 880  
 Teilungen der Oktave 883  
 tonale Systeme 883  
 transponieren 457, 458  
 transponierende Instrumente 168, 882  
 verschieben 449, 453  
 Vorzeichen 709, 879
- Töne  
 Mikrotöne, *siehe* Mikrotöne, *siehe auch* Vierteltöne
- ToneBooster 667, 671
- Tonhöhe  
 Akkorddiagramme 795  
 ändern 137, 456, 458, 460, 628  
 Bends, *siehe* Pitchbends  
 Bereiche 911  
 Dips 976  
 Einblendfeld 252  
 eingeben 220  
 Expression-Maps 678, 692  
 Filter 424  
 Gitarrensaiten 137  
 Gitarrentechniken 976  
 Instrumente 129, 132  
 Jazz-Artikulationen 979  
 Klick 485  
 klingend 168  
 Metronom-Klick 485  
 mikrotonal 253, 714, 883  
 Noten 460  
 Noteneingabe 216, 237  
 Notenköpfe 904, 908  
 Obertöne 924–926
- Tonhöhe (*Fortsetzung*)  
 offene Saiten 135, 137  
 Oktavzeichen 328, 329, 803  
 Ornamente 933  
 Pianorollen-Editor 621, 628  
 Saite ändern 1130  
 Saiten 135, 137, 795, 910  
 Saiten von Bundinstrumenten 137  
 Schlüssel 326, 327, 798  
 Teiltöne 924, 926  
 Tonarten 878  
 transponieren, *siehe* transponieren, *siehe auch*  
 transponierte Notation  
 transponiert 129, 168  
 Triller 939, 941, 942, 945, 946, 948  
 Vorzeichen 237, 709
- Tonhöhe eingeben 220
- Tonhöhe von Noten verändern 460
- Tonhöhe vor Notenwert 217  
 aktivieren 187  
 Artikulationen 221  
 Punktierungen 221  
 Vorzeichen 221
- traditionell  
 Notenschriften 676  
 Rastralgröße 567  
 tonale Systeme 883
- Transformationen  
 Anschlagstärke 655, 656, 659  
 Auswahl 660  
 Einblendfeld 252  
 Key-Editor 655, 656, 659  
 MIDI CC 656
- Transformieren-Werkzeug 655, 659  
 anzeigen 660  
 ausblenden 660
- transkribieren  
 MIDI-Aufnahme 260, 261, 264  
 Stimmen 260, 261
- transponieren 456, 458  
 Akkordsymbole 138, 139, 142–145, 147, 148, 167,  
 457, 458, 771, 778  
 Auswahl 457  
 Dialog 458  
 Einblendfeld 254  
 Expression-Maps 677, 686  
 Generalbass 457, 460  
 Instrumente, *siehe* transponierende Instrumente  
 Instrumente mit Bündeln 134, 135, 137, 138  
 Layouts 164, 168, 173, 596, 863  
 Noten 254, 456–458, 460, 628, 629  
 Notenzeilenbeschriftungen 1111  
 Oktaven 456  
 Partien 457, 458  
 Saiten 138  
 Schlüssel 105, 801  
 Token 596, 863  
 Tonarten 457, 458, 878, 881  
 Tonhöhe, *siehe* transponierte Notation  
 Vorzeichen 458, 881
- Transponieren-Dialog 457, 458
- transponierend  
 Expression-Maps 679, 682



- transponierende Instrumente 129, 167, 1106  
 Akkordsymbole 139, 778, 780  
 Instrumente mit Bündeln 129, 142, 143  
 Instrumenten-Transposition 1110–1112  
 klingende Notation 167, 168  
 Layoutnamen 173  
 Layouts 167, 168  
 Notenzeilenbeschriftungen 1106, 1110–1112  
 Schlüssel 105, 800  
 Tonarten 168, 878, 879, 882  
 transponierte Notation 167, 168
- transponierte Notation 168, 456  
 Akkordsymbole 139, 167, 778, 780  
 Anzeige 167  
 anzeigen 167  
 drucken 528  
 Einzelstimmen-Layouts 164, 167, 528, 533  
 exportieren 533  
 Instrumenten-Transposition 1110  
 Layouts 167, 596, 863  
 Noteneingabe 220  
 Notenzeilenbeschriftungen 1106, 1110  
 Partitur-Layouts 528, 533  
 Schlüssel 324, 800  
 Statusanzeige 38  
 Token 596, 863  
 Tonhöhe eingeben 220
- Transport 504  
 Abspielmarke 490  
 anzeigen 504  
 ausblenden 504  
 Basisoptionen 30, 32  
 Fenster 504  
 Position der Abspielmarke 504, 506  
 Wiederholungen 498
- tre corde, *siehe* Una-Corda-Pedal, *siehe auch*  
 Pedallinien
- Tremblements, *siehe* Ornamente
- Tremolo-PlugIn 667, 671
- Tremolo-Striche 1079, 1182, 1185  
 Anzahl ändern 1185
- Tremolos 1182  
 Anschlag 403, 411, 412, 1184  
 Arten 403, 1182  
 Artikulationen 703  
 Bereich 404, 412  
 Einblendfeld 403, 411  
 eingeben 403, 404, 411, 412  
 Einzelnoten 403, 1182  
 freie 1182  
 Geschwindigkeit 1185  
 Haltebogenketten 1184  
 löschen 1185  
 Loslassen 403, 411, 412, 1184  
 MIDI-Aufnahme 264  
 mit mehreren Noten 403, 1182  
 Notenzeilen-übergreifend 753, 757  
 Perkussion 1205, 1206  
 Platzierung 1183  
 Position 1183, 1186  
 Striche, *siehe* Tremolo-Striche  
 Triolen und N-tolen 1182  
 vorgegebene 1182
- Tremolos (*Fortsetzung*)  
 Wiedergabe 495, 496, 703–705  
 Winkel 1183
- Tremolos mit mehreren Noten, *siehe* Tremolos
- trennen  
 Balken 747, 762  
 Haltebögen 257, 762, 1165  
 Klammern 917  
 Mehrtaktpausen 1089  
 Noten 187, 257, 762, 1165  
 Notenkopfklammern 917  
 Notenzeilen 409, 410, 578, 580, 585, 1050, 1126  
 Partien 465  
 Pedallinien 998  
 Phrasen 454, 1126  
 Projektfenster 48  
 Regionen mit Strichnotation 1075  
 Takte 725  
 Triolen und N-tolen 1191
- Trennzeichen  
 Akkordsymbole 781  
 Balken 762  
 Dynamikanweisungen 307, 814  
 Fingersätze 855  
 Notenwert-Token 598  
 Notenzeilenbeschriftungen 1112  
 Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen  
 Taktarten 1175, 1177  
 Timecodes 1042  
 Token 598
- Triller 933, 936, 944, 946, 1182  
 Anfangsposition 935  
 Anfangstonhöhe 948  
 Ausrichtung 935  
 Bereich 339, 341  
 Darstellung 944, 945  
 Einblendfeld 336  
 eingeben 336, 340, 341  
 Erweiterungslinien, *siehe* Trillerlinien  
 erzeugt 947  
 Farben 56  
 Filter 424  
 gesampelt 947  
 Geschwindigkeit 937, 946, 947  
 Griffe 426  
 Hilfsnoten 944  
 Hinweise 438, 939–942  
 Hollywood-Stil 944  
 Intervalle 336, 939–942, 944, 946  
 Intervalle löschen 943  
 Länge 426  
 Linien, *siehe* Trillerlinien  
 löschen 444  
 MIDI-Aufnahme 264  
 notenzeilenabhängige Positionierung 430  
 Platzierung 934  
 Position 934, 935  
 Tabulatur 936  
 Tonhöhe 941, 942, 948  
 verschieben 449, 453, 934  
 Vorschläge 946  
 Vorzeichen 941, 944, 946  
 Wiedergabe 704, 705, 946, 947

- Triller (*Fortsetzung*)  
 Zeichen ausblenden 936  
 zurücksetzen 943
- Triller im Hollywood-Stil 944  
 anzeigen 945  
 Intervalle 946  
 Position 946
- Trillerintervalle 939, 940, 946  
 ändern 941, 942  
 anzeigen 940  
 Anzeigen 939  
 ausblenden 940  
 Darstellung 944, 945  
 eingeben 340  
 Hilfsnoten 944  
 Hinweise 438, 940  
 Hollywood-Stil 944  
 löschen 943  
 mikrotonal 940–942  
 Position 946  
 Vorzeichen 941, 944  
 zurücksetzen 943
- Trillerlinien 937, 938  
 anzeigen 938  
 ausblenden 938  
 Geschwindigkeit 937, 938  
 Länge 426
- Triolen 1187  
 eingeben 187, 248, 249  
 Swing-Wiedergabe 501
- Triolen und N-tolen 865, 1182, 1187  
 anzeigen 1196  
 Arten 249, 1187  
 Artikulationen 267, 718  
 ausblenden 1196  
 Balken 759, 762, 1191  
 Bindebögen 268  
 Darstellung 1193, 1195, 1196  
 Einblendfeld 248, 249  
 eingeben 87, 248, 1188, 1189  
 eingebettete Triolen/N-tolen 1187, 1188  
 Endposition 1194  
 Farben 56  
 Filter 424  
 formatieren 1196  
 Griffe 1192  
 Haken 1192  
 Hinweise 438, 1193, 1196  
 horizontale Klammern 1195  
 invertieren 1193  
 Key-Editor 621  
 Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern  
 löschen 1190  
 Noten 1189  
 notenzeilenabhängige Positionierung 1193  
 Perkussions-Kits 1202  
 Pianorollen-Editor 621  
 Quantisierung 87  
 Skalierung aufheben 1190  
 Swing-Wiedergabe 501  
 Taktstriche 1191  
 Transformationen 1189, 1190  
 Tremolos 1182
- Triolen und N-tolen (*Fortsetzung*)  
 Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen  
 verschieben 449, 453, 1197  
 Vorzeichen 237  
 Zahlen, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen  
 Zählzeiteinheiten 251
- Triolen-/N-tolen-Klammern 1192  
 anzeigen 1193  
 ausblenden 1193  
 Endposition 1194  
 Griffe 1192  
 Haken 1192  
 horizontal 1195  
 Länge 1192  
 Winkel 1192
- Triolen-/N-tolen-Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
- Triolen-/N-tolen-Zahlen 1187, 1195, 1196  
 ausblenden 1196  
 Darstellung 1196  
 horizontale Position 1197
- trocken  
 Hall 672
- Trommelwirbel, *siehe* Tremolos
- Trompete, *siehe* Instrumente
- troppo, *siehe* Tempomarkierungen
- Tuba, *siehe* Instrumente
- Tube Compressor 667, 671
- türkische Musik  
 Teilungen der Oktave 883
- Tutorials 69
- tutti 1126

## U

- Übereinstimmungen  
 Optionen-Suche 57, 674
- Übergangslinien 1009, 1015  
 anzeigen 1013  
 Dauer 1010  
 eingeben 363, 368, 369  
 MIDI 648  
 Spielanweisungen 1012  
 Tempo 651, 652
- überlappend  
 Artikulationen 719  
 Bindebögen 1095  
 Dynamikanweisungen 810  
 Noten 247, 256, 438, 573, 1223  
 Notenzeilen 549, 551, 552, 567, 573  
 Regionen mit Strichnotation 1072  
 Stimmen 1223  
 Taktstriche 810  
 Text 438, 573  
 Vorzeichen 711
- übermäßig 252  
 Akkordsymbole 318, 772  
 Intervalle 252, 253, 336, 458, 714, 941, 942  
 Triller 336, 941, 942  
 Vorzeichen 714
- überscrollen 437

- Übersetzungs-Liedtext [884](#)
  - Einblendfeld [388](#)
  - Liedtext ändern in [885](#)
  - Zeilen ändern in [900](#)
- Übersteuerung [669](#)
- übertragen
  - Eigenschaften [589](#)
  - Einzelstimmenformatierung [585](#), [586](#)
- Ukulele, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- umbenennen
  - Dateien [69](#)
  - Endpunkte [520](#)
  - Gruppen [153](#)
  - Instrumente [173](#)
  - Layouts [173](#)
  - Partien [177](#)
  - Perkussions-Kits [148](#), [153](#)
  - Schlagzeuge [148](#)
  - Spieler [172](#)
  - Spielergruppen [158](#)
  - Titel [177](#)
- Umbrüche
  - Rahmen [580](#)
  - Seite [580](#)
  - System [578](#)
- umdeuten
  - Akkordsymbole [139](#), [778–780](#)
  - Noten [198](#), [461](#), [463–465](#)
  - Vorzeichen [198](#), [461](#), [463–465](#)
- umdrehen [430](#), [1099](#)
  - drucken [539](#), [540](#)
  - Linien [1027](#)
  - Notenhäse [751–753](#), [757](#)
- umgehen [667](#), [672](#), *siehe auch* stummschalten
- ungestimmte Instrumente mit Bündlen [138](#), [142](#), [143](#)
- Umkehrungen
  - Akkordsymbole [314](#), [488](#)
  - Generalbass [390](#), [392](#), [831](#)
  - Wiedergabe [488](#)
- Una-Corda-Pedal [994](#)
  - Darstellung [1004](#)
  - MIDI-Controller [1005](#)
  - Text [1004](#)
- unabhängige Stimmwiedergabe [476](#), [495](#)
  - aktivieren [495](#)
  - deaktivieren [496](#)
  - Endpunkte ändern [521](#)
  - Noten eingeben [624](#)
  - Pianorollen-Editor [621](#)
  - Spielanweisungen [368](#), [369](#)
- ungedämpft, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Laissez-Vibrer-Haltebögen
- ungestimmte Perkussion [1198](#)
  - Anweisungen, *siehe* Spielanweisungen
  - Artikulationen [703](#), [1202](#), [1206](#)
  - Darstellungsarten [148](#), [1198](#), [1203](#), [1205](#)
  - Dynamikanweisungen in Kits [1203](#)
  - einzelne Instrumente [1198](#)
  - Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - Gruppen [153](#), [1115](#)
  - Gruppen benennen [153](#)
  - Halsrichtung [148](#), [235](#), [1216](#), [1217](#)
  - Key-Editor, *siehe* Percussion-Editor
  - ungestimmte Perkussion (*Fortsetzung*)
    - Kits, *siehe* Perkussions-Kits
    - Kits exportieren [1200](#)
    - Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
    - Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
    - Legenden [1212–1215](#)
    - MusicXML-Dateien [84](#)
    - Notation für indische Trommeln [1218](#)
    - Notationen [1201](#)
    - Noten verschieben [1201](#)
    - Noteneingabe [230](#), [233](#), [235](#), [624](#), [625](#)
    - Notenköpfe [1206](#), [1210](#)
    - Notenzeilen [148](#), [1203](#), [1205](#)
    - Notenzeilenbeschriftungen [153](#), [1115](#)
    - Notenzeilenposition [629](#), [1206](#), [1209](#), [1210](#)
    - Percussion-Maps [522](#), [697](#)
    - Raster-Kit-Darstellung [153](#), [154](#), [156](#), [1115](#)
    - Reihenfolge der Instrumente [155](#)
    - Rhythmusstriche [148](#), [1081](#)
    - Rudiments [213](#), [255](#), [865](#), [1182](#), [1187](#)
    - Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
    - Spielanweisungen [629](#), [703](#), [1202](#), [1205](#), [1206](#), [1208](#), [1209](#)
    - Stickings [1202](#)
    - Stimmen in Kits [1216](#), [1217](#)
    - Tremolos [703](#), [1206](#)
    - Triolen und N-tolen [1202](#)
    - Wiedergabe [522](#), [697](#), [703](#), [1205](#)
    - Wiedergabe-Modus [623](#), [1218](#)
- Unisoni [1126](#)
  - alteriert, *siehe* alterierte Primen
  - Notenhäse [224](#)
  - Stimmen [224](#), [1223](#)
- Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln) [1218](#)
- unkomprimierte MusicXML [85](#)
- unregelmäßig
  - Taktarten [1168](#)
  - Takte als Auftakte [1172](#)
- unsichtbar, *siehe* ausblenden
- untere Grenzen, *siehe* Grenzen
- untere Zone [30](#), [37](#), [197](#)
  - anzeigen [38](#)
  - ausblenden [38](#)
  - Key-Editor, *siehe* Key-Editor
  - Mixer-Bereich, *siehe* Mixer-Bereich
  - Schreiben-Modus [609](#), [663](#)
  - Wiedergabe-Modus [609](#), [663](#)
- untergeordnete Taktzahlen [742](#)
  - ändern [742](#)
  - hinzufügen [742](#)
- Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern
- Unterschneidung
  - Generalbass [838](#)
  - Vorzeichen [712](#)
- Unterspuren, *siehe* Editoren, *siehe auch* Spuren
- Unterstriche
  - Liedtext [896](#)
  - Text [384](#)
- Unterteilung
  - Taktarten [279](#), [762](#), [1175](#), [1176](#)
  - Takte [762](#)
  - Tempogleichungen [1145](#)

Untertitel 76, 591, 593, *siehe auch* Partie-Überschriften

## V

Variablen 536

Ventile

Fingersätze 855

Verbalkung 745, 746, 760

Ecken 757

gefächert 760

Gesangsnotenzeilen 747

Griffe 750

große Tonhöhenbereiche 870

Gruppierung 745, 746, 762, *siehe auch*

Zählzeitgruppen

Halbtakt 762

Halsrichtung 748, 752, 753, 756

Halsstummel, *siehe* Halsstummel

Haltebögen 241

invertieren 748, 749

Liedtext 747

mehrere Notenzeilen, *siehe* Notenzeilen-  
übergreifende Balken

Metrum 762

Neigungen 750, 870

Noten 746

Notenzeilen-übergreifend, *siehe* Notenzeilen-  
übergreifende Balken

notenzeilenabhängige Positionierung 748, 749

optische Notenzeilen-übergreifende

Spationierung 755

Pausen 746, 760

Platzierung 748, 753, 757

primäre Balken 758

Richtung 748–750, 758

sekundäre Balken 758, 759

Spationierung 755

Striche 1076

Tabulatur 1128

Taktarten 745, 762

Teilton 758

trennen 747, 762

Triolen und N-tolen 759, 762, 1191

Verbalkung aufheben 747

Vorschläge 870

Winkel 750, 760

zentrierte Balken 751, 752

zurücksetzen 748, 749, 753, 757

verbinden

Bindebögen 449, 1103, 1104

Dynamikanweisungen 449, 827, 829

Gruppen von Dynamikanweisungen 825

Key-Editor 613

MIDI 650

Namen der Partien 177

Percussion-Maps mit VST/MIDI 522

Spuren 613

Titel der Partien 177

Verbindung 585

Einzelstimmen-Layouts 166

Noten 247, 454

Notenzeilen, *siehe* zusammenführen

Notenzeilenbeschriftungen 153, 1115, 1116

Verbindung (*Fortsetzung*)

Pausen 1084, 1089

Spieler 157, 166

Stimmen 454, 585, 1222, 1223

Takte 444

Taktwiederholungen 1089

Verbindung aufheben

Bindebögen 1104

Dynamikanweisungen 829

Key-Editor 613

Spuren 613

Verbindungen

Balken 746, 747, 753, 757

Notenhäse 753, 757

Notenzeilen mit Taktstrichen 731

Pedallinien 999

Taktstriche 730, 766

Verbindungslinien 25, 449

ausblenden 433

Dynamikanweisungen 823

Spielanweisungen 1009, 1010, 1012

Text 1147

Zäsuren 334

verbundene Taktarten 279, 1168

eingeben 279, 282–284

gestrichelte Taktstriche 279, 1168

verdoppeln

Werte 607

Verhältnisse

Notenabstand 574

Swing-Wiedergabe 501

Triolen und N-tolen 1195–1197

Vorschläge 869

Verkettungen

Rahmen 602

verkleinern, *siehe* Größe

Vermeidung von Zusammenstößen

Artikulationen 719

Bindebögen 1095, 1100

Dynamikanweisungen 808, 810

Fortlaufende Ansicht 573

Haltebögen 1156

Notenzeilen 552, 553, 570, 573

Partie-Überschriften 563

Ränder 563

Schlüssel 738

Taktzahlen 738

Titel 563

Vorzeichen 711, 712

vermindert, *siehe* übermäßig, *siehe auch* Intervalle

Vermischung

Vorzeichen 711

Versätze 607

Akkordsymbole 776

Bundnummern 795

gespielte Dauer 632

gespielter Notenwert 633

Punktierungen 1223

Stimmspalten 1223

Taktzahlen 736–742

Timecodes 180, 1043

Triolen und N-tolen 1197

Versätze (*Fortsetzung*)

Videos [180](#)  
zurücksetzen [432](#)  
verschachtelte Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern  
verschieben [433](#), [449](#), [453](#)  
Abspielmarke [436](#), [490](#)  
Akkoladen [765](#), [766](#)  
Akkorddiagramme [792](#)  
Akkordsymbole [775](#), [776](#), [783](#)  
Akkordsymbole-Einblendfeld [321](#)  
Ansicht [435–437](#), [617](#), [669](#)  
Arpeggio-Zeichen [952](#)  
Artikulationen [718–720](#)  
Atemzeichen [875](#)  
Auflösungen [840](#)  
Auswahl, *siehe* Navigation  
Bindebögen [426](#), [1100](#)  
Dynamikanweisungen [641](#), [817](#), [822](#)  
Eingabemarke [211](#), [248](#)  
Fermaten [875](#), [877](#)  
Fingersätze [792](#), [852](#)  
Gabeln [426](#)  
Generalbass [835](#), [840](#)  
Generalbass-Einblendfeld [395](#)  
Hammer-Ons [976](#)  
Instrumente [127](#), [133](#), [160](#)  
Jazz-Artikulationen [981](#)  
Kanäle [669](#)  
Key-Editor [617](#)  
Klammern [765](#), [766](#), [783](#)  
Layouts [169](#)  
Liedtext [892–894](#), [900](#), [901](#)  
Liedtext-Einblendfeld [389](#)  
Linien [1019](#), [1020](#)  
Marker [1040](#)  
MIDI-Punkte [649](#)  
navigieren, *siehe* Navigation  
Noten [449](#), [454](#), [456](#), [573](#), [626](#), [628](#), [629](#), [1223](#)  
Noten in andere Notenzeilen [453](#), [628](#), [629](#), [753](#), [757](#), [1201](#)  
Notenzeilen [119–121](#), [551](#), [552](#), [563](#), [566](#)  
Ornamente [934](#)  
Panorama [670](#)  
Partie-Überschriften [565](#)  
Partien [163](#), [580](#)  
Pausen [573](#), [1086](#)  
Pedallinien [997](#)  
Pianorolle [617](#)  
Positionszeiger [270](#), [321](#), [389](#), [395](#)  
Pull-Offs [976](#)  
Punktierungen [1223](#)  
Rahmen [563](#), [565](#)  
Rahmenumbrüche [577](#)  
Registerkarten [48](#)  
Rhythmusstriche [1073](#)  
Saitenanzeigen [861](#), [1009](#)  
Schlüssel [449](#), [453](#), [799](#)  
Seiten [437](#)  
Spielanweisungen [1009](#)  
Spieler [119–121](#), [160](#)  
Stop-Positionen [442](#)  
subito [817](#)

verschieben (*Fortsetzung*)

Systeme [578](#), [580](#)  
Systemumbrüche [577](#), [578](#)  
Tacets [584](#)  
Takete [578](#), [580](#)  
Taktpausen [1086](#)  
Taktstriche [444](#)  
Taktzahlen [736](#), [738](#)  
Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [1078](#)  
Taktzahlen in nummerierten Taktregionen [1068](#)  
Tapping [976](#)  
Tempomarkierungen [653](#)  
Text [1152](#)  
Text an Linien [1029–1031](#)  
Tremolos [1186](#)  
Triolen und N-tolen [453](#), [1197](#)  
Vibratohebel [1009](#)  
Vorschläge [867](#), [868](#)  
Wiederholungsanzahl [1054](#)  
Zahlen [1054](#), [1068](#), [1078](#)  
Zäsuren [875](#)  
Verschiebungen  
Oktaven [324](#), [456–458](#), [460](#), [800](#)  
Schlüssel [324](#), [800](#)  
Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [856](#)  
eingeben [270](#), [272](#), [856](#)  
Richtung [857](#), [910](#)  
Stärke [856](#)  
Winkel [856](#)  
Versionen  
Dateien [74](#)  
verteilen [211](#), [228](#)  
Noteneingabe [211](#), [228](#)  
Verteilen [575](#)  
folgen [576](#), [577](#)  
in andere Layouts kopieren [585](#), [586](#)  
Notenabstand [573](#), [574](#)  
Notenzeilenspationierung [552](#), [570](#)  
Systeme pro Rahmen [577](#)  
Takete pro System [576](#)  
Verteilung  
Anschlagstärke [655](#)  
Notenzeilen pro Rahmen [553](#)  
Systeme pro Rahmen [577](#)  
Takete pro System [576](#)  
Werte [655](#)  
Zählzeiten in Taketen [762](#)  
Verteilungen  
Histogramm-Steuererelemente [656](#), [657](#), [659](#)  
vertikale Abstände  
Akkorddiagramme [790](#)  
Notenköpfe in Klammern [914](#), [917](#)  
Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspationierung  
Ossia-Notenzeilen [1120](#)  
Perkussions-Kits [156](#)  
Systeme, *siehe* System-Spationierung  
Tacets [584](#)  
vertikale Ausrichtung  
Dynamikanweisungen [825](#), [827](#)  
Linien [1012](#)  
Notenzeilen [553](#), [570](#)  
Spielanweisungen [1012](#)  
Systeme [553](#), [570](#)

- vertikale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Arpeggio-Zeichen
- vertikale Position
- Akkordsymbole [772](#), [774](#), [776](#), [781](#), [789](#)
  - ändern [430](#)
  - Artikulationen [718–720](#)
  - Atemzeichen [875](#)
  - Bindebögen [1095](#), [1098](#)
  - Dynamikanweisungen [808](#), [818](#)
  - Fermaten [875](#)
  - Fingersätze [844](#), [851–853](#)
  - Generalbass [832](#), [839](#)
  - Haltebögen [1160](#)
  - Harfenpedal-Schaubilder [992](#)
  - Instrumente [119–121](#)
  - Layouts [169](#)
  - Liedtext [884](#), [891](#), [893](#), [894](#), [899–901](#)
  - Linien [1018](#), [1021](#), [1022](#), [1024](#)
  - Marker [1038](#)
  - Notenzeilen [119–121](#), [552](#), [553](#), [570](#)
  - Objekte umkehren [430](#)
  - Ornamente [934](#)
  - Partie-Überschriften [561](#), [563](#), [565](#), [593](#)
  - Pausen [874](#), [1082](#)
  - Pedallinien [997](#)
  - poco a poco [818](#)
  - Rhythmusstriche [1073](#)
  - Spielanweisungen [430](#), [1009](#)
  - Spieler [119–121](#)
  - Studierzeichen [1033](#), [1123](#)
  - Systeme [552](#), [553](#), [570](#)
  - Systemobjekte [1123](#)
  - Tacets [584](#)
  - Taktarten [1123](#), [1172](#), [1174](#), [1179](#)
  - Taktzahlen [737–739](#), [1068](#)
  - Tempomarkierungen [1123](#), [1136](#)
  - Text [430](#), [1123](#)
  - Timecodes [1038](#), [1043](#)
  - Tremolos [1183](#)
  - Triller [934](#)
  - Vortragsbezeichnungen [818](#)
  - Wiederholungsenden [1048](#), [1123](#)
  - Wiederholungsmarker [1053](#), [1123](#)
  - Zahlen [1068](#), [1078](#)
  - Zäsuren [875](#)
- Verzögern
- Inserts [667](#), [671](#)
  - Wiedergabe von Glissando-Linien [959](#)
- Vibrato, *siehe* Spielanweisungen
- Vibrato-PlugIn [667](#), [671](#)
- Vibratohebel [960](#), [965](#), [971](#)
- Akkorde [965](#)
  - Dauer [426](#), [1010](#)
  - Dips [357](#), [358](#), [971](#), [976](#)
  - Dives [965](#), [971](#)
  - eingeben [351–354](#), [359](#)
  - Intervalle [966](#), [976](#)
  - Länge [426](#)
  - Linien [359](#), [426](#), [971](#), [1010](#)
  - löschen [444](#), [977](#)
  - Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
  - Returns [965](#), [971](#)
- Vibratohebel (*Fortsetzung*)
- Scoops [971](#)
  - Wiedergabe [965](#)
- Videoeigenschaften-Dialog [180](#)
- Videos [69](#), [179](#)
- Anfangsposition [182](#)
  - Audio [184](#), [663–665](#), [668](#)
  - ausblenden [183](#)
  - Bereich [398](#)
  - Bildfrequenz [184](#), [185](#)
  - Dialog [180](#)
  - entfernen [183](#)
  - erneut laden [181](#)
  - Fenster [183](#)
  - finden [181](#)
  - Formate [180](#)
  - Größe [183](#)
  - hinzufügen [181](#)
  - Kanal [663–665](#), [668](#)
  - Lautstärke [184](#)
  - Marker [485](#), [1037](#)
  - Mixer [663–665](#), [668](#)
  - Partien [113](#)
  - synchronisieren [182](#)
  - Timecodes [1042](#), [1043](#)
  - Tutorials [69](#)
- Viertelnoten [191](#), [213](#), [255](#), [256](#)
- Metronomangaben [291](#)
  - Noten trennen [257](#)
  - Perkussion [625](#)
  - Swing-Wiedergabe [501](#)
  - Tempogleichungen [1145](#)
  - Triolen und N-tolen [251](#)
  - Wiedergabe [686](#)
  - Zählzeiten [299](#)
- Vierteltöne [714](#), [883](#)
- Gitarren-Bendings [351](#), [964](#), [966](#)
  - Teilungen der Oktave [883](#)
  - tonale Systeme [883](#)
  - transponieren [254](#)
  - Vorzeichen [714](#), [883](#)
- Viervierteltakt [878](#), [1168](#)
- VintageCompressor [667](#), [671](#)
- Violine, *siehe* Instrumente
- Violinschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Vivace, *siehe* Tempomarkierungen
- Vokalpartituren, *siehe* Layouts
- Vollbild [50](#)
- Voltenklammern, *siehe* Wiederholungsenden
- vorgegebene Tremolos, *siehe* Tremolos
- Vorhalte
- Akkordsymbole [318](#)
  - Generalbass [390](#), [392](#), [835](#), [840](#)
  - Klammern [837](#)
- vorherige Versionen [74](#)
- vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen [508](#)
- Vorlagen
- Ensembles [107](#), [109](#), [122](#), [123](#)
  - Kategorien [71](#)
  - Key-Editor [618](#), [661](#), [662](#)
  - Klammern [78](#)
  - löschen [662](#)
  - neue Projekte [69](#)

Vorlagen (*Fortsetzung*)

Notenzeilen [78](#), [107](#), [123](#), [766](#)  
 Notenzeilengruppen [766](#)  
 Partie-Überschriften [593](#)  
 Projekte, *siehe* Projektvorlagen  
 Seiten, *siehe* Seitenvorlagen  
 Spieler [107](#), [109](#), [122](#), [123](#)  
 Titel [593](#)  
 Wiedergabe [479](#), [507](#)

Vorlagen-Notenzeilen, *siehe* Sketch-Notenzeilen

Vorlauf [490](#)

## Vorschau

Bilder [76](#), [96](#)  
 Dateinamen [536](#)  
 Druckvorschau [35](#), [523](#)  
 Farbe [53](#), [54](#)  
 Notenabstand [574](#)  
 Projekte [76](#), [96](#)

Vorschläge [865](#)

Arpeggio-Zeichen [952](#)  
 Arten [869](#)  
 Balken [870](#)  
 Bindebögen [268](#), [866](#), [1092](#), [1093](#)  
 Darstellung [870](#)  
 Dauer [243](#), [870](#)  
 Eingabemarke [206](#), [243](#)  
 eingeben [87](#), [187](#), [243](#), [867](#)  
 Generalbass [836](#), [840](#)  
 Geschwindigkeit [870](#)  
 Gitarren-Bendings [349](#), [350](#)  
 Glissando-Linien [344](#), [345](#)  
 Größe [429](#), [869](#)  
 Haltebögen [241](#), [1163](#)  
 invertieren [866](#)  
 Linien [1020](#)  
 löschen [444](#), [868](#)  
 Notenhäse [866](#), [869](#), [870](#)  
 Pedallinien [997](#)  
 Platzierung [866](#)  
 Position [866](#), [868](#)  
 Quantisierung [87](#)  
 Register [456](#)  
 Schlüssel [799](#)  
 Schrägstriche [866](#), [869](#)  
 Skalierung aufheben [868](#)  
 Spationierung [574](#), [866](#)  
 Standardeinstellungen [866](#)  
 Stimmen [866](#)  
 Taktstriche [868](#)  
 Tonhöhe [456](#)  
 Transformationen [867](#), [868](#)  
 transponieren [457](#)  
 Triller [946](#)  
 verschieben [449](#), [453](#), [867](#), [868](#)  
 Wiedergabe [870](#)

Vortragsbezeichnungen [807](#), [816](#), [1132](#)

anzeigen [813](#)  
 Darstellung [817](#)  
 eingeben [307](#), [309](#), [310](#), [312](#), [816](#)  
 Gabeln [818](#)  
 poco a poco [821](#)  
 subito [817](#)  
 zentriert [818](#)

vorwärts, *siehe* rückwärts

Vorzeichen [709](#)

Akkorde [711](#)  
 Akkordsymbole [139](#), [144](#), [147](#), [316](#), [778](#), [780](#)  
 alterierte Primen, *siehe* alterierte Primen  
 ändern [237](#)  
 anzeigen [709](#), [710](#), [927](#), [940](#)  
 Aufhebung [714](#)  
 ausblenden [709](#), [710](#), [927](#), [940](#)  
 Bereich [191](#), [278](#)  
 Darstellung [710](#)  
 eingeben [221](#), [237](#)  
 enharmonische Gegenstücke [461](#), [463–465](#)  
 Erinnerung [714](#)  
 erneut angeben [714](#)  
 Generalbass [394](#)  
 Gitarren-Pre-Bends [969](#)  
 Glissando-Linien [955](#)  
 Gould-Pfeile [883](#)  
 Haltebögen über Umbrüche [710](#), [1162](#)  
 Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben  
 Hinweise [438](#)  
 Intervalle [253](#), [336](#), [941](#)  
 keine [274](#), [710](#), [880](#), [927](#)  
 Klammern [710](#), [927](#)  
 Layoutnamen [173](#)  
 Linien [1025](#)  
 löschen [709](#)  
 MIDI-Eingabe [239](#)  
 mikrotonal [714](#)  
 Namen der Einzelstimmen [173](#)  
 Obertöne [927](#)  
 Ornamente [933](#), [946](#)  
 Pfeile [883](#)  
 Pianorollen-Editor [621](#), [624](#)  
 Regeln für Dauer, *siehe* Regeln für  
 Vorzeichendauer  
 Spationierung [712](#)  
 Stapelreihenfolge [711](#)  
 Stein-Zimmermann [883](#)  
 Teilungen der Oktave [883](#)  
 Text [383](#), [386](#), [597](#)  
 Titel [597](#)  
 Token [597](#)  
 Tonarten [709](#), [878](#), [879](#), [881](#)  
 Tonhöhe vor Notenwert [221](#)  
 transponieren [458](#), [881](#)  
 Triller [939–941](#), [944](#), [946](#)  
 umdeuten [461](#), [463–465](#)  
 Unterschneidung [712](#)  
 Vermeidung von Zusammenstößen [711](#)  
 Vierteltöne [714](#), [883](#)  
 Vorzeichen vereinfachen [463](#)  
 VST Amp Rack [667](#), [671](#)  
 VST Bass Amp [667](#), [671](#)  
 VST-Instrumente [476](#), [479](#)  
 Akkordsymbole [487](#)  
 bearbeiten [479](#)  
 Bereich [479](#)  
 blockieren [494](#)  
 Endpunkte [515](#), [518](#)  
 erlauben [494](#)  
 Expression-Maps [678](#)

VST-Instrumente (*Fortsetzung*)

- Instanzen 479
- Klick 485
- laden 481, 494
- Namen 516
- Nummerierung 479
- Percussion-Maps 522
- Schnittstellen 476, 516
- Wiedergabe 507, 508, 515, 677, 697
- VSTDynamics 667, 671

**W**

- WahWah 667, 671
- Walker-Notenköpfe 908, 909
- wannenförmige Notenköpfe 908, 909
- Warnhinweise
  - andere Dorico-Versionen 74
  - Audio-Engine 38
  - drucken 528
  - exportieren 533
  - fehlende Schriften 74
  - MIDI-Eingabe 38
  - Spieler löschen 102, 121
  - Transposition 528, 533
- Wasserzeichen 546
  - drucken 528
  - exportieren 533
- WAV-Dateien
  - exportieren 93, 94
- Wechsel 933
  - Intervalle 933
  - Jazz, *siehe* Jazz-Ornamente
  - Seiten, *siehe* Rahmenumbrüche
- wechseln
  - Ansichtsart 50
  - Auswahl 417, 434
  - Fortlaufende Ansicht 50
  - Instrumente, *siehe* Instrumentenwechsel
  - Layouts 30, 43, 47
  - Noten 1201, 1223
  - Partien 435–437, 475
  - Registerkarten 47
  - Seitenansicht 50
  - Stimmen 455
  - Studierzeichen 1034
- weiß
  - Notenköpfe 904, 905, 909
  - Notenzeilen 56
  - Seiten 53, 56
- Wellenlinien, *siehe* gewellte Linien, *siehe auch* Linien
- Werkzeug-Schnellauswahl 611
- Werkzeuge 38
  - anordnen, *siehe* anordnen
  - auswählen 38, 40
  - bearbeiten, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch* Standardeinstellungen
  - Timecodes 1042
- Werkzeugfelder 38
  - Key-Editor 611
  - Notationselemente 186, 192
  - Noten 186, 187

- Werkzeugzeile 30
  - ausblenden 30
  - Key-Editor 611
  - Optionen der Arbeitsumgebung 30, 31
  - Transportoptionen 30, 32
- Werte
  - allmähliche Tempoänderungen 1141
  - ändern 607
  - Anschlagstärke 635–637, 655–657, 659
  - Bildfrequenz 180
  - Fader 665, 669
  - Histogramm-Steuererelemente 657
  - Latenz-Kompensation 265
  - Metronomangaben 428, 1139–1141
  - MIDI CC 649, 655–657, 659, 660
  - Noten, *siehe* Notenwerte
  - relative Tempoänderungen 1141
  - rhythmisches Raster 38, 206, 624
  - Timecodes 180, 1043
- Wertefelder 607
- Wertelinie
  - Dynamikanweisungen 638
  - MIDI 645, 648
  - Tempo 484, 651
- westliche Tonartssysteme
  - Teilungen der Oktave 883
  - Tonarten 879
- wichtige Marker 399, 1040
- Widmungen 76, 863
  - Token 598
- Wiedergabe 492, 704, 1126
  - Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
  - Abweichungen 633
  - Akkorde 425
  - Akkordsymbole 476, 487, 488
  - aktivieren 30, 492
  - Anschlagstärke 635
  - Anzahl der Durchläufe 500
  - Arpeggio-Zeichen 953, 954
  - Artikulationen 495, 496, 678, 720
  - Audio exportieren 93, 94
  - Audio-Puffergröße 264, 265
  - Auswahl 492
  - beginnen 492
  - Bindebögen 268, 495, 496, 1104
  - Durchläufe 500
  - Dynamikanweisungen 425, 495, 496, 638, 686, 815
  - Elemente ausschließen 498
  - Endpunkte 515, 516, 518, 521, 522
  - Expression-Maps 677, 678
  - Fader 663, 664, 669
  - festes Tempo 493
  - gegenseitige Ausschlussgruppen 695
  - Ghost-Notes 914, 975
  - Gitarren-Bendings 960
  - Glissando-Linien 958, 959, 987
  - Hall 665, 666, 672
  - Inserts umgehen 672
  - Instrumente 495, 496, 677, 697
  - Jazz-Artikulationen 704, 979
  - Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren
  - Klavatur-Bereich 198
  - Klick 484, 485, 492, 504, 651



Wiedergabe (*Fortsetzung*)

Lautstärke [425](#), [663](#), [664](#), [669](#)  
Lautstärke zurücksetzen [669](#)  
Legato [686](#), [1104](#)  
Linie [490](#)  
mehrere Fenster [49](#)  
Metronom [504](#)  
Metronom-Klick [485](#)  
MIDI-Controller [645](#)  
Mixer, *siehe* Mixer  
Noten [425](#), [495](#), [496](#)  
Noten aufnehmen [262](#)  
Noten ausblenden [1073](#)  
Noten-Anschlagstärke [635](#)  
Notenköpfe in Klammern [914](#)  
Notenwerte [631](#), [686](#)  
Obertöne [924–926](#)  
Ornamente [933](#)  
Ossia-Notenzeilen [1120](#)  
Panorama [670](#)  
Partien [521](#)  
Patches [515](#)  
Pausen [872](#)  
Pedallinien [1005](#)  
Perkussion [522](#), [623](#), [629](#), [697](#), [1205](#), [1206](#), [1208](#),  
[1209](#)  
PlugIns [664](#)  
Programmeinstellungen [57](#)  
Rücklauf [490](#)  
Schnellvorlauf [490](#)  
Schrägstriche [454](#), [1073](#), [1079](#)  
Silence-Wiedergabevorlage [507](#), [508](#)  
solo schalten [496](#), [497](#), [663](#)  
Sound-Bibliotheken ändern [513](#)  
Spielanweisungen [495](#), [496](#), [693](#), [704](#), [705](#)  
Standardeinstellungen [512](#)  
Standardtempo [444](#), [1132](#)  
Stimmen [495](#), [496](#), [521](#)  
stummschalten [496–498](#), [663](#)  
Swing [501](#), [502](#), [504](#)  
Taktwiederholungen [1057](#)  
Tempo [484](#), [504](#), [651](#), [1139–1141](#)  
Tempo folgen [493](#)  
Tempogleichungen [1145](#)  
Timecode [504](#), [506](#), [1037](#), [1042](#)  
Transport [504](#), [506](#)  
Tremolos [495](#), [496](#), [703](#)  
Triller [946](#), [947](#)  
verstrichene Zeit [504](#), [506](#)  
Vibratohebel-Dive-and>Returns [965](#)  
Vorlagen, *siehe* Wiedergabevorlagen  
Vorschläge [870](#)  
Wiederholungen [498–500](#)  
Wiedergabe unterdrücken [498](#)  
Wiedergabe-Anweisungen [515](#), [693](#), [704](#), [705](#), [716](#),  
[1006](#)  
bearbeiten [705](#)  
Eigenschaft [705](#)  
Endpunkte [515](#)  
erstellen [705](#)  
Expression-Maps [677](#), [678](#)  
gegenseitige Ausschlussgruppen [695](#)  
Kombinationen [689](#), [693](#)

Wiedergabe-Anweisungen (*Fortsetzung*)

löschen [695](#), [705](#)  
Richtung [705](#)  
Rückgriff [705](#)  
Wiedergabevorlagen [507](#)  
zurücksetzen [705](#)  
Wiedergabe-Anweisungen Eigenschaften [705](#)  
Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog) [689](#)  
Wiedergabe-Modus [20](#), [473](#)  
Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke  
Abweichungen [633](#)  
Bereich für VST und MIDI [479](#)  
Bereiche [37](#), [473](#), [476](#)  
Endpunkteinrichtung-Dialog [516](#)  
Expression-Maps [677](#), [689](#)  
Expression-Maps exportieren [696](#)  
Fensterelemente [473](#)  
Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren  
MIDI-Instrumente [476](#), [480](#), [481](#)  
Mixer, *siehe* Mixer  
Noten eingeben [624](#)  
Noten löschen [631](#)  
Noten verschieben [626](#)  
Notenwerte [625](#), [627](#), [631](#), [632](#)  
Percussion-Editor [623](#)  
Percussion-Maps [697](#)  
Pianorollen-Editor [621](#)  
Sounds laden [481](#), [494](#)  
Spur-Übersicht [474](#)  
Spuren [482](#)  
Transport [32](#), [504](#)  
ungestimmte Perkussion [1218](#)  
VST-Instrumente [476](#), [479](#), [481](#), [494](#)  
wechseln [473](#)  
Werkzeugfelder [473](#)  
Wiedergabe [492](#)  
zoomen [489](#), [616](#)  
Wiedergabe-Spielanweisungen  
Percussion-Maps [697](#)  
Perkussion [703](#)  
Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten (Dialog)  
[705](#)  
Wiedergabevorlagen [507](#), [508](#)  
ändern [512](#)  
benutzerdefiniert [507](#), [510](#), [513](#)  
Dateiformat [507](#)  
Dialog [508](#), [510](#)  
Endpunktkonfigurationen [479](#), [516](#), [518](#)  
erstellen [513](#)  
exportieren [515](#)  
importieren [514](#)  
Metronom-Klick [485](#)  
Rückgriff [510](#)  
Spur-Inspector [476](#)  
übergehen [507](#)  
vorinstallierte Standards [508](#)  
zurücksetzen [512](#)  
wiederherstellen [30](#)  
Wiederherstellen [262](#), [444](#)  
Backups [99](#)  
Dateien [96–99](#)  
Noten [262](#)

- Wiederherstellung
  - Pedallinien [1003](#), [1004](#)
  - Schlüssel [326](#), [327](#)
  - Text [1003](#), [1004](#)
- wiederholen, *siehe* kopieren, *siehe auch*
- Wiederholungen
- Wiederholungen
  - Anzahl [500](#)
  - Dynamikanweisungen [498](#)
  - Enden, *siehe* Wiederholungsenden
  - exportieren [498](#)
  - Gruppierung [1061](#), [1062](#)
  - Häufigkeit [1060](#), [1066](#)
  - Länge [428](#), [1057](#)
  - Marker, *siehe* Wiederholungsmarker
  - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - Spielanweisungen [1011](#)
  - Takte [1056](#), [1064](#)
  - Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
  - Tempomarkierungen [498](#)
  - Wiedergabe [498–500](#)
  - Zahlen [500](#), [1051](#), [1058](#), [1065](#), [1076](#)
  - Zähler [1058](#)
- Wiederholungen-Einblendfeld [401](#)
- Wiederholungs-Taktstriche [727](#), [1050](#)
  - Anzahl der Durchläufe [500](#)
  - Beginn der Systeme [729](#)
  - Durchläufe [500](#)
  - Einblendfeld [300](#), [303](#), [305](#)
  - eingeben [300](#), [303](#), [305](#)
  - Ende von Systemen [729](#)
  - exportieren [498](#)
  - MIDI-Aufnahme [263](#)
  - Text, *siehe* Wiederholungsanzahl
  - Wiedergabe [498](#)
  - Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungs-Taktstriche beenden [300](#), [727](#)
  - eingeben [303](#), [305](#)
- Wiederholungs-Taktstriche beginnen [300](#), [727](#)
  - Durchläufe [498](#), [1054](#)
  - Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungsabschnitte, *siehe* Wiederholungsmarker
- Wiederholungsanzahl [1054](#)
  - ändern [500](#)
  - anzeigen [1054](#)
  - ausblenden [1054](#)
  - Speicherort [1054](#)
  - verschieben [1054](#)
- Wiederholungsende-Taktstriche
  - Wiederholungsenden [1046](#)
- Wiederholungsenden [1046](#)
  - Abschnitte [1046](#), [1048](#)
  - Anzahl der Durchläufe [1046](#)
  - Arten [402](#)
  - Ausrichtung [1048](#)
  - auswählen [417](#), [420](#), [422](#), [423](#)
  - Bereich [404](#), [407](#), [408](#)
  - Darstellung [1048](#)
  - Durchläufe [1046](#)
  - Einblendfeld [402](#), [405](#), [406](#)
  - eingeben [402](#), [404–408](#)
  - exportieren [498](#)
  - Filter [424](#)
- Wiederholungsenden (*Fortsetzung*)
  - Griffe [1047](#), [1048](#)
  - Länge [1047](#)
  - letzte Abschnitte [1048](#)
  - löschen [444](#)
  - mehrere Positionen [1048](#), [1123](#)
  - MIDI-Aufnahme [263](#)
  - MusicXML-Dateien [1049](#)
  - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - Position [1048](#)
  - Rahmenumbrüche [1048](#)
  - Systemumbrüche [1048](#)
  - Taktzahlen [744](#)
  - verschieben [449](#), [1047](#)
  - vertikale Positionen [1123](#)
  - Wiedergabe [498](#)
  - zusätzliche Enden [406](#), [408](#)
- Wiederholungsmarker [1050](#)
  - ändern [428](#)
  - Anzahl der Durchläufe [500](#)
  - anzeigen [1052](#)
  - Arten [402](#)
  - ausblenden [1052](#)
  - Bereich [404](#), [410](#)
  - Einblendfeld [402](#), [409](#)
  - eingeben [402](#), [404](#), [409](#), [410](#)
  - exportieren [498](#)
  - Filter [424](#)
  - Index [1051](#)
  - löschen [444](#)
  - mehrere [1051](#)
  - mehrere Positionen [1053](#), [1123](#)
  - MIDI-Aufnahme [263](#)
  - notenzeilenabhängige Positionierung [1053](#)
  - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
  - Position [1053](#)
  - Reihenfolge [1051](#)
  - Taktstriche [729](#)
  - Taktzahlen [744](#)
  - Text [1052](#)
  - verschieben [449](#)
  - vertikale Positionen [1123](#)
  - Wiedergabe [498](#), [499](#)
- Wiederholungssprünge, *siehe* Wiederholungsmarker
- Wiederholungszeichen-Bereich [404](#)
- Winkel
  - Balken [750](#), [760](#)
  - Bindebögen [1095](#)
  - Fächerbalken [760](#)
  - Fingersatz-Slides [854](#)
  - Glissando-Linien [955](#)
  - Jazz-Artikulationen [981](#)
  - Linien [380](#), [1015](#), [1022](#)
  - Pedallinien [995](#), [997](#)
  - Rahmen [1153](#)
  - Tremolos [1183](#)
  - Triolen-/N-tolen-Klammern [1192](#)
  - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [856](#)
- Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triolen und N-tolen
- Wortabstand [384](#)
  - Liedtext [896](#), [898](#)
- Wörter, *siehe* Liedtext, *siehe auch* Text

**X**

- X-Notenköpfe 906, 909
  - Ghost-Notes 975
  - Perkussion 230, 625, 1206, 1208–1210
- Xylofon, *siehe* Instrumente

**Z**

## Zahlen

- Akkorddiagramme 792, 793, 795
- ausblenden 1054, 1067, 1078
- Backups 99
- Balkenlinien 759
- Bereiche 1065, 1067
- Bünde, *siehe* Bünde, *siehe auch* Tabulatur
- Generalbass, *siehe* Generalbass
- Instrumente 121, 125, 1112
- Layouts 169
- Liedtextzeilen 899–901
- Mehrtaktpausen 1089
- Notenzeilen 554, 1119, 1120
- notenzeilenabhängige Positionierung 1068, 1078
- Notenzeilenbeschriftungen 1112, 1116
- Notenzeilenlinien 557, 1203, 1205
- nummerierte Taktregionen 1064–1067
- Partien, *siehe* Nummern der Partie
- Platzierung 1068, 1078
- PlugIn-Instanzen 476, 479, 480
- Rhythmusstriche 1076–1078
- Saiten, *siehe* Saitenanzeigen
- Seiten 984
- Strophen 901
- Studierzeichen 1035
- Systeme pro Rahmen 577
- Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Taktarten 1176
- Takte 732, 1064, 1065, 1067, 1076
- Takte pro System 576
- Taktstriche 500, 1054
- Taktwiederholungen 1058, 1059
- Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1076
- Triolen und N-tolen 1195
- verschieben 1054, 1068, 1078
- Wertfelder 607
- Wiederholungen 500, 1054
- zusammenführen 1116

## Zähler

- Auftakte 1171
- Bereiche 734
- Liedtext 895
- Mehrtaktpausen 1089
- nummerierte Taktregionen 1066
- Rahmen 1042
- Rhythmusstriche 1077
- Seitenzahlen 599
- Stile 1175, 1176
- Taktarten 1167
- Takte 1058
- Taktwiederholungen 1058, 1060
- Taktzahlen 734, 744, 1171
- Timecodes 1042
- Wiederholungen 1046

- Zählzeiteinheiten 1139
  - einstellen 293
  - Metronomangaben 428, 1139
  - Tempomarkierungen 291
  - Triolen und N-tolen 251
  - Zählzeiten eingeben 299
  - Zählzeiten löschen 299
- Zählzeiten
  - abhängige Position 432
  - Anzeige 504, 506
  - Aufnahmelatenz 264, 265
  - Auftakt, *siehe* Auftakte
  - auswählen 423
  - Einblendfeld 299
  - Einfügen-Modus 439, 440
  - eingeben 299, 301, 303, 439, 440
  - löschen 299, 440, 722–724
  - pro Minute 1139

## Zählzeitgruppen 24, 745, 762

- angeben 279
- festlegen 762
- Haltebögen 1156
- Taktarten 1175, 1176
- Zähler 1175

## Zäsuren 872, 874

- Abstand 875
- Arten 428, 874
- Darstellung 428
- eingeben 331–334
- Farben 56
- löschen 444
- mehrere an derselben Position 876
- Platzierung 875
- Position 334, 875
- verschieben 449

## Zäsuren mit einem Strich 331, 874

## Zeichen

- Studierzeichen, *siehe* Studierzeichen
- Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
- Triller 933, 934, 936, 946

## Zeichenstile

- fehlende Schriften 74
- zeichnen 40, 437, 611, 618
  - Anschlagstärke 636
  - Auswahl mit dem Auswahl-Werkzeug 618, 660
  - Dynamikanweisungen 640
  - MIDI 647
  - Noten 624, *siehe auch* Noteneingabe
  - Tempo 484, 651

## Zeilen

- Akkorddiagramme 790, 792
- Akkordsymbole 139
- Generalbass 838
- Schalter, *siehe* Werkzeugzeile, *siehe auch* untere Zone
- Taktzahlen 738

Zeilenabstand, *siehe* Notenzeilengröße, *siehe auch* Notenzeilenspationierung

## Zeilenumbrüche

- Notenzeilenbeschriftungen 174, 1112
- Text 383

- Zeit  
 Angaben, *siehe* Taktarten  
 Anzeige 504, 506  
 einfügen 229, 301–303, 439, 440  
 Latenz 260, 264, 265  
 Marker 1037  
 rhythmische Position 25  
 Spur, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor  
 Token 600, *siehe auch* Datum und Zeit  
 Transport-Fenster 504, 506  
 Videos 182
- Zeitleisten, *siehe* Wiederholungsenden
- Zentimeter  
 Maßeinheit 52
- zentrierte Balken 751  
 entfernen 753  
 erstellen 752
- zentrierter Text  
 Gabeln 818  
 Taktzahlen 736
- Zickzack-Anordnung  
 Vorzeichen 711
- ziehen 40, 437, 618, *siehe auch* zeichnen
- Ziel  
 Dateien exportieren 535  
 Instrumente 806  
 Noten 854
- Zoll  
 Maßeinheit 52
- Zonen 29, 37  
 anzeigen 44  
 ausblenden 44  
 Drucken-Modus 523  
 Einrichten-Modus 101, 102  
 Notensatz-Modus 604  
 Schreiben-Modus 186, 191, 196–198, 200, 201, 604, 609, 663  
 untere 604  
 Wiedergabe-Modus 473, 609, 663
- Zoom 38  
 Akkordsymbole 778  
 ändern 438  
 Key-Editor 609, 615, 616  
 Liedtext 895  
 nummerierte Taktregionen 1058  
 Optionen 38, 41, 438  
 Percussion-Editor 615–617  
 Pianorollen-Editor 615–617  
 Regionen mit Strichnotation 1070, 1071  
 Spuren 489, 615, 616  
 Taktwiederholungen 1058
- Zungenschmalen, *siehe* Spielanweisungen
- Zuordnungspunkte  
 Linien 380, 382, 1015, 1018  
 Objekte 449
- zurücknehmen, *siehe* zurücksetzen
- zurücksetzen 444  
 Absatzstile 1151  
 Abweichungen bei der Wiedergabe 633  
 Akkorddiagramme 793, 795  
 Akkordsymbol-Voicing 488  
 Akkordsymbole 780  
 Anschlagstärke 637
- zurücksetzen (*Fortsetzung*)  
 Darstellung 431  
 Dynamikanweisungen 620  
 Einzelstimmen-Layouts 170  
 Expression-Maps 689  
 Farben 55, 56  
 Fingersätze 793, 852  
 Generalbass 842  
 gespielter Notenwert 633  
 Hintergrundfarbe 54  
 Instrumentennamen 174, 177  
 Kapodaster 142–144  
 Lautstärke 669  
 Layoutnamen 173  
 Layouts 170  
 Namen der Spieler 172  
 Noten-Anschlagstärke 637  
 Notenhäse 923  
 Notenzeilen 555, 556  
 Notenzeilen-übergreifende Verbalkung 753, 757  
 Notenzeilenbeschriftungen 177  
 Objekte 431, 432  
 Optionen 57, 674  
 Pausen 1087  
 Percussion-Maps 697  
 Position 432  
 Programmeinstellungen 57  
 Seitenfarbe 53  
 sekundäre Balken 759  
 Solo-Schalter 497, 663  
 Stummschalten-Schalter 497, 663  
 Taktzahlen 741, 743  
 Tastaturbefehle 64  
 Tempo 1133  
 Text 1151  
 Trillerintervalle 943  
 Verbalkung 748, 749, 753, 757, 759  
 Voicing 488  
 Vorzeichen 709  
 Wiedergabe-Anweisungen 705  
 Wiedergabevorlagen 512
- zusammenführen 552–554, 585, 1126  
 Absatzstile 1116  
 divisi 1116  
 Hinweise 438  
 Noten 245, 247, 585  
 Notenzeilen 585  
 Notenzeilenbeschriftungen 1116  
 Ossia-Notenzeilen 1120  
 Partien 79  
 Pedallinien 999  
 Projekte 79  
 Schriften 1116  
 Spieler 79, 80, 83  
 Stimmen 585  
 zusätzliche Notenzeilen 1119
- zusammengesetzte Generalbass-Intervalle 390, 392, 841
- zusammengesetzte Taktarten 1168  
 eingeben 279, 282–284
- zusätzliche  
 Enden 406, 408, 1046  
 Stimmen 224, 1220

- zusätzliche Notenzeilen [1119](#)
  - anzeigen [554-556](#)
  - ausblenden [554-556](#)
  - divisi, *siehe* [divisi](#)
  - Haltebögen [241](#)
  - Hinweise [438](#), [1119](#)
  - Ossia-Notenzeilen, *siehe* [Ossia-Notenzeilen](#)
  - verschieben [449](#), [453](#)
  - zusammenführen [1119](#)
- zusätzliche Switches [682](#), [691](#)
- zuweisen
  - Expression-Maps zu Endpunkten [522](#)
  - Instrumente zu Endpunkten [521](#)
  - MIDI-Befehle [63](#)
  - Noten zu Saiten [910](#)
  - Notenkopf-Designs [909](#)
  - Partien zu Layouts [114](#), [167](#)
  - Percussion-Maps zu Endpunkten [522](#)
  - Seitenvorlagen [550](#)
  - Spieler zu Layouts [114](#), [166](#)
  - Spieler zu Partien [114](#), [162](#)
  - Stimmen zu Endpunkten [521](#)
  - Tastaturbefehle [62](#)
- Zweiklänge, *siehe* [Akkorde](#), *siehe auch* [Akkordsymbole](#)
- zweite Stimmen
  - hinzufügen [224](#)
  - Taktpausen [240](#)
- Zweizweiteltakt, *siehe* [Taktarten](#)