

Benutzerhandbuch



 **DORICO SE5**
Free Music Notation Software

 **steinberg**

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

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

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

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

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

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2024.

Alle Rechte vorbehalten.

Dorico SE_5.1.30_de-DE_2024-04-03

Inhaltsverzeichnis

9	Neue Funktionen	172	Layouts
13	Einleitung	179	Spieler-, Layout- und Instrumentennamen
13	Plattformunabhängige Dokumentation	186	Partienamen und Partietitel
13	Struktur der Dokumentation	188	Videos
14	Typographische Konventionen	195	Schreiben-Modus
15	Tastaturbefehle	195	Projektfenster im Schreiben-Modus
16	So können Sie uns erreichen	212	Eingeben und Bearbeiten
17	Dorico-Konzepte	219	Rhythmisches Raster
17	Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte	220	Eingabemarke
18	Projekte in Dorico	226	Noteneingabe
18	Modi in Dorico	269	Notenwerte
19	Partien in Dorico	274	MIDI-Aufnahme
20	Spieler in Dorico	281	Notationselemente eingeben
20	Instrumente in Dorico	438	Noten/Objekte auswählen
21	Einblendfelder	447	Objekte bearbeiten
22	Noten und Pausen in Dorico	455	Nicht druckbare Objekte ausblenden
23	Rhythmische Position	455	Zuordnungslinien anzeigen/ausblenden
24	Layouts in Dorico	456	Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen
25	Seitenvorlagen in Dorico	457	Navigation
25	Tastaturbefehle in Dorico	463	Hinweise
27	Benutzeroberfläche	464	Einfügen-Modus
27	Projektfenster	469	Anordnungs-Werkzeuge
42	Arbeitsumgebung einrichten	483	Transpositions-Werkzeuge
52	Farbeinrichtung	493	Kommentare
57	Programmeinstellungen-Dialog	499	Partien trennen
59	Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog	501	Wiedergabe-Modus
64	Kurzbefehlleiste	501	Projektfenster im Wiedergabe-Modus
69	Projekt- und Dateiverwaltung	512	Spuren
69	Hub	520	Abspielmarke
71	Neue Projekte beginnen	523	Noten wiedergeben
72	Projekte/Dateien öffnen	526	Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren
74	Projekte aus anderen Dorico-Versionen	527	Spuren stummschalten/Solo schalten
74	Fehlende Schriften (Dialog)	530	Wiederholungen bei der Wiedergabe
76	Projekt-Info (Dialog)	532	Swing-Wiedergabe
78	Projektvorlagen	536	Transport-Fenster
79	Datei-Import und -Export	539	Wiedergabevorlagen
97	Automatisch speichern	548	Endpunkte
99	Projekt-Backups	556	Drucken-Modus
100	Projekt-Statistiken (Dialog)	556	Projekt-Fenster im Drucken-Modus
102	Nur-Lesen-Modus	561	Layouts drucken
103	Einrichten-Modus	565	Layouts als Grafikdateien exportieren
103	Projektfenster im Einrichten-Modus	570	Drucker
116	Spieler, Layouts und Partien	571	Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren
118	Spieler	573	Doppelseitiger Druck
124	Ensembles	574	Seiten- und Papiergröße
126	Instrumente	576	Grafikdateiformate
133	Instrumentenwechsel	578	Anmerkungen
138	Perkussions-Kits und Schlagzeuge	580	Seitenformatierung
150	Stimmung von Bundinstrumenten	582	Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern
154	Kapodaster	583	Seitenränder ändern
164	Spielergruppen	584	Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden
168	Partien	584	Standard-Notenzeilenhöhe ändern
		585	Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern

586	Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/ Systemen ändern	711	Bibliothek
588	Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen	711	Layout-Optionen (Dialog)
590	Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen	713	Notenschriften
591	Layouts auf linken Seiten beginnen	716	Expression-Maps
592	Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben	736	Percussion-Maps
593	Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird	743	Wiedergabe-Anweisungen
594	Partie-Überschriften ein-/ausblenden	747	Notationsreferenz
595	Informationen über Partie-Überschriften ausblenden/anzeigen	748	Einleitung
596	Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern	749	Vorzeichen
597	Ränder	749	Vorzeichen löschen
600	Notenzeilengröße	750	Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
603	Notenzeilensparationierung	751	Farben für Vorzeichen anzeigen/ausblenden
607	Notenabstand	752	Vorzeichen stapeln
609	Verteilen	753	Alterierte Primen
611	Systemumbrüche	755	Mikrotonale Vorzeichen
613	Rahmenumbrüche	755	Regeln für Vorzeichendauer
615	Tacets	756	Artikulationen
618	Zusammenführen	757	Artikulationen löschen
619	Einzelstimmenformatierung übertragen	757	Positionen von Artikulationen
623	Notensatz-Modus	761	Artikulationen bei der Wiedergabe
623	Seitenvorlagen	762	Takte
626	Partie-Überschriften	762	Taktlängen
627	Rahmen	762	Takte/Zählzeiten löschen
636	Notenrahmenverkettungen	765	Takte aufteilen
637	Eigenschaften	767	Taktstriche
637	Eigenschaften-Bereich	767	Arten von Taktstrichen
638	Lokale und globale Eigenschaften	770	Systemtaktstriche und Klammern/Akkoladen anzeigen/ausblenden
639	Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern	771	Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen
640	Werte in numerischen Wertefeldern ändern	774	Taktzahlen
642	Key-Editor	774	Taktzahlen ausblenden/anzeigen
642	Key-Editor-Bereich	775	Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen
654	Noten im Key-Editor	776	Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen
664	Gespielte und notierte Notenwerte	777	Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden
667	Spielanweisungen-Editor	778	Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden
668	Anschlagstärke-Editor	778	Positionen von Taktzahlen
671	Dynamik-Editor	782	Taktzahländerungen
678	MIDI-Pitch-Bend-Editor	784	Untergeordnete Taktzahlen
679	MIDI-CC-Editor	786	Taktzahlen und Wiederholungen
685	Tempo-Editor	787	Verbalkung
689	Histogramm-Werkzeug	787	Balkengruppierung nach Metren
693	Transformieren-Werkzeug	788	Noten manuell verbalken
695	Key-Editor-Konfigurationen	791	Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile
697	Mixer	792	Balkenneigungen
697	Mixer-Bereich	794	Zentrierte Balken
698	Mixer-Fenster	796	Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen
699	Mixer-Werkzeugzeile	800	Balkenecken
700	Mixer-Kanäle	800	Sekundäre Balken
703	Kanäle anzeigen/ausblenden	802	Triolen und N-tolen innerhalb von Balken
704	Durch Kanäle scrollen	803	Halsstummel
704	Höhe von Kanälen ändern	803	Fächerbalken
705	Lautstärke von Kanälen ändern	805	Gruppieren von Noten und Pausen
706	Panorama von Kanälen verändern	805	Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren
707	FX-Kanäle hinzufügen		
708	Kanäle umbenennen		
708	Inserts in Kanäle laden		
709	Das Hall-PlugIn ändern		

806	Zählzeitgruppierung für Zweizweiteltakte ändern	887	Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen
808	Klammern und Akkoladen	888	Generalbass-Haltelinien
809	Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern	891	Positionen von Generalbass
812	Akkoladen in einzelnen Notenzeilen anzeigen	894	Darstellung von Generalbass
812	Sekundäre Klammern	897	Fingersätze
815	Verschachtelte Unterklammern	897	Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze
816	Akkordsymbole	898	Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern
817	Akkordkomponenten	899	Vorhandene Fingersätze ändern
817	Positionen von Akkordsymbolen	900	Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern
822	Akkordsymbol-Regionen	901	Fingersätze anzeigen/ausblenden
823	Akkordsymbole transponieren	902	Fingersätze löschen
823	Akkordsymbole umdeuten	902	Erinnerungs-Fingersätze
825	Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen	903	Fingersätze für Instrumente mit Bündeln
826	Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern	907	Fingersatz-Slides
827	Akkordsymbole in Klammern	908	Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen
830	Aus MusicXML importierte Akkordsymbole	909	Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden
831	Akkorddiagramme	911	Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze
832	Akkorddiagramm-Komponenten	912	Saitenanzeigen
832	Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen	913	Saitenanzeigen löschen
835	Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen	914	Positionen von Saitenanzeigen
838	Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden	916	Titelei
839	Akkorddiagramm-Form ändern	916	Titel hinzufügen
841	Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen	917	Komponisten hinzufügen
844	Schlüssel	918	Textdichter hinzufügen
845	Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen	918	Copyright-Informationen hinzufügen
846	Schlüssel anzeigen/ausblenden	919	Layout-Transpositionstext bearbeiten
847	Oktave von Schlüsseln ändern	921	Vorschläge
848	Schlüssel mit Oktavangaben	922	Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge
850	Oktavzeichen	923	Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln
851	Positionen von Oktavzeichen	924	Vorschläge in normale Noten umwandeln
852	Oktavzeichen anzeigen/ausblenden	924	Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen
854	Stichnoten	925	Größe von Vorschlägen
855	Dynamikanweisungen	925	Durchstreichung von Vorschlägen
855	Arten von Dynamikanweisungen	926	Häse von Vorschlägen
856	Positionen von Dynamikanweisungen	926	Vorschlagsbalken
860	Dynamikniveaus ändern	926	Vorschläge bei der Wiedergabe
861	Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen	928	Fermaten und Pausen
861	Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen	929	Arten von Fermaten
862	Dynamikanweisungen in Klammern setzen	930	Arten von Atemzeichen
863	Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern	930	Arten von Zäsuren
864	Stimmabhängige Dynamikanweisungen	931	Positionen von Fermaten und Pausen
864	Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen	934	Fermaten und Pausen bei der Wiedergabe
868	Allmähliche Dynamikwechsel	937	Tonarten
873	Messa-di-voce-Gabeln	938	Tonartanordnungen
876	Niente-Markierungen	939	Arten von Tonarten
878	Gruppen von Dynamikanweisungen	940	Positionen von Tonartangaben
880	Verbundene Dynamikanweisungen	940	Erinnerungs-Tonartangaben
882	Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe	941	Enharmonisch äquivalente Tonarten
884	Generalbass	943	Tonale Systeme
885	Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen	943	Gleichmäßige Unterteilung der Oktave (EDO)
886	Generalbass an Pausen anzeigen	944	Liedtext
		944	Arten von Liedtext
		946	Silbentypen in Liedtext
		947	Liedtext kopieren und einfügen

949	Liedtext exportieren	1030	Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/ anzeigen
949	Filter für Liedtext	1031	Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern
951	Positionen von Liedtext	1032	Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/anzeigen
954	Liedtextbearbeitung	1032	Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends löschen
957	Liedtext in Kursivschrift anzeigen	1034 Gitarrentechniken	
958	Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern	1034	Vibratohebel-Techniken
959	Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien	1035	Tapping
959	Liedtext-Zeilenummern	1036	Hammer-Ons und Pull-Offs
962	Strophenummern	1038	Noten als Ghost-Notes anzeigen
962	Elisionsbögen	1039	Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern
964 Noten		1040	Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern
964	Notenkopf-Sätze	1040	Gitarrentechniken löschen
971	Saiten Noten zuweisen	1042 Jazz-Artikulationen	
972	Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen	1043	Jazz-Ornamente
974 Notenköpfe in Klammern		1044	Positionen von Jazz-Artikulationen
975	Klammern um Notenköpfe anzeigen	1044	Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern
977	Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen	1045	Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern
978	Klammern um Akkorde trennen	1046	Jazz-Artikulationen löschen
980 Notenhäse		1047 Seitenzahlen	
980	Notenhalsrichtung	1047	Ziffernstil für Seitenzahlen ändern
984	Halslänge	1048	Seitenzahlen ausblenden/anzeigen
985 Obertöne		1049	Hilfsseitenzahlen ein-/ausblenden
986	Noten in Obertöne umwandeln	1050 Harfen-Pedalangaben	
987	Harmonischen Teilton ändern	1051	Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern
988	Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen	1052	Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/ anzeigen
989	Darstellungen/Stile von Obertönen	1054	Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen
994 Ornamente		1054	Positionen von Harfenpedal-Schaubildern
994	Ornamentintervalle ändern	1055	Teilweise Harfen-Pedalangaben
995	Positionen von Ornamenten	1057 Pedallinien	
997 Triller		1058	Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals
997	Trillerzeichen ausblenden/anzeigen	1060	Positionen von Pedallinien
998	Geschwindigkeit von Trillern ändern	1061	Pedallinien teilen
999	Geschwindigkeitsänderungen in Triller- Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen	1062	Pedallinien zusammenführen
999	Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen	1063	Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien
1000	Trillerintervalle	1066	Pedallinien-Zeichen in Textform
1005	Darstellung von Triller-Intervallen	1069	Pedallinien bei der Wiedergabe
1008	Triller bei der Wiedergabe	1069	Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien
1010 Arpeggio-Zeichen		1070 Spielanweisungen	
1010	Arten von Arpeggio-Zeichen	1071	Text zu Spielanweisungen hinzufügen
1013	Länge von Arpeggio-Zeichen	1072	Spielanweisungen ein-/ausblenden
1013	Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen	1073	Positionen von Spielanweisungen
1014	Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern	1073	Fortsetzungslinien für Spielanweisungen
1015	Wiedergabedauer von Arpeggios ändern	1076	Gruppen von Spielanweisungen
1016 Glissando-Linien		1079 Linien	
1017	Glissando-Linien durch leere Takte	1081	Linienkomponenten
1017	Stil von Glissando-Linien ändern	1082	Positionen von Linien
1018	Glissando-Linien-Text ändern	1087	Länge von Linien
1019	Glissando-Linien bei der Wiedergabe	1090	Stil des Mittelstücks von Linien ändern
1023 Gitarren-Bendings		1091	Abschlüsse von Linien ändern
1025	Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives		
1027	Gitarren-Post-Bends		
1028	Vibratohebel-Dive-and>Returns		
1029	Bending-Intervalle		

- 1091 Richtung von Linien ändern
 1092 Text zu Linien hinzufügen
- 1097 Studierzeichen**
 1097 Positionen von Studierzeichen
 1098 Abfolge von Studierzeichen ändern
 1099 Abfolgeart von Studierzeichen ändern
 1100 Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen
- 1101 Marker**
 1101 Marker ausblenden/anzeigen
 1102 Vertikale Position von Markern ändern
 1103 Markertext bearbeiten
 1104 Timecodes von Markern ändern
 1104 Marker als wichtig definieren
- 1106 Timecodes**
 1107 Ursprünglichen Timecode-Wert ändern
 1107 Vertikale Position von Timecodes ändern
 1108 Timecode-Häufigkeit ändern
- 1110 Wiederholungsenden**
 1110 Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern
 1111 Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen
 1112 Positionen von Wiederholungsenden
 1112 Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien
- 1114 Wiederholungsmarker**
 1115 Index für Wiederholungsmarker ändern
 1116 Wiederholungsmarker-Text bearbeiten
 1116 Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen
 1117 Positionen von Wiederholungsmarkern
 1118 Wiederholungsanzahl
- 1121 Taktwiederholungen**
 1122 Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern
 1123 Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen
 1123 Anzahl von Taktwiederholungen
 1126 Gruppierung von Taktwiederholungen
- 1128 Nummerierte Taktregionen**
 1129 Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen
 1129 Zahlen in nummerierten Taktregionen
- 1134 Rhythmusstriche**
 1134 Stimmen mit Strichnotation
 1136 Regionen mit Strichnotation
 1140 Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation
 1143 Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten
- 1146 Pausen**
 1146 Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen
 1147 Implizite und explizite Pausen
 1149 Pausenfarben ausblenden/anzeigen
 1150 Pausen vertikal verschieben
 1151 Pausen löschen
 1152 Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden
 1153 Mehrtaktpausen
- 1155 Bindebögen**
 1156 Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen
 1160 Bindebogenstile
 1162 Krümmungsrichtung von Bindebögen
 1163 Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen
 1164 Eingebettete Bindebögen
 1167 Verknüpfte Bindebögen
 1168 Bindebögen bei der Wiedergabe
- 1170 Notenzeilenbeschriftungen**
 1171 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen
 1173 Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen
 1174 Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen
 1177 Spielergruppen-Beschriftungen
 1178 Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits
 1180 Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen
- 1181 Notenzeilen**
 1182 Zusätzliche Notenzeilen
 1182 Ossia-Notenzeilen
 1183 Systemtrennzeichen
 1185 Systemobjekte
 1187 Systemeintrückungen
- 1189 Divisi**
- 1190 Tabulatur**
 1191 Rhythmische Elemente in Tabulaturen
 1191 Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen
 1193 Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern
- 1195 Tempomarkierungen**
 1196 Arten von Tempomarkierungen
 1197 Positionen von Tempomarkierungen
 1197 Tempotext ändern
 1198 Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen
 1199 Tempomarkierungen in Klammern setzen
 1200 Metronomangaben
 1204 Allmähliche Tempoänderungen
 1207 Tempogleichungen
- 1208 Textobjekte**
 1208 Arten von Text
 1213 Absatzstil von Textobjekten ändern
 1213 Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten
 1214 Textobjekte mit Rändern versehen
 1215 Textobjekte ausblenden/anzeigen
- 1217 Haltebögen**
 1218 Haltebögen und Bindebögen
 1219 Haltebogenstile
 1221 Krümmungsrichtung von Haltebögen
 1222 Nicht standardmäßige Haltebögen
 1224 Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ausblenden
 1225 Haltebögen löschen
 1226 Haltebogenketten trennen

1228 Taktarten

- 1229 Taktarttypen
- 1231 Erinnerungs-Taktartangaben
- 1232 Auftakte
- 1234 Große Taktartangaben
- 1236 Stile für Taktartangaben
- 1241 Positionen von Taktartangaben
- 1241 Taktartangaben ausblenden/anzeigen
- 1242 Austauschbare Taktarten beenden
- 1243 Darstellung von Taktartangaben ändern

1244 Tremolos

- 1245 Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos
- 1246 Tremolos in Haltebogenketten
- 1247 Geschwindigkeit von Tremolos ändern
- 1247 Tremolos löschen
- 1248 Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos

1249 Triolen und N-tolen

- 1249 Eingebettete Triolen/N-tolen
- 1251 Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln
- 1252 Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln
- 1253 Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben
- 1253 Triolen-/N-tolen-Balken
- 1254 Triolen-/N-tolen-Klammern
- 1257 Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse

1260 Ungestimmte Perkussion

- 1260 Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente
- 1261 Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente
- 1267 Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits
- 1269 Darstellungsarten für Perkussions-Kits
- 1271 Perkussions-Legenden
- 1275 Stimmen in Perkussions-Kits
- 1277 Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)

1278 Stimmen

- 1279 Stimmfarben ausblenden/anzeigen
- 1280 Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten
- 1282 Ungenutzte Stimmen
- 1282 Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden

1284 Glossar

1298 Stichwortverzeichnis

Neue Funktionen

Neue Funktionen in Version 5.1.30

Breite der Statuszeile

- Sie können jetzt Werkzeuge in der Statuszeile ein-/ausblenden. Siehe [Statuszeilen-Werkzeuge ein-/ausblenden](#).

Systemtaktstriche

- Sie können jetzt Systemtaktstriche und Klammern/Akkoladen an einzelnen System-/Rahmenumbrüchen und Coda ausblenden. Siehe [Systemtaktstriche und Klammern/Akkoladen anzeigen/ausblenden](#).

Coda-Abstände

- Sie können jetzt den Abstand vor einzelnen Coda-Abschnitten ändern. Siehe [Abstand vor Coda ändern](#).

Neue Funktionen in Version 5.1.20

Verbesserungen am Kommentare-Bereich

- Sie können Kommentare jetzt nach verschiedenen Eigenschaften sortieren und ändern, welche Informationen in ihnen angezeigt werden. Siehe [Kommentare umsortieren](#) und [Kommentarinformationen anzeigen/ausblenden](#).

Mixer-Werte

- Sie können jetzt in Mixer-Kanälen exakte Panorama- und Lautstärkewerte eingeben. Siehe [Lautstärke von Kanälen ändern](#) und [Panorama von Kanälen verändern](#).

Notenzeilen-Verbesserungen

- Wenn Sie Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen, können Sie Ihre Änderungen jetzt nur auf die erste Partie oder auf alle Partien im Layout anwenden. Siehe [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#).
- Sie können jetzt einstellen, dass die ersten Systeme von Partien nur eingerückt werden, wenn Notenzeilenbeschriftungen ausgeblendet sind. Siehe [Einrückung des ersten Systems ändern](#).

Verbundene Taktarten

- Es ist jetzt möglich, verbundene Taktarten mit gleichem Nenner zu einer einzelnen Taktartangabe zu kombinieren und dabei weiterhin gestrichelte Taktstriche zur Unterteilung der Metren zu verwenden. Siehe [Verbundene Taktarten kombinieren](#).

Neue Funktionen in Version 5.1.10

Harfenpedal-Editor

- Es gibt einen neuen **Harfenpedale**-Abschnitt im Spielanweisungen-Bereich, in dem Sie Harfenpedal-Schaubilder anhand eines visuellen Editors erstellen können. Siehe [Spielanweisungen-Bereich](#).

Farben für Vorzeichen

- Sie können Erinnerungsvorzeichen und erzwungene Vorzeichen jetzt unabhängig voneinander in verschiedenen Farben anzeigen. Siehe [Farben für Vorzeichen anzeigen/ausblenden](#).

Neue Funktionen in Version 5.1.0

Highlights

Text-Export

- Sie können jetzt den gesamten Text im Projekt als CSV-Datei exportieren. Siehe [Text exportieren](#).

Projekt-Statistiken

- Dorico SE kann jetzt Statistiken für das gesamte Projekt oder nur für eine einzelne Partie erzeugen. Zu wissen, wie viele Takte es in einem Musikstück gibt, und zwischen ausgefüllten und leeren Takten unterscheiden zu können, ist für die Berechnung von Notensatzhonoraren unverzichtbar. Siehe [Projekt-Statistiken \(Dialog\)](#).

Liste der Bearbeitungsschritte (Dialog)

- Sie können Ihre Bearbeitungen und Auswahlen jetzt in einem Dialog anzeigen und alle Aktionen bis zur ausgewählten rückgängig machen/wiederherstellen. Siehe [Liste der Bearbeitungsschritte \(Dialog\)](#).

Wiedergabe von Fermaten und Pausen

- Fermaten und Pausen wirken sich jetzt auf die Wiedergabe aus und nutzen eine Kombination aus Änderungen von Notenwerten und Einfügen von Abständen. Siehe [Fermaten und Pausen bei der Wiedergabe](#).

Weitere neue Funktionen

Projekt-Info (Dialog)

- Sie können jetzt Markdown-Formatierung in Kursiv-, Fett- und Fett-Kursiv-Schrift für bestimmte Zeichen in Feldern im **Projekt-Info**-Dialog verwenden. Siehe [Projekt-Info \(Dialog\)](#).

Verbesserungen bei Instrumentenwechseln

- Sie können Instrumentenwechsel jetzt bis vor die erste Note im neuen Instrument verzögern und ändern, wo Beschriftungen für Instrumentenwechsel relativ zu Stichnoten angezeigt werden. Siehe [Position von Instrumentenwechseln ändern](#).
- Sie können jetzt Instrumentenwechsel-Warnhinweise in jedem Layout einzeln ausblenden. Siehe [Instrumentenwechsel-Warnhinweise anzeigen/ausblenden](#).

Ausgeblendete Notationselemente

- Sie können jetzt ausgeblendete Tempomarkierungen und Spielanweisungen eingeben, indem Sie Ihren Eintrag im Einblendfeld in Klammern setzen. Siehe [Tempomarkierungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) und [Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#).

Mausbearbeitung

- Sie können Noten jetzt durch Klicken und Ziehen mit der Maus nach Oktavteilung transponieren. Siehe [Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#).

Partien exportieren

- Sie können Partien jetzt als separate PDF-Dateien exportieren. Siehe [Layouts als Grafikdateien exportieren](#).

Gespielte Notenwerte sperren

- Mit dieser neuen Funktion können Sie die gespielte Dauer von Noten beibehalten, unabhängig davon, welche Änderungen Sie später an ihren notierten Positionen/Notenwerten im Pianorollen-Editor vornehmen. Siehe [Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#).

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen

- Sie können jetzt einzelne Akkorddiagramm-Formen aus Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausschließen. Siehe [Akkorddiagramme aus Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ein-/ausschließen](#).

Verbesserungen an Dynamikanweisungen

- Es gibt neue Optionen für die Darstellung und Position von Silben in mit Trennstrichen angezeigten allmählichen Dynamikwechseln. Siehe [Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) und [Allmähliche Dynamikwechsel abkürzen](#).

Erinnerungs-Tonart-/Taktartangaben

- Es ist jetzt möglich, Erinnerungs-Tonartangaben und Erinnerungs-Taktartangaben an Enden von Systemen auszublenden. Siehe [Erinnerungs-Tonartangaben ein-/ausblenden](#) und [Erinnerungs-Taktartangaben ein-/ausblenden](#).

Glissando-Wiedergabe

- Dorico SE unterstützt jetzt kontinuierliche Glissando-Wiedergabe mit Hilfe von MIDI-Pitch-Bend. Siehe [Glissando-Wiedergabeart ändern](#).

Neue Funktionen in Version 5.0.20

Mixer-Bereich

- Kanalzüge werden jetzt im Mixer angezeigt, wenn er ausreichend hoch ist. Siehe [Mixer-Bereich](#).

Haltebogenketten

- Bearbeitungen an Haltebogenketten im Schreiben-Modus, einschließlich Änderungen an der Halsrichtung von Noten, wirken sich jetzt auf alle Noten und Haltebögen in der Kette aus.

Neue Funktionen in Version 5.0.0

Highlights

Funktionen von Dorico SE

- Sie können jetzt acht Spieler in einem einzelnen Projekt haben. Siehe [Spieler](#).

Mausbearbeitung

- Sie können Noten jetzt durch Klicken und Ziehen mit der Maus transponieren, verschieben und kopieren. Siehe [Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#).

Erstellung mehrerer Objekte

- Sie können jetzt Notationselemente außerhalb der Noteneingabe in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben. Standardmäßig gibt Dorico SE Notationselemente an derselben Note in jeder Notenzeile ein. Siehe [Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#).

Weitere neue Funktionen

Verbesserungen der Benutzeroberfläche

- Die Statuszeile wurde um zusätzliche Optionen erweitert, so dass Sie im aktuellen Layout einfacher zwischen klingender/transponierter Notation und fortlaufender Ansicht/Seitenansicht umschalten können. Siehe [Statuszeile](#).
- Sie können jetzt in jedem einzelnen Projektfenster das Folgeverhalten der Abspielmarke bei der Wiedergabe aktivieren/deaktivieren. Siehe [Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren](#).

Nummerierungskonvention für das mittlere C

- Sie können jetzt die Nummerierungskonvention für das mittlere C (MIDI-Note 60) in ganz Dorico SE ändern. Siehe [Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#).

Nummerierung der Instrumente

- Es ist jetzt möglich, die Nummerierung von Instrumenten so zu ändern, dass sie der standardmäßigen Spieler-Reihenfolge entspricht. Siehe [Instrumente neu nummerieren](#).

Notenzeilen-Verbesserungen

- In einfachen Fällen werden die horizontale Ausrichtung und der Zeilendurchschuss, die für einzelne Instrumentennamen verwendet werden, jetzt in Notenzeilenbeschriftungen genutzt und übergehen die Einstellungen aus dem entsprechenden Absatzstil. Siehe [Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#).
- Sie können jetzt einstellen, dass in Notenzeilenbeschriftungen Spielernamen nur im ersten System jeder Partie und Instrumentennamen in allen anderen Systemen angezeigt werden. Siehe [Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#).

Punktierungen

- Um punktierte Notenwerte auszuwählen, können Sie jetzt Tastaturbefehle für Notenwerte zweimal betätigen. Siehe [Noten mit Punktierungen eingeben](#).

Textverbesserungen

- Sie können jetzt Unicode-Zeichen einfacher sowohl in Textobjekte als auch in Textrahmen eingeben. Siehe [Textobjekte eingeben](#).
- Sie können jetzt den Zeilendurchschuss in einzelnen Textobjekten anpassen. Siehe [Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#).

Wiedergabeverbesserungen

- Noten und Objekte können jetzt in bestimmten Durchläufen stummgeschaltet werden, so dass Sie zum Beispiel ausgewählte Noten erst beim zweiten Mal hören. Siehe [Noten/Elemente einzeln stummschalten](#).
- Dorico SE unterstützt jetzt mikrotonale Wiedergabe mittels MIDI-Pitch-Bend. Siehe [Expression-Maps \(Dialog\)](#).

Mixer-Verbesserungen

- Sie können jetzt mehrere FX-Kanäle zum Mixer hinzufügen. Siehe [FX-Kanäle hinzufügen](#).
- Sie können jetzt Kanäle im Mixer umbenennen. Siehe [Kanäle umbenennen](#).

Notenschriften

- Standardmäßig stehen verschiedene neue Notenschriftfamilien zur Verfügung. Siehe [Notenschriften](#).

Elemente ausblenden

- Sie können jetzt Schlüssel in Layouts mit beliebiger Transposition unabhängig von anderen Layouts ausblenden. Siehe [Schlüssel anzeigen/ausblenden](#).
- Sie können jetzt Oktavzeichen in einzelnen Layouts ausblenden. Siehe [Oktavzeichen anzeigen/ausblenden](#).

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

bedeutet: Drücken Sie die # unter Windows und die \ unter macOS.

In dieser Dokumentation verwenden wir Tastaturbefehle, die der Sprache der Dokumentation entsprechen. Tastaturbefehle in der englischen Dokumentation entsprechen zum Beispiel der englischen Tastatursprache.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 25

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

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 63

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

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.

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, mehrere Layouts mit demselben Noteninhalt zu erstellen, jedoch mit Anpassungen bei der Darstellung, um unterschiedliche Anforderungen zu erfüllen. 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.

Das heißt, es ist nicht nötig, Partien oder Einzelstimmen als separate Dateien zu extrahieren: All diese Informationen können in ein und derselben Dorico-Projektdatei parallel vorhanden sein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusammenführen](#) auf Seite 618

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

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 19

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 24

[Seitenvorlagen in Dorico](#) auf Seite 25

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539

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

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 Elemente im Schreiben-Modus grundsätzlich nicht grafisch auf der Seite verschieben. Grafische Anpassungen sind nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro, Dorico Elements und in **Dorico für iPad** (wenn abonniert) 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 103

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 195

[Drucken-Modus](#) auf Seite 556

[Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 501

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 116

[Partien](#) auf Seite 168

[Tacets](#) auf Seite 615

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

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.

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 116

[Spieler](#) auf Seite 118

[Spielergruppen](#) auf Seite 164

[Divisi](#) auf Seite 1189

[Zusammenführen](#) auf Seite 618

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

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, die Anzahl und Art von Notenzeilen usw. Dadurch, dass diese Eigenschaften vordefiniert sind, können Projekte einfacher und schneller richtig eingerichtet werden. Es gibt zum Beispiel das Instrument Horn in F, das in Layouts mit transponierter Notation automatisch mit Violinschlüsseln angezeigt wird. Ebenso gibt es ein Pauken-Instrument, bei dem automatisch alle Tonartangaben ausgeblendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

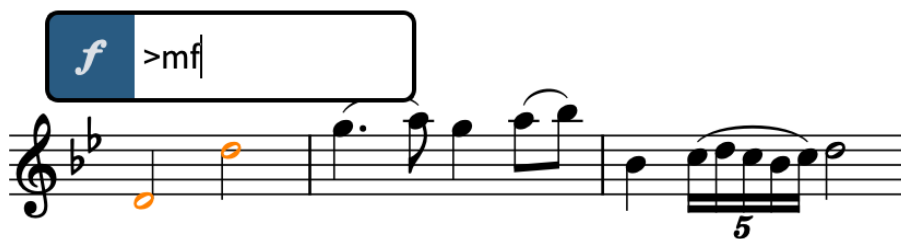
[Instrumente](#) auf Seite 126

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 133

[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 220

[Noteneingabe](#) auf Seite 226

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Rechte Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 205

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 964

[Haltebögen](#) auf Seite 1217

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1147

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787
[Eingabemarke](#) auf Seite 220
[Noten eingeben](#) auf Seite 227
[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 273
[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 254

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 das Risiko von Notationsfehlern. Außerdem können Sie Notationselemente unabhängig von Noten behandeln, da Elemente an eine bestimmte rhythmische Position gebunden und nicht fest mit Noten verbunden sind. Um Objekte an rhythmischen Positionen einzugeben, die nicht mit dem Anfang von Noten zusammenfallen, etwa Dynamikanweisungen mitten in Haltebogenketten, können Sie entweder ein anderes Objekt an dieser Position auswählen oder die Eingabemarke aktivieren und die Objekte an ihrer Position eingeben.

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 805
[Verbalkung](#) auf Seite 787
[Taktarten](#) auf Seite 1228
[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242
[Noten](#) auf Seite 964
[Eingabemarke](#) auf Seite 220
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

[Zuordnungslinien anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 455

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 172

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 116

[Seitenformatierung](#) auf Seite 580

[Verteilen](#) auf Seite 609

[Zusammenführen](#) auf Seite 618

[Eigenschaften](#) auf Seite 637

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 638

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 623

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 624

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 584

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

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. Diese Textrahmen zeigen je nach Art der Seitenvorlage unterschiedliche Informationen an.

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, die Komponistin oder den Komponisten und einen Copyright-Hinweis enthält. Dorico SE nutzt Token, um diese zusätzlichen Informationen anzuzeigen.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 624

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 623

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Rahmen](#) auf Seite 627

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

[Token](#) auf Seite 629

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

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

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 63

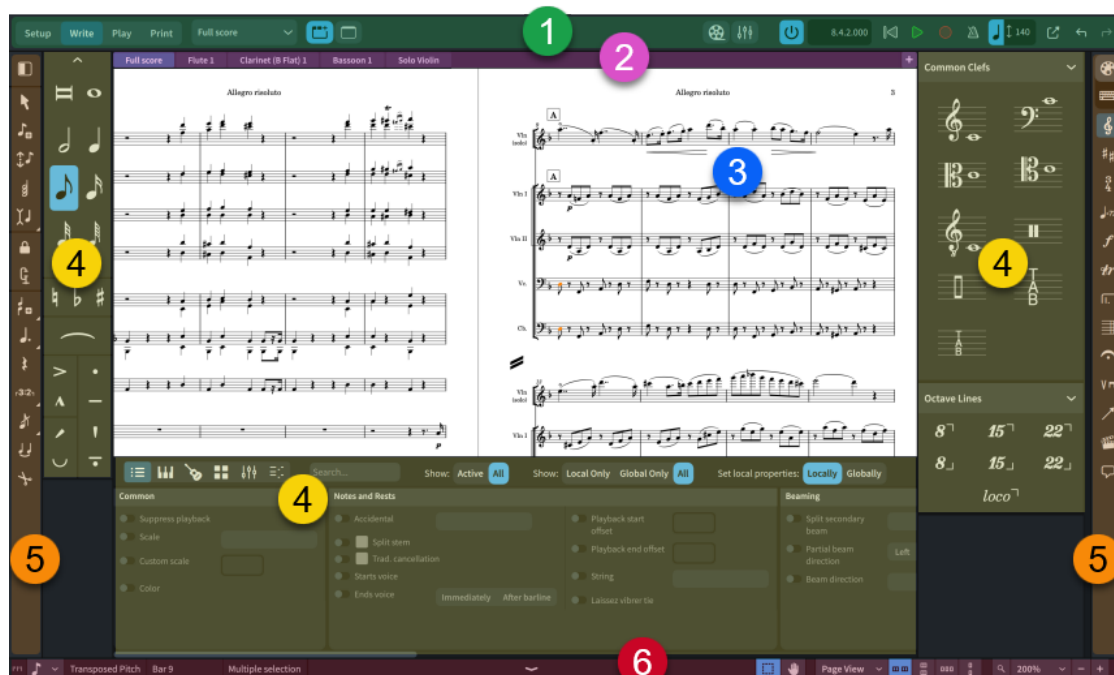
[Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

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

Hier erhalten Sie Zugriff auf die Modi, die Arbeitsbereichs-Optionen, das **Mixer**-Fenster, das **Video**-Fenster und den Mini-Transport. Außerdem können Sie Aktionen rückgängig machen und wiederherstellen.

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 Mittlerer Bereich

Der zentrale Teil des Projekt-Fensters, in dem Sie an Ihrem Projekt arbeiten.

Wenn Sie ein neues, leeres Projekt beginnen, zeigt dieser Bereich den Projekt-Startbereich an, in dem Sie Ihre ersten Spieler hinzufügen können.

Nachdem Sie einen Spieler oder ein Ensemble hinzugefügt haben, wird dieser Bereich zum Notenbereich, in dem die Musik-Notation des aktuell ausgewählten Layouts angezeigt wird. Im Wiedergabe-Modus enthält dieser Bereich eine Spurübersicht, in der Ihre Musik auf ähnliche Art und Weise angezeigt wird wie in einer digitalen Audio-Workstation oder »DAW«, zum Beispiel in Cubase.

Im Drucken-Modus zeigt der Druckvorschaubereich eine Vorschau an, in der Sie erkennen können, wie Ihr Projekt aussehen wird, wenn es auf Papier gedruckt oder als Grafikdatei exportiert wird.

4 Zonen

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

5 Werkzeugfelder

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

6 Statuszeile

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 42

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 103

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 195

[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 501

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 556

Werkzeugzeile

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

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

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



Die Werkzeugzeile enthält Folgendes:

1 Modi

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

2 Optionen der Arbeitsumgebung

Hiermit können Sie verschiedene Layouts auswählen, um sie im Notenbereich zu öffnen, Zonen ein-/ausblenden und die Registerkarteinstellungen ein-/ausblenden.

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 18

[Transport-Fenster](#) auf Seite 536

[Videos](#) auf Seite 188

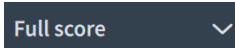
[Mixer-Fenster](#) auf Seite 698

[Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen](#) auf Seite 456

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 172

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 36

[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.

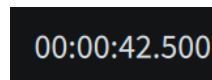
Zeitanzeige

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

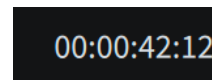
- Takte, Zählzeiten und Ticks
- Verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden
- Timecode in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames



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

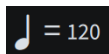
Klick



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.

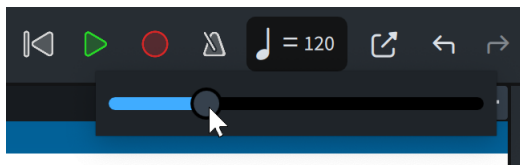


Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

- 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.



TIPP


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

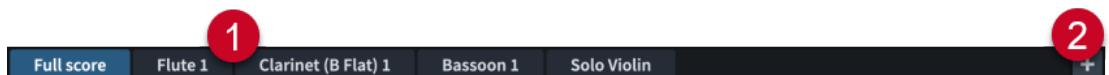
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transport-Fenster](#) auf Seite 536
- [Noten wiedergeben](#) auf Seite 523
- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 521
- [MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274
- [Tempomodus ändern](#) auf Seite 525
- [Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 515
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57
- [Timecodes](#) auf Seite 1106

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.

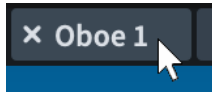


Die Registerkartenzeile enthält Folgendes:

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.

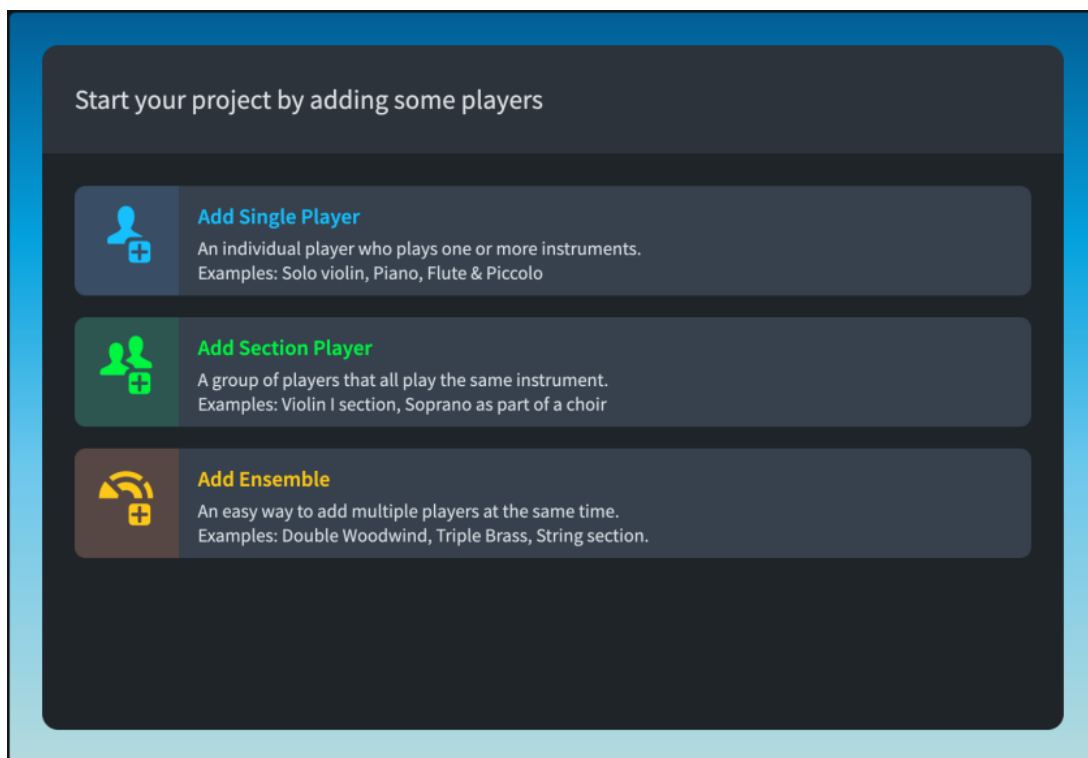
WEITERFÜHRENDE LINKS

[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.

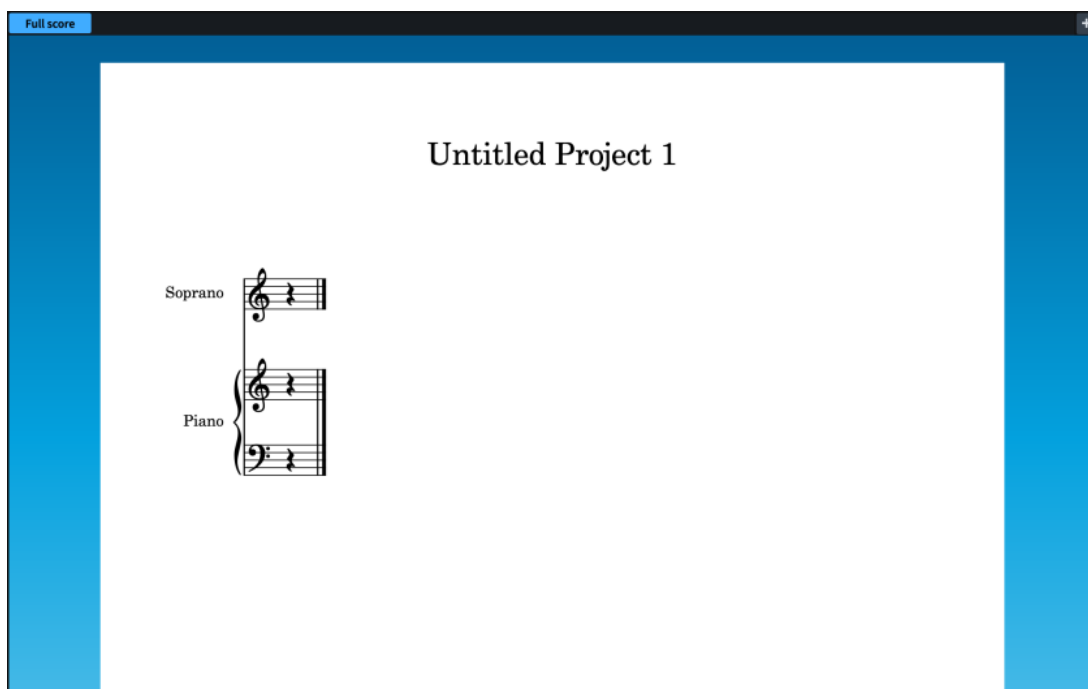


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

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.



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 28

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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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

[Navigation](#) auf Seite 457

[Layouts](#) auf Seite 172

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 556

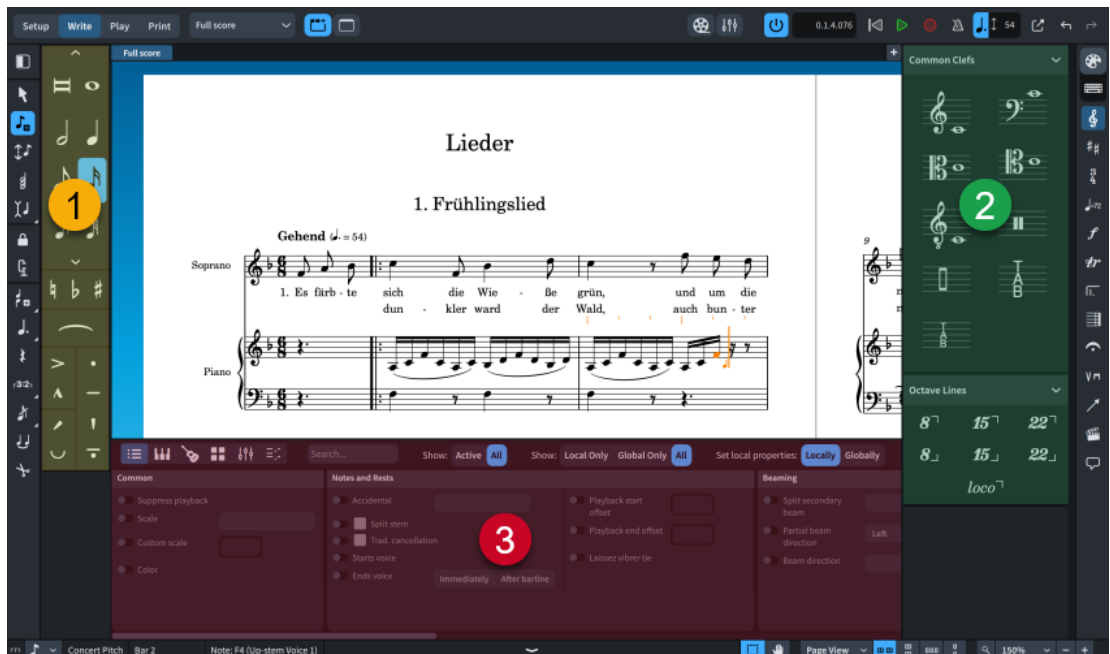
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 557

[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	n/a	Mixer- und Key-Editor-Bereiche

Modus	Linke Zone	Rechte Zone	Untere Zone
Drucken	Layouts-Bereich	Druckoptionen-Bereich	n/a

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Modi in Dorico](#) auf Seite 18
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 104
- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 112
- [Partien-Bereich](#) auf Seite 115
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 201
- [Rechte Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 205
- [Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 206
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 504
- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 642
- [Mixer-Bereich](#) auf Seite 697
- [Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 557
- [Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 558

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 27
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196
- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

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.



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 **Layout-Transposition**

Hiermit können Sie die Transposition des Layouts ändern, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist.

3 **Reihenfolge**

Hiermit können Sie die Partiturreihenfolge für Instrumente ändern. Nur im Einrichten-Modus verfügbar.

4 **Auswahlübersicht**

Zeigt die folgenden Informationen über die aktuelle Auswahl an, von links nach rechts:

- 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

5 **Ein-/Ausblenden-Pfeil**

Hiermit können Sie die untere Zone ausblenden/einblenden.

6 **Abspielmarke folgen**

Hiermit können Sie aktivieren/deaktivieren, dass Ansichten im entsprechenden Fenster während der Wiedergabe der Abspielmarke folgen.

7 **Auswahlwerkzeuge**

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

8 **Ansichtstyp**

Hiermit können Sie die Ansichtsart des Layouts, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, zwischen Seitenansicht und fortlaufender Ansicht ändern.

9 **Seitenanordnungs-Optionen**



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

10 **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.

11 **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 219

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 280
[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176
[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121
[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52
[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743
[Percussion-Maps](#) auf Seite 736

Statuszeilen-Werkzeuge ein-/ausblenden

Sie können einstellen, welche Werkzeuge in der Statuszeile angezeigt werden, um zum Beispiel die Mindestbreite des Projektfensters zu verkleinern.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Statuszeile und wählen Sie dann das Werkzeug aus, das Sie anzeigen/ausblenden möchten.
Um zum Beispiel die Übersicht der aktuellen Auswahl auszublenden, wählen Sie **Auswahlzusammenfassung**, so dass kein Häkchen mehr neben der Option angezeigt wird.

ERGEBNIS

Das entsprechende Werkzeug wird im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten auf Ihrem Computer in der Statuszeile ausgeblendet/angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zwischen Modi umschalten](#) auf Seite 42

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

- Sie können **Alt/Opt-Taste-H** drücken, um zwischen Auswahlwerkzeugen zu wechseln.
- Um das andere Werkzeug kurz zu benutzen, ohne es auszuwählen, können Sie bei gedrückter **Umschalttaste** mit der Maus ziehen.
- 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 438
[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 441
[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 461

[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.
 - Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Ansicht** können Sie die standardmäßige Ansichtsart für alle zukünftigen Projekte ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

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

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 606

[Seitenformatierung](#) auf Seite 580

[Spieler](#) auf Seite 118

[Instrumente](#) auf Seite 126

Seitenanordnungen für die Seitenansicht

Mit den Seitenanordnungs-Optionen in der Statuszeile können Sie für in der Seitenansicht angezeigte Layouts die Art und Weise ändern, wie Seiten im Notenbereich angeordnet werden.

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.

Zoom-Optionen

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

Benutzerdefinierter Zoom



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

Zoom einstellen



Ermöglicht die Auswahl eines der voreingestellten Zoom-Faktoren.

Verkleinern



Verkleinert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

Vergrößern



Vergrößert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Ansicht** können Sie die Standard-Zoomstufe, die beim Öffnen von Layouts verwendet wird, für alle zukünftigen Projekte ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 37

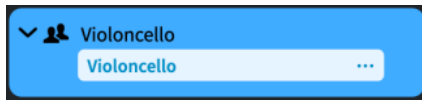
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 461

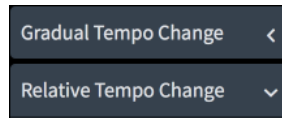
Ein-/Ausblenden-Pfeile

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

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Instrumente](#) auf Seite 126

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 457

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

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

Zwischen Modi umschalten

Sie können jederzeit und auf verschiedene Weise zwischen Modi hin und her wechseln. So können Sie zum Beispiel im Einrichten-Modus weitere Spieler zu Ihrem Projekt hinzufügen, nachdem Sie bereits im Schreiben-Modus begonnen haben, Noten einzugeben.

VORGEHENSWEISE

- Wechseln Sie auf eine der folgenden Arten zwischen Modi hin und her:
 - Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** in Kombination mit einer Ziffer zwischen **1** und **5** (**Strg-Taste/Befehlstaste-1** für Einrichten, **Strg-Taste/Befehlstaste-2** für Schreiben, **Strg-Taste/Befehlstaste-4** für Wiedergabe, **Strg-Taste/Befehlstaste-5** für Drucken).
 - Klicken Sie auf den entsprechenden Schalter in der Werkzeugzeile.
 - Wählen Sie **Fenster > [Modus]**.
 - Um in den Schreiben-Modus umzuschalten, doppelklicken Sie im Einrichten-Modus in den Notenbereich.

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Modi in Dorico](#) auf Seite 18

[Projektfenster](#) auf Seite 27

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 49

Zwischen Layouts wechseln

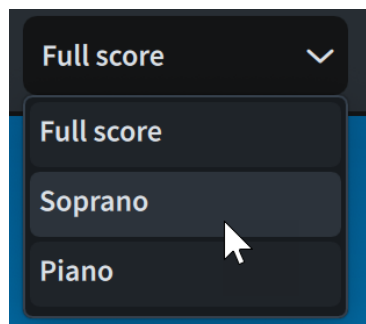
Sie können einstellen, welches Layout auf der aktuellen Registerkarte im Notenbereich im Einrichten- und Schreiben-Modus oder in der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus angezeigt wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einzelne Einzelstimmen-Layouts prüfen möchten.

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

- Wechseln Sie zu einem anderen Layout auf eine der folgenden Arten:
 - Um zum nächsten Layout zu wechseln, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-+** oder wählen Sie **Fenster > Nächstes Layout**.
 - Um zum vorigen Layout zu wechseln, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Ü** oder wählen Sie **Fenster > Vorheriges Layout**.
 - Wählen Sie ein Objekt in einer Notenzeile oder in der Pianorolle des Spielers aus, dessen Layout Sie öffnen möchten, und drücken Sie **W** oder wählen Sie **Fenster > Gegenstück-Layout**.
 - 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 172

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

[Navigation](#) auf Seite 457

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

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 503



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

TIPP

- Sie können der Anzeige von bestimmten Bereichen in der unteren Zone auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.
 - Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Fenster** können Sie einstellen, dass die rechten/linken Zonen ausgeblendet werden sollen, wenn die untere Zone angezeigt wird.
-

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 36

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Ein-/Ausblenden-Pfeile](#) auf Seite 41


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

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.

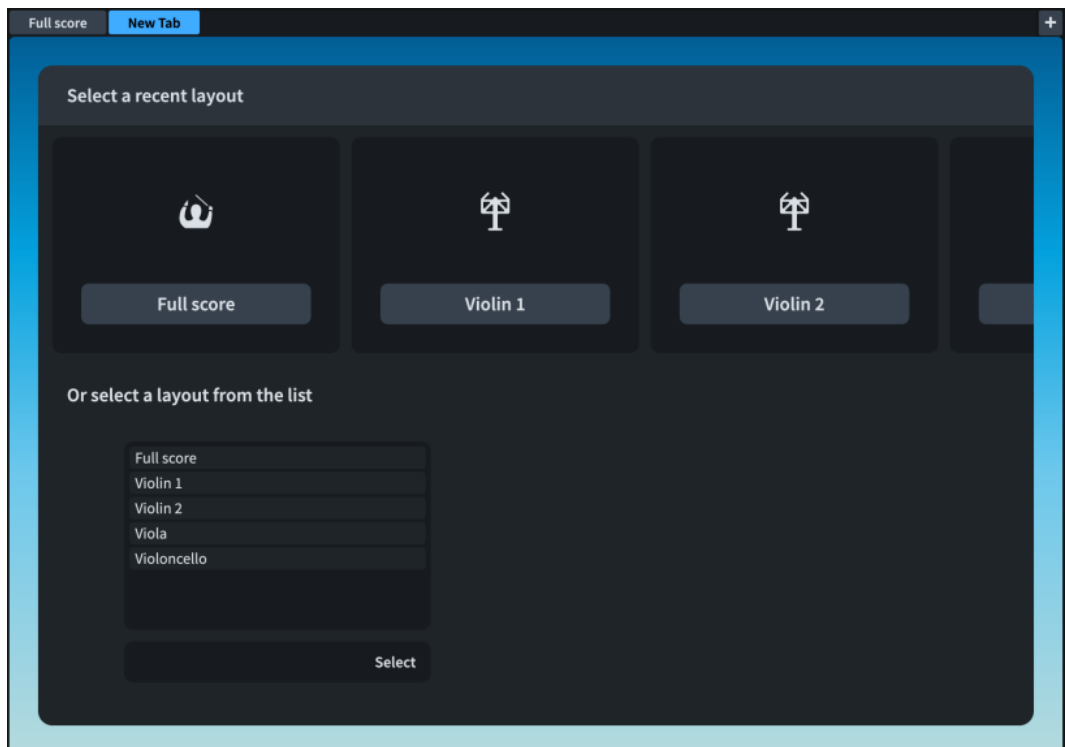
Sie finden die Registerkarten in der Registerkartenzeile – am oberen Rand des Notenbereichs unterhalb der Werkzeugzeile. Wenn keine Registerkarten angezeigt werden, klicken Sie auf **Registerkarten anzeigen**  in der Werkzeugzeile.

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. Wenn die Registerkartenzeile ausgeblendet war, wird sie jetzt angezeigt.



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 31

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

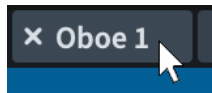
Registerkarten schließen

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.
-

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.

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zwischen Modi umschalten](#) auf Seite 42

[Zwischen Registerkarten wechseln](#) auf Seite 47

[Abspielmarke](#) auf Seite 520

[Abspielmarke ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 522

[Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 522

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, zum Beispiel 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 461





[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 461

[Statuszeilen-Werkzeuge ein-/ausblenden](#) auf Seite 39

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:
 - Um in die fortlaufende Ansicht zu wechseln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-2** oder wählen Sie **Fortlaufende Ansicht** in der Statuszeile.
 - Um in die Seitenansicht zu wechseln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-1** oder wählen Sie **Seitenansicht** in der Statuszeile.
2. Optional: Wenn Sie **Seitenansicht** ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden verfügbaren Seitenanordnungen in der Statuszeile.
 - Um Seiten paarweise als Doppelseiten anzuzeigen, die jeweils von links nach rechts in einer Reihe angeordnet sind, wählen Sie **Doppelseiten horizontal** .
 - Um Seiten paarweise als Doppelseiten anzuzeigen, die jeweils von oben nach unten in einer Spalte angeordnet sind, wählen Sie **Doppelseiten vertikal** .
 - Um einzelne Seiten von links nach rechts anzuzeigen, wählen Sie **Einzelseiten horizontal** .
 - Um einzelne Seiten von oben nach unten anzuzeigen, wählen Sie **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 Spielername 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.
- Unter **Programmeinstellungen** > **Allgemein** > **Ansicht** können Sie die standardmäßige Ansichtsart für alle Projekte ändern.
- 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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Notenzeilensparationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 606

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 777

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 180

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**.
-

Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern

Sie können die Nummerierungskonvention für das mittlere C (MIDI-Note 60) innerhalb von Dorico SE ändern, auch im Pianorollen-Editor, Klaviatur-Bereich und in der Statuszeilen-Anzeige. Standardmäßig ist MIDI-Note 60 in Dorico SE als C4 nummeriert.

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**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Mittleres C (Note 60)**:
 - **C3**
 - **C4**
 - **C5**
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

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

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 972

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**.

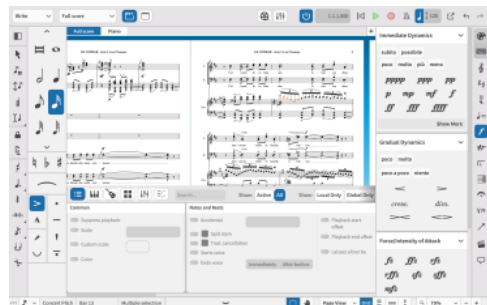
ERGEBNIS

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 172

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

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 Wertefelder ein.
 - Wenn Sie **Einzelfarbe** ausgewählt haben, klicken Sie entweder auf die Farbvorschau **Stop 1** und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus oder geben Sie den gewünschten Farbcode in das Wertefeld ein.
-

ERGEBNIS

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

TIPP

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

Farben im Notenbereich ändern

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


VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57
- [Anmerkungen](#) auf Seite 578
- [Farben für Vorzeichen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 751
- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438
- [Eingabemarke](#) auf Seite 220
- [MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274
- [Abspielmarke](#) auf Seite 520

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 880

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1167

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-Werkseinstellung zurücksetzen, indem Sie auf **Zurücksetzen**  klicken.

Farbe von Objekten ändern

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

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die 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 639

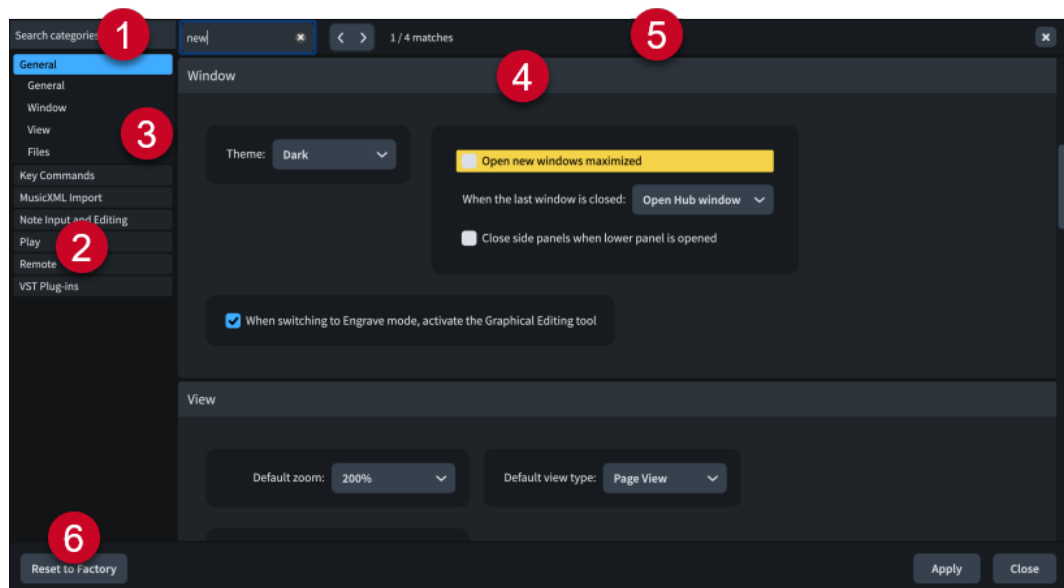
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 622

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

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52

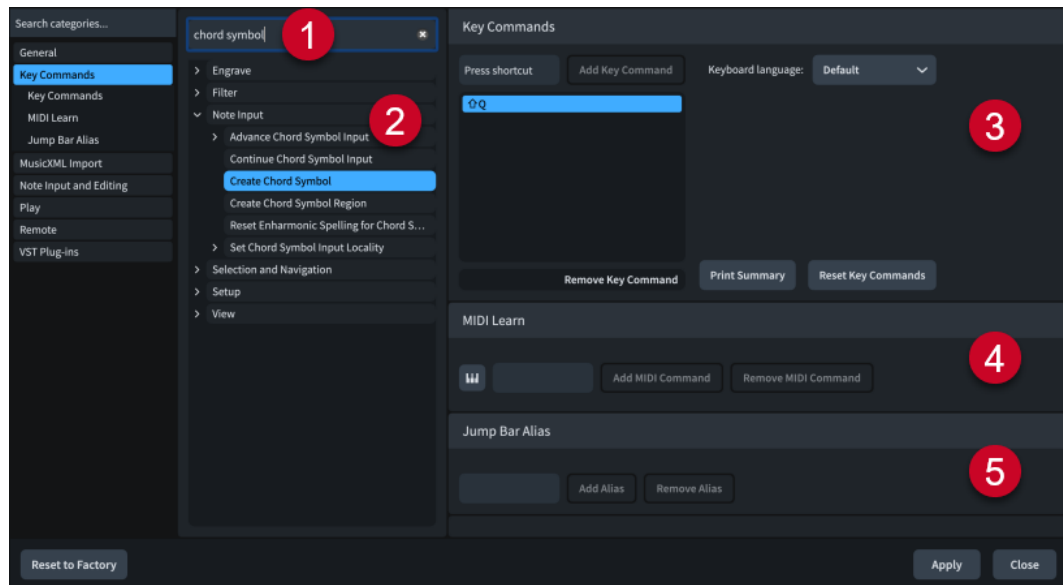
[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 640

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 dann 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-Liste

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 in Dorico](#) auf Seite 25

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

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

[Tastaturbefehle für benutzerdefinierte Zoomstufen festlegen](#) auf Seite 462

[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**.
Wenn der gedrückte Tastaturbefehl bereits von einer anderen Funktion belegt ist, wird eine Warnung angezeigt.
 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 für benutzerdefinierte Zoomstufen festlegen](#) auf Seite 462

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

[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.

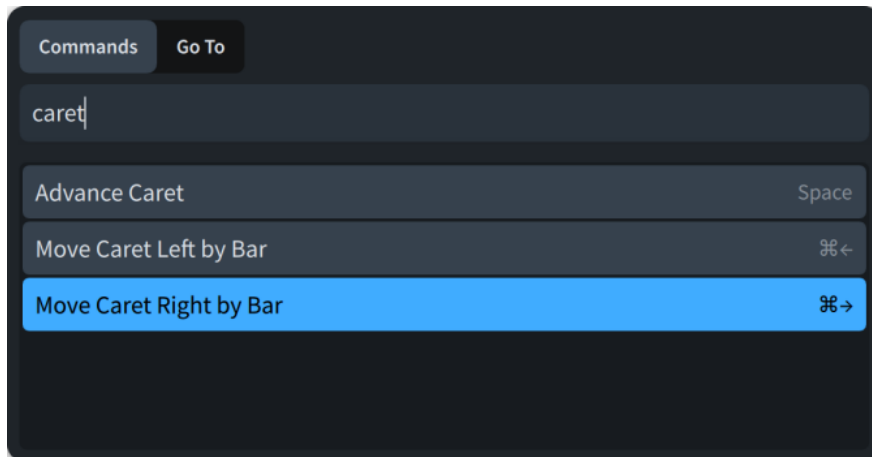
Kurzbefehlleiste

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.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle zuweisen, um die Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus und im Gehe-zu-Modus anzuzeigen.



Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus mit einer Beispieleingabe

Befehle

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

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

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

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

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

HINWEIS

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

Gehen zu

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

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

Navigationsbeispiel

Gehe zu Taktnummer [n], zum Beispiel Taktnummer 32

Eintrag in der Kurzbefehlleiste

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

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

BEISPIEL

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Navigation](#) auf Seite 457

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Einblendfelder](#) auf Seite 21

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

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

[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

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

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

[Automatisch speichern](#) auf Seite 97

[Projekt-Backups](#) auf Seite 99

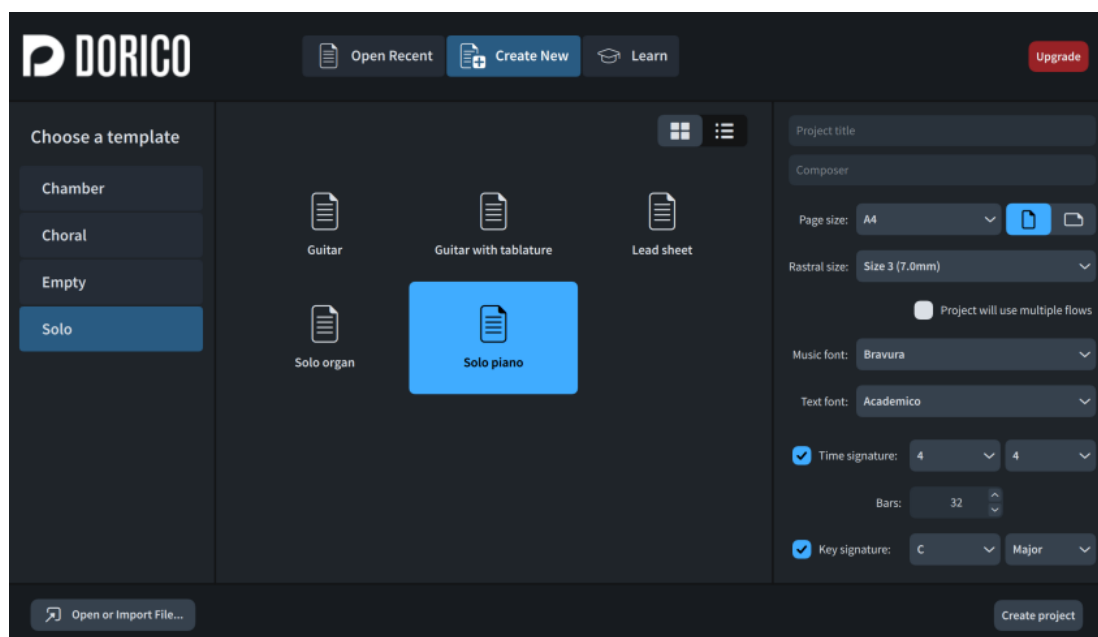
[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[Projekt-Statistiken \(Dialog\)](#) auf Seite 100

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.



Sie können einen der folgenden Ansichtstypen für Projektvorlagen auswählen:

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

HINWEIS

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

Rechts finden Sie die folgenden Projektoptionen:

- **Projekttitel:** Hier können Sie den Projekttitel eingeben.
- **Komponist:** Hier können Sie den Projektkomponisten eingeben.
- **Seitengröße:** Hier können Sie die Seitengröße für das Gesamtpartitur-Layout auswählen.
- **Seitenausrichtung:** Hier können Sie auswählen, ob Sie **Hochformat**  oder **Querformat**  als Seitenausrichtung im Gesamtpartitur-Layout verwenden möchten.
- **Rastralgröße:** Hier können Sie die Notenzeilengröße für das Gesamtpartitur-Layout auswählen.
- **Projekt wird mehrere Partien umfassen:** Wenn Partie-Überschriften aktiviert sind, werden sie in allen Layouts angezeigt und Partietitel werden in laufenden Überschriften in Partitur-Layouts angezeigt. Wenn Partie-Überschriften deaktiviert sind, werden sie in allen Layouts ausgeblendet und der Projekttitel wird in laufenden Überschriften in Partitur-Layouts angezeigt.
- **Notenschrift:** Hier können Sie die im Projekt verwendete Notenschrift auswählen.
- **Textschrift:** Hier können Sie die Schriftfamilie auswählen, die standardmäßig im Projekt verwendet wird.

- **Taktart:** Hiermit können Sie eine Taktart für das Projekt festlegen. Wenn die Option deaktiviert ist, beginnt das Projekt ohne Taktart, also mit offenem Taktschema.
- **Takte:** Hier können Sie die Anzahl von Takten festlegen, die das Projekt enthalten soll.
- **Tonart:** Hier können Sie eine Tonart für das Projekt angeben. Wenn die Option deaktiviert ist, beginnt das Projekt ohne Tonart und wird als atonal behandelt.

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

Lernen

Bietet Zugriff auf Lernmaterialien. Dorico 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 zur Dokumentation.
- **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 28
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 78
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76
- [Notenzeilengröße](#) auf Seite 600

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 acht Spieler haben. Nur Kategorien und Projektvorlagen mit acht oder weniger Spielern sind verfügbar.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn der Hub nicht geöffnet ist, wählen Sie **Fenster > Hub**, um den Hub zu öffnen.

2. Klicken Sie im Hub auf **Neue erzeugen**, um die Seite **Neue erzeugen** anzuzeigen.
3. Wählen Sie eine der folgenden Projektvorlage-Kategorien aus:
 - **Band**
 - **Kammermusik**
 - **Chor**
 - **Leer**
 - **Jazz**
 - **Orchestral**
 - **Solo**
4. Wählen Sie eine Projektvorlage aus.
5. Fügen Sie im Projektoptionen-Bereich nach Bedarf Informationen und Einstellungen hinzu oder ändern Sie die vorhandenen ab.

HINWEIS

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

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

ERGEBNIS

Ein neues Projekt wird mit Hilfe der ausgewählten Projektvorlage erstellt.

TIPP

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

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

[Spieler löschen](#) auf Seite 123

[Titel hinzufügen](#) auf Seite 916

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

- In Dorico SE können Sie in einem einzelnen Projekt maximal acht Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als acht Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.
 - Sie können auch MusicXML- und MIDI-Dateien als neue Partien in bestehende Projekte importieren, anstatt sie als separate Projekte zu öffnen.
 - Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien** können Sie vollständige Pfade für kürzlich verwendete Dateien ein-/ausblenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nur-Lesen-Modus](#) auf Seite 102

[Hub](#) auf Seite 69

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[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 acht Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als acht 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.

Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien** können Sie verhindern, dass Dorico SE Ihnen Warnungen zu verschiedenen Projektversionen anzeigt. 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, diese versehentlich zu überschreiben.

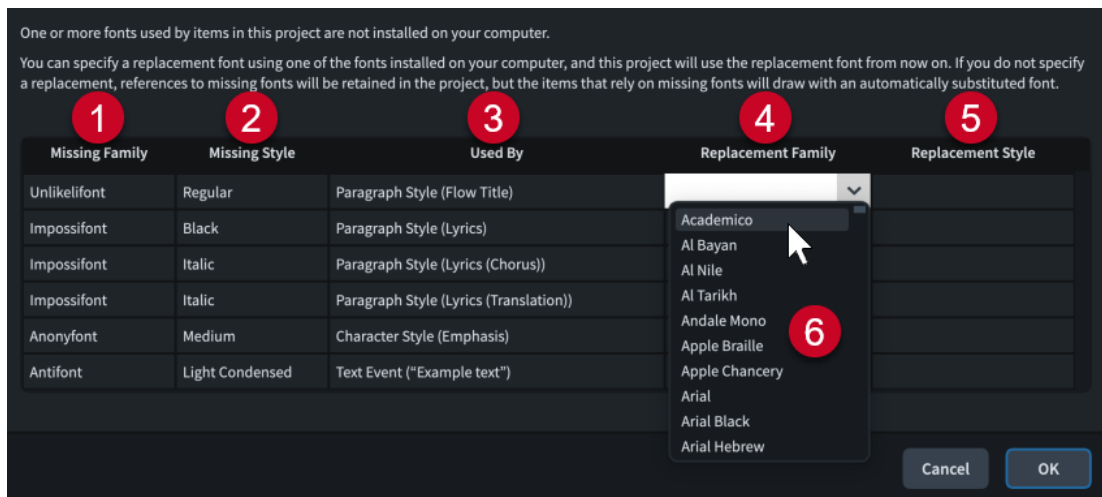
WEITERFÜHRENDE LINKS

[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, indem Sie zwischen Spaltenüberschriften ziehen. Die Breite wird in zukünftigen Projekten beibehalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405

Projekt-Info (Dialog)

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

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

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

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




1 Partien-Liste

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

HINWEIS




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

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

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

HINWEIS

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

- **Nach unten** : Verschiebt die ausgewählten 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.

Sie können den Schriftstil bestimmter Zeichen innerhalb von Informationsfeldern mit Hilfe der folgenden Markdown-Formatierungen ändern:

- Um Zeichen kursiv darzustellen, geben Sie jeweils davor und dahinter ein Sternchen ein, zum Beispiel ***Allegro***.
- Um Zeichen in Fettschrift darzustellen, schließen Sie sie in doppelten Sternchen ein, zum Beispiel ****Chaminade****.
- Um Zeichen in Fettschrift und kursiv darzustellen, schließen Sie sie in dreifachen Sternchen ein, zum Beispiel *****28*****.

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 Markdown-Formatierung für Text-Token anwenden

Hiermit können Sie die Auflösung von Markdown-Formatierung in Informationsfeldern aktivieren/deaktivieren.

5 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.

6 Kopieren

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

HINWEIS

- Die Informationen, die Sie in **Projekt-Info** angeben, werden nur auf Seiten angezeigt, auf denen die entsprechenden Token vorhanden sind. Wenn Sie zum Beispiel eine Widmung über dem Projekttitel anzeigen möchten, müssen Sie das Widmung-Token zur **Erste-Seitenvorlage** hinzufügen.
- 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.

Entsprechend wird, wenn Sie ein neues Projekt aus dem Hub heraus begonnen und **Projekt wird mehrere Partien umfassen** deaktiviert haben, in laufenden Überschriften der Projekt-Titel anstelle des Partie-Titels in Partitur-Layouts angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 629

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 186

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 594

[Titelei](#) auf Seite 916

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 171

[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 810

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

[Seitenformatierung](#) auf Seite 580

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 623

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

[Liedtext exportieren](#) auf Seite 949

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 498

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Projekt-Statistiken exportieren](#) auf Seite 101

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

ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden in das Projekt importiert.

- Wenn Sie **Völlig neue Spieler erstellen** wählen, werden für jede Partie nach Bedarf neue Spieler hinzugefügt.
- Wenn Sie **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden** wählen, werden alle Spieler, die die importierten Partien und das bestehende Projekt gemeinsam haben, zusammengeführt. Wenn Sie zum Beispiel 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 168

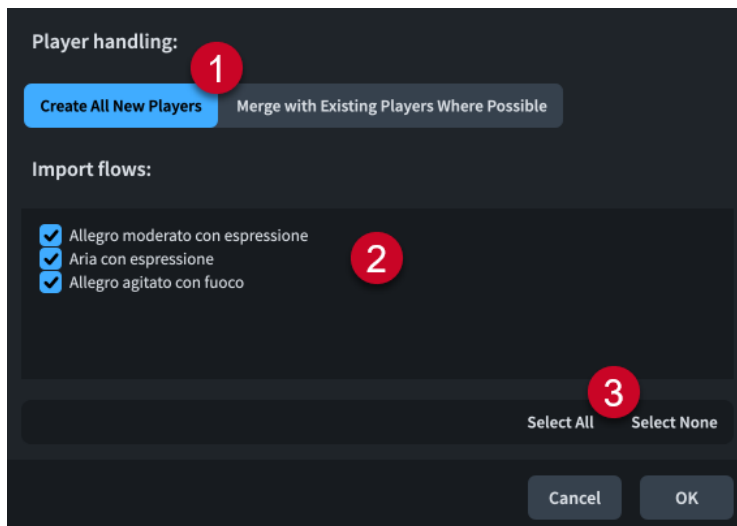
[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 170

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.
-

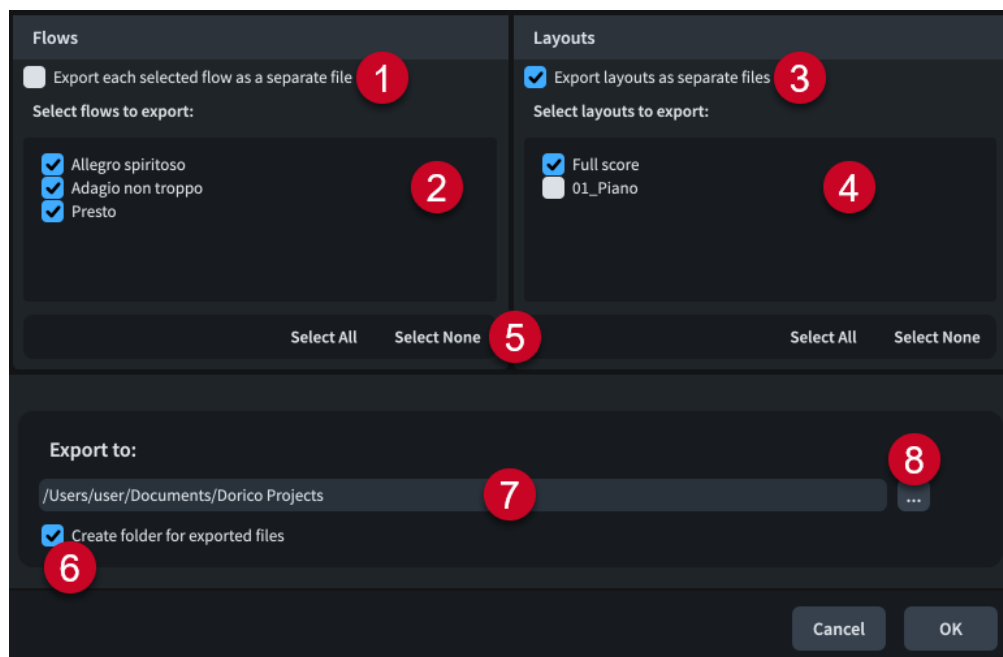
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 168
- [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 zum Beispiel 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

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 170

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 139

[Instrumente in Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 144

[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 142


[Percussion-Editor](#) auf Seite 655

[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.

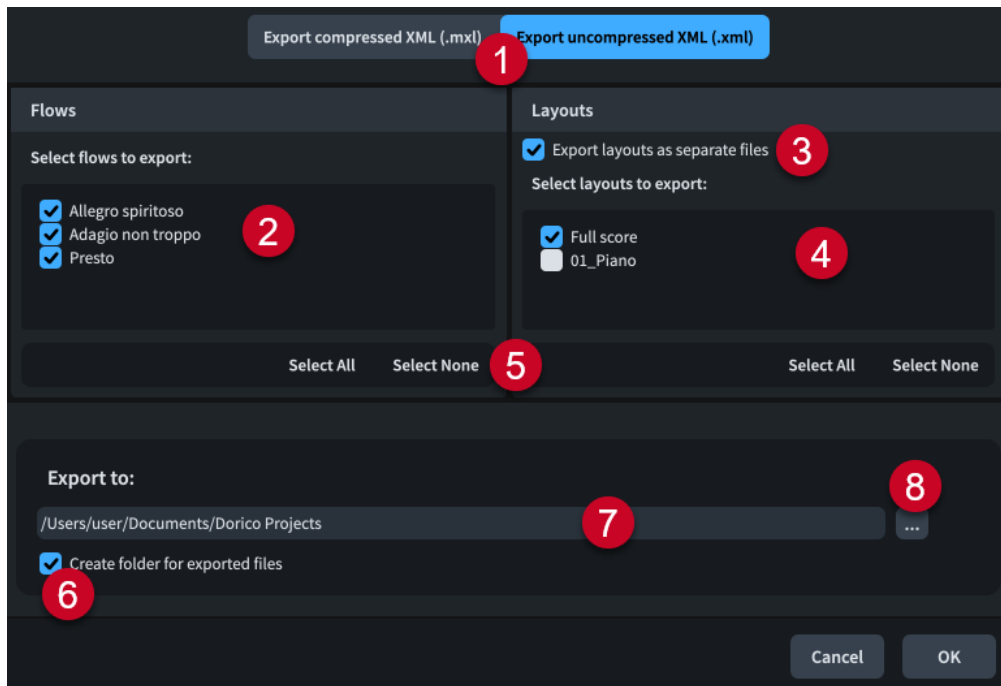
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MusicXML**, um den Dialog **MusicXML exportieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie eine der folgenden Dateiformat-Optionen aus:
 - **Komprimiertes XML (.mxl) exportieren**
 - **Unkomprimiertes XML (.xml) exportieren**
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten.
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Layouts als separate Dateien exportieren**.
5. Optional: Wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben, aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Layouts auswählen** das Kontrollkästchen für jedes Layout, das Sie exportieren möchten.
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
6. Klicken Sie auf **Ordner wählen**  neben dem Feld **Exportieren nach**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
7. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **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 278

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme/-Import ändern](#) auf Seite 280

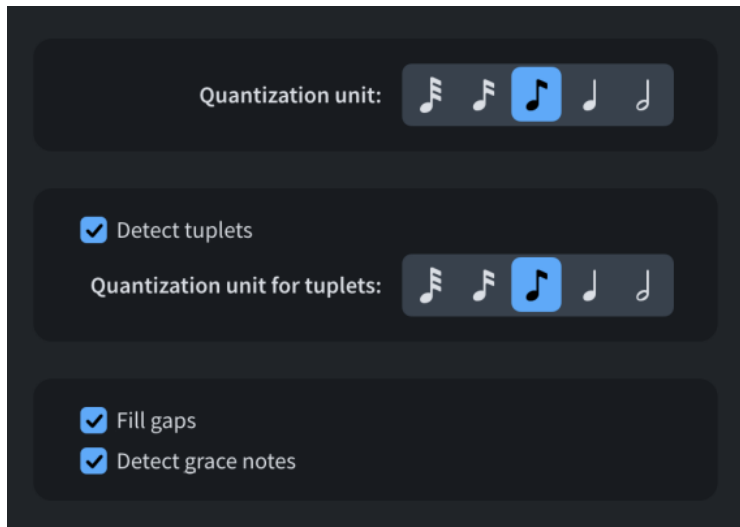
[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 170

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 274

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 278

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1249

[Vorschläge](#) auf Seite 921


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.
- Wiedergabe ist im aktuellen Projekt aktiviert.

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

[Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 525

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

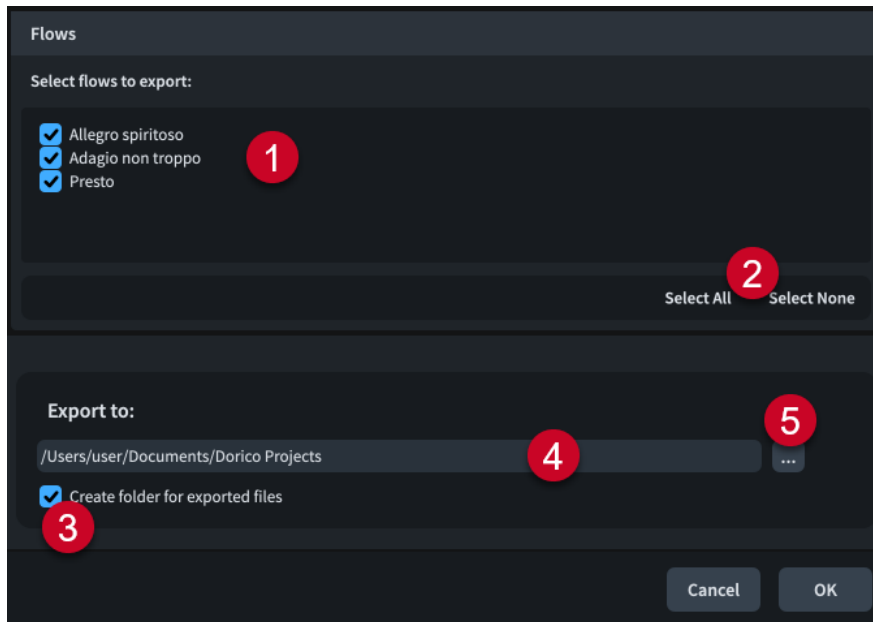
[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

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.

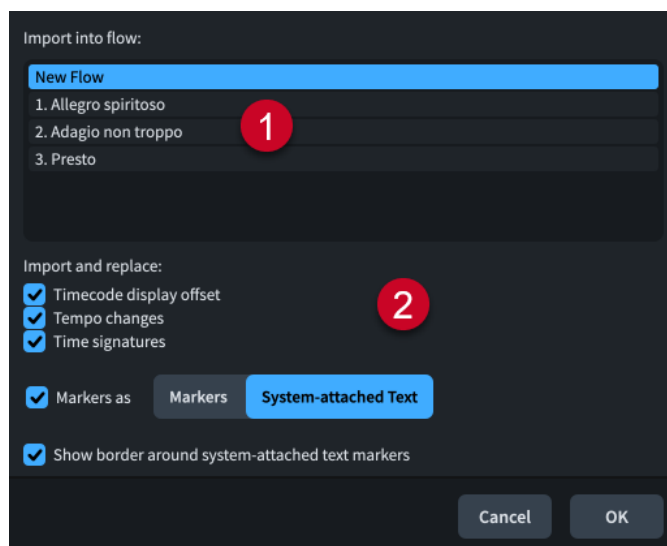
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 168

Tempospur importieren (Dialog)

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

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



Der Dialog **Tempospur importieren** enthält Folgendes:

1 In Partie importieren

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

HINWEIS

Sie können Tempospuren jeweils nur in eine einzige Partie importieren.

2 Importieren und ersetzen

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

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


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

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

Tempospuren exportieren

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

VORGEHENSWEISE

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

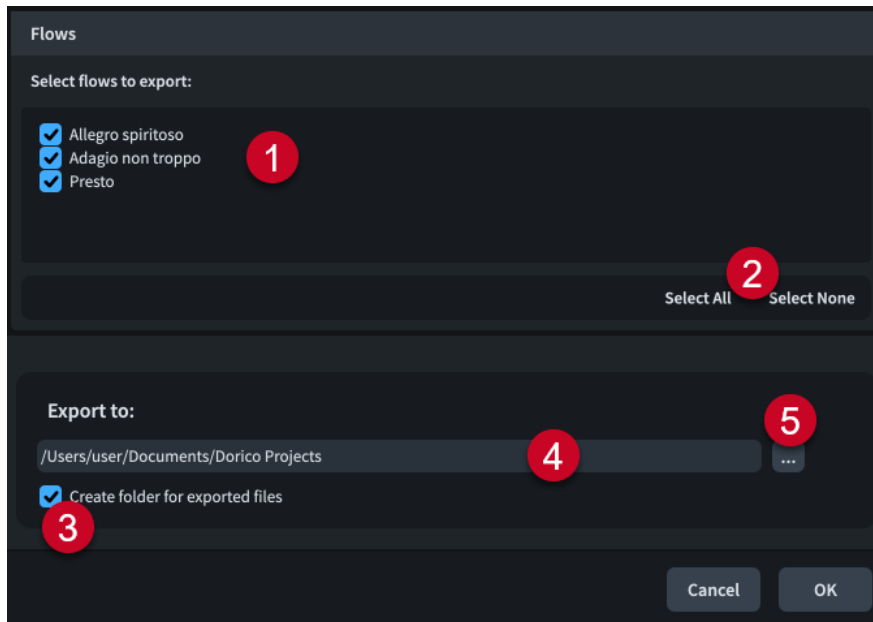
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 90

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.
- Wiedergabe ist im aktuellen Projekt aktiviert.

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

[Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 525

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

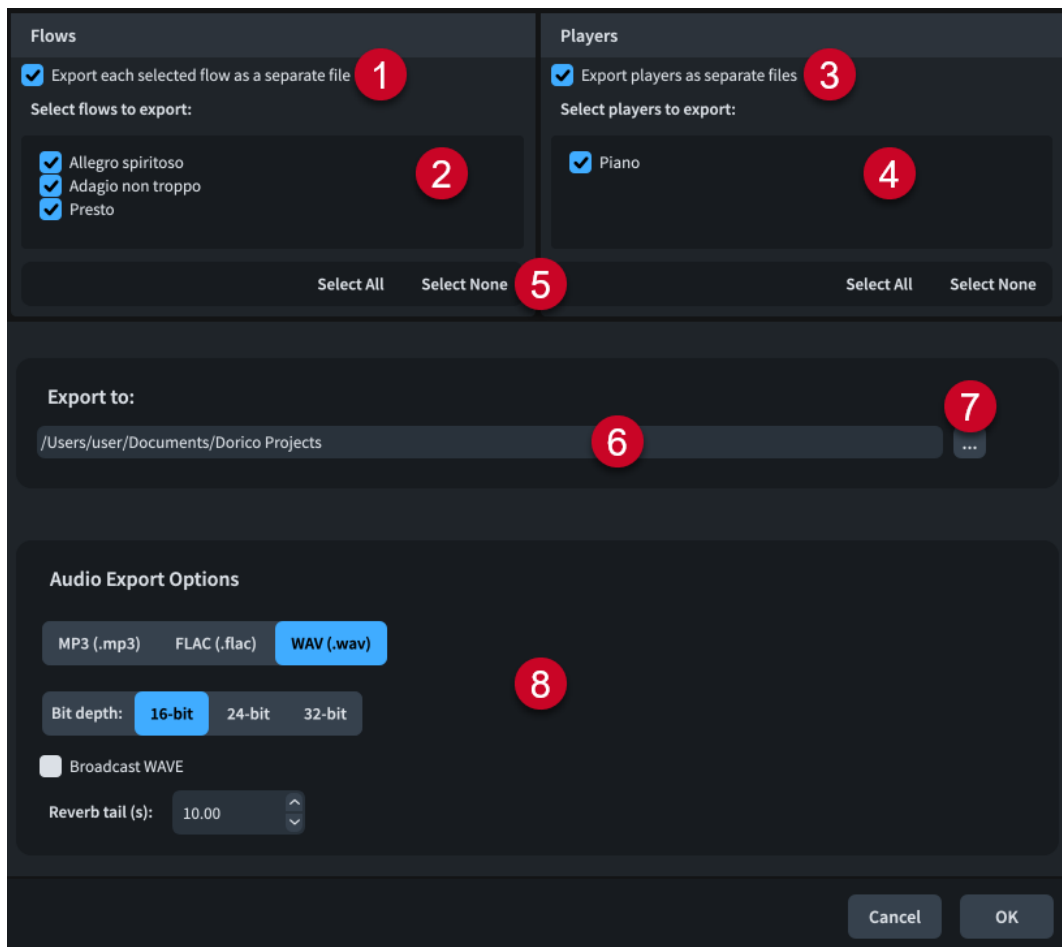
[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

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.

Text exportieren

Sie können sämtlichen sichtbaren Text im Projekt als CSV-Datei exportieren, um zum Beispiel Katalog-Datenbanken auszufüllen oder zum Korrekturlesen aller Texte im gesamten Projekt.

Text-Exporte umfassen alle Felder im **Projekt-Info**-Dialog, Text in Textrahmen, Textobjekte, Liedtext, Tempomarkierungen, Dynamikanweisungen usw.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben ein Layout im Musikbereich geöffnet, dessen sichtbaren Text Sie exportieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Text**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
2. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die CSV-Datei an.
3. Klicken Sie auf **Speichern**.

ERGEBNIS

Der komplette sichtbare Text im Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, wird exportiert und am ausgewählten Speicherort als CSV-Datei gespeichert. Standardmäßig wird die CSV-Datei automatisch in Ihrer Standardanwendung für CSV-Dateien geöffnet.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien** können Sie festlegen, ob exportierte CSV-Textdateien automatisch geöffnet werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624
- [Textobjekte](#) auf Seite 1208
- [Liedtext](#) auf Seite 944
- [Liedtext exportieren](#) auf Seite 949
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1070
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195

[Studierzeichen](#) auf Seite 1097

[Marker](#) auf Seite 1101

[Kommentare](#) auf Seite 493

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 498

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

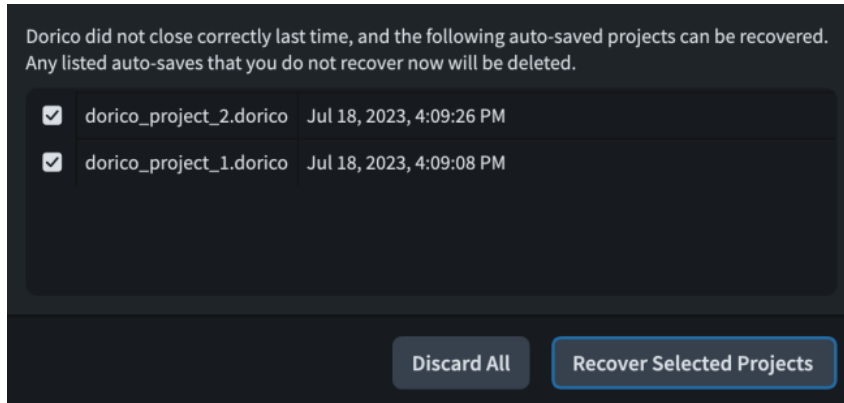
Wenn Sie auf frühere Versionen von Projekten zugreifen möchten, können Sie Projekt-Backups verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Backups](#) auf Seite 99

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.

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.

Projekt-Statistiken (Dialog)

Im Dialog **Projekt-Statistiken** können Sie Statistiken entweder für das gesamte Projekt oder nur für eine einzelne Partie anzeigen und exportieren. Die Statistiken enthalten zum Beispiel die Anzahl von Notenzeilen, Noten, ausgefüllten Takten und leeren Takten.

Standardmäßig berechnet Dorico SE Statistiken auf Basis des Partitur-Layouts. Bei Projekten ohne Partitur-Layouts berechnet Dorico SE Statistiken anhand des Layouts, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist.

- Sie können den **Projekt-Statistiken**-Dialog in jedem Modus öffnen, indem Sie **Datei > Projekt-Statistiken** wählen.

The screenshot shows the 'Project Statistics' dialog box. It is titled 'Project' and contains the following information:

- Overall Project Stats:** Flows: 1, Pages: 35, Players: 63, Instruments: 63.
- Show statistics for:** 11 Finale (Flow 1) (dropdown menu).
- Flow 1 Stats:** Staves: 45, Bars: 280, Non-empty frames: 5001, Systems: 35, Frames: 9088, Empty frames: 4087, Duration: 14'04".
- Notes and Rests:** Notes: 29413, Grace notes: 395, Rests: 4788, Bar rests: 4087, Tuplets: 5578.
- Musical Structure:** Clefs: 230, Octave lines: 18, Key signatures: 4, Time signatures: 5, Holds and pauses: 3, Cues: 0, Repeat markers: 0, Repeat endings: 0, Rhythmic slash regions: 0, Bar repeat regions: 0.
- Notations:** (collapsible section)
- Text:** (collapsible section)
- Buttons:** Export... and Close.

Im **Projekt**-Abschnitt können Sie das Menü **Statistiken anzeigen für** verwenden, um Statistiken nur für die ausgewählte Partie anzuzeigen.

Weitere Abschnitte enthalten verschiedene Statistiken für Noten und Notationselemente, die gemäß ihrer Funktion gruppiert sind. Sie können jeden Abschnitt ein-/ausblenden, indem Sie auf seine Kopfzeile klicken.

Unten im Dialog können Sie mit Hilfe von **Exportieren** Projekt-/Partie-Statistiken als Textdatei exportieren.

HINWEIS

Im Kontext von Projekt-/Partie-Statistiken ist ein »Rahmen« ein Takt in einer einzelnen Notenzeile. Zum Beispiel enthält eine 24-Takte-Partie mit zwei Notenzeilen 48 Rahmen.

Projekt-Statistiken exportieren

Sie können Statistiken für das gesamte Projekt oder nur für eine einzelne Partie exportieren, um zum Beispiel ein Notensatzhonorar zu berechnen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn das Projekt kein Partitur-Layout enthält, haben Sie im Musikbereich das Einzelstimmen-Layout/benutzerdefinierte Layout geöffnet, das Sie zum Erzeugen und Exportieren von Statistiken verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Projekt-Statistiken**, um den **Projekt-Statistiken**-Dialog zu öffnen.
 2. Optional: Um Statistiken nur aus einer einzelnen Partie zu exportieren, wählen Sie die Partie aus dem Menü **Statistiken anzeigen für** im **Projekt**-Abschnitt aus.
 3. Klicken Sie unten im Dialog auf **Exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Statistiken-Datei an.
 5. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Statistiken für entweder das ganze Projekt oder nur die ausgewählte Partie werden als Textdatei exportiert und automatisch in Ihrem Standard-Texteditor geöffnet.

TIPP

Sie können Dateien mit Projekt-Statistiken auch in Tabellenkalkulations-Anwendungen öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Datei-Import und -Export](#) auf Seite 79
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Layouts erstellen](#) auf Seite 174

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 523
- [Layouts drucken](#) auf Seite 561

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.

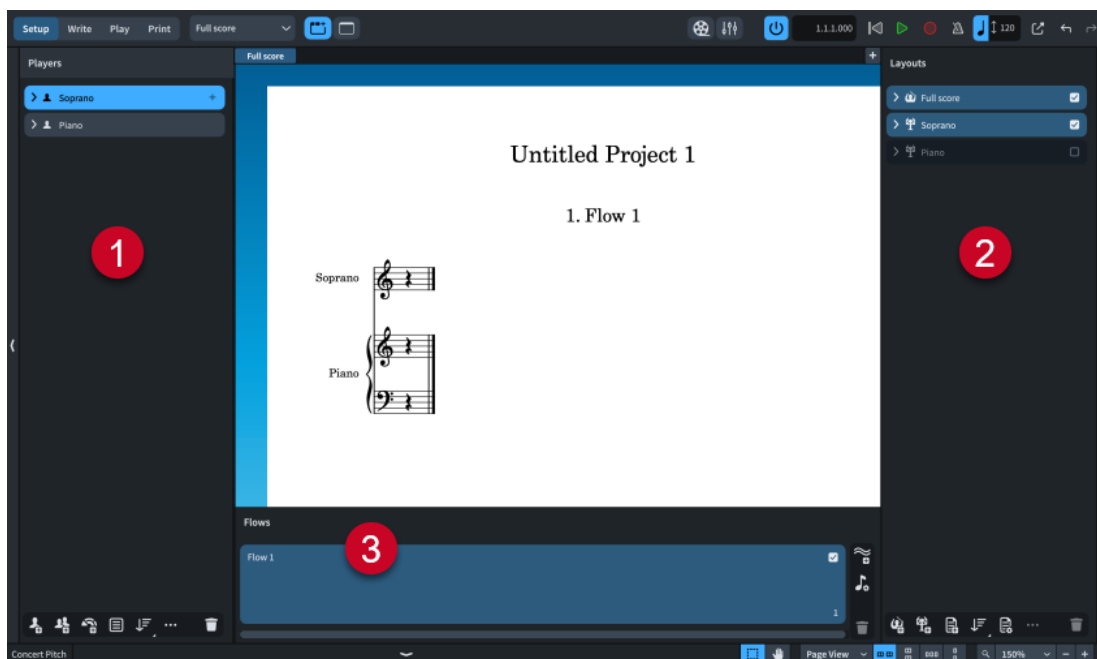
Sie können im Einrichten-Modus Noten im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber keine Elemente im Notenbereich auswählen oder mit ihnen interagieren.

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

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 116

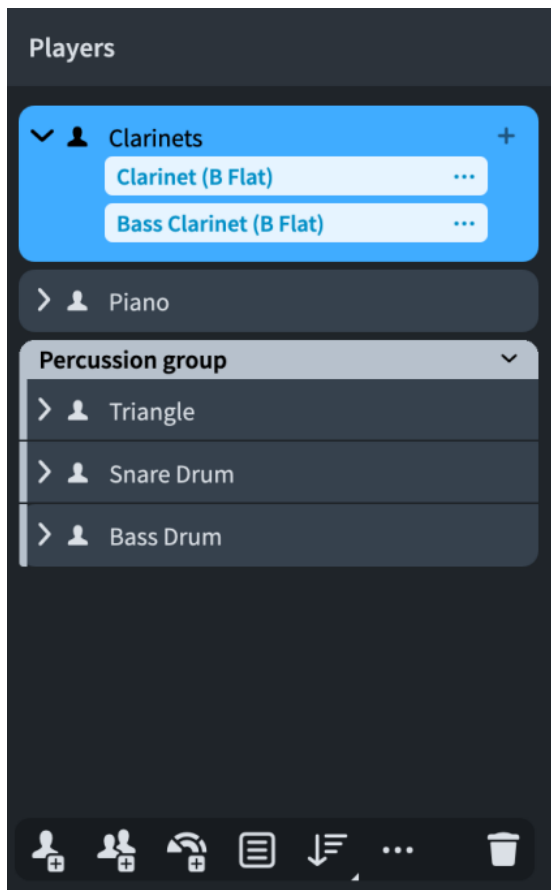
[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

Spieler-Bereich

Im **Spieler**-Bereich werden alle Spieler und Spielergruppen 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 nach dem ersten Instrument, das sie halten, und der aktuellen Partiturreihenfolge der Instrumente.

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.
- **Band:** Spieler werden gemäß der anerkannten Konvention für Wind-/Brassbands sortiert; Streichinstrumente werden zum Beispiel zwischen Blechblasinstrumenten und Perkussion angeordnet.
- **Jazz:** Spieler werden gemäß der anerkannten Jazz-Konvention sortiert; Trompeten werden zum Beispiel über Hörnern und gestimmte Perkussionsinstrumente über Gitarren angeordnet.

- **Orchestral:** Spieler werden gemäß der anerkannten Orchesterordnung sortiert; Holzbläser werden zum Beispiel über Blechbläsern und Streichern 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 und Spielergruppen aus dem Projekt. Ein Warnhinweis wird zusammen mit weiteren Optionen angezeigt, unter anderem mit der Option zum Abbrechen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 118

[Spielergruppen](#) auf Seite 164



[Ensembles](#) auf Seite 124

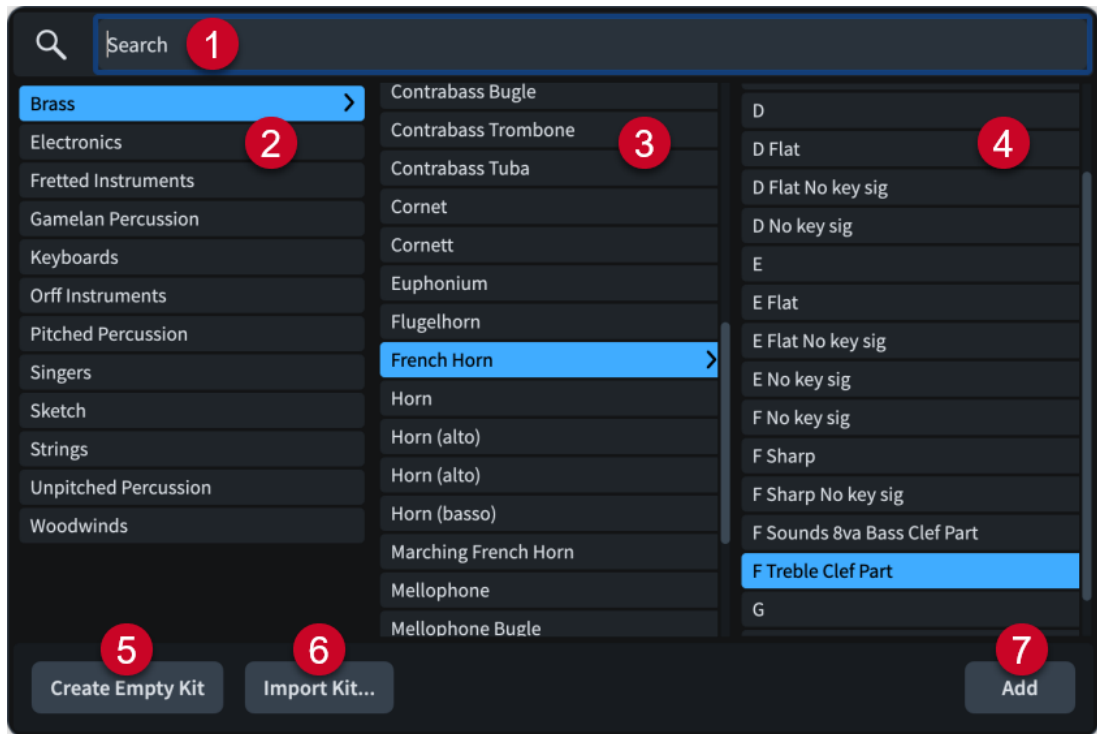
Instrumenten-Auswahl

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 Layouts mit transponierter Notation immer im Violinschlüssel 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 Varianten-Spalte

Enthält Varianten des ausgewählten Instruments, zum Beispiel alternative Transpositionen, Stimmungen und Tonarten oder abweichendes Verhalten in Layouts mit klingender/transponierter Notation. Diese Spalte ist für Instrumente ohne Varianten 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, Varianten, 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 118

[Instrumente](#) auf Seite 126

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138

[Kapodaster](#) auf Seite 154

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

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

[Instrumente ändern](#) auf Seite 131



[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.

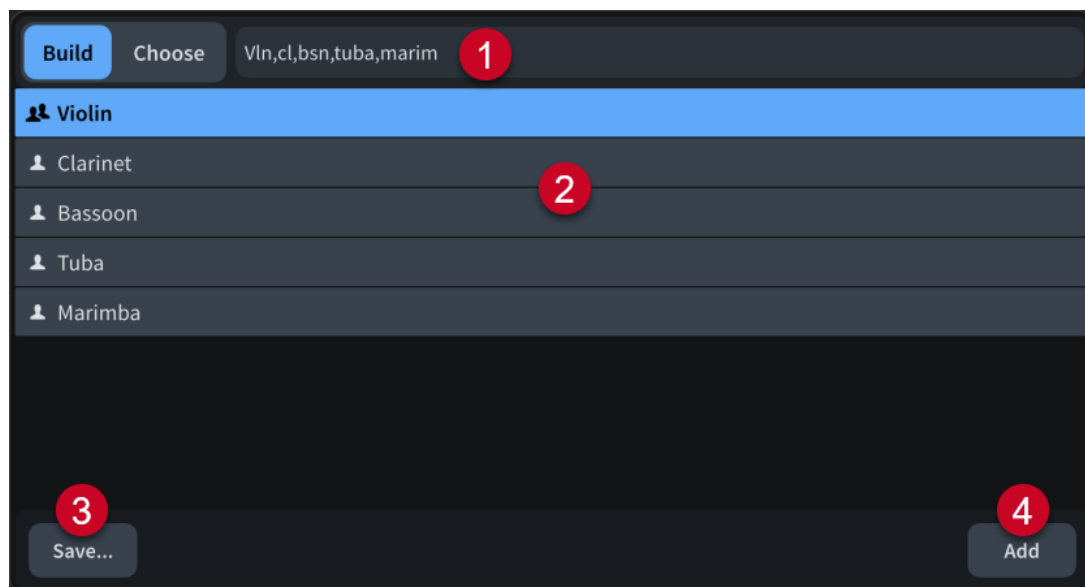
In der Ensemble-Auswahl wird die Programmsprache verwendet.

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 

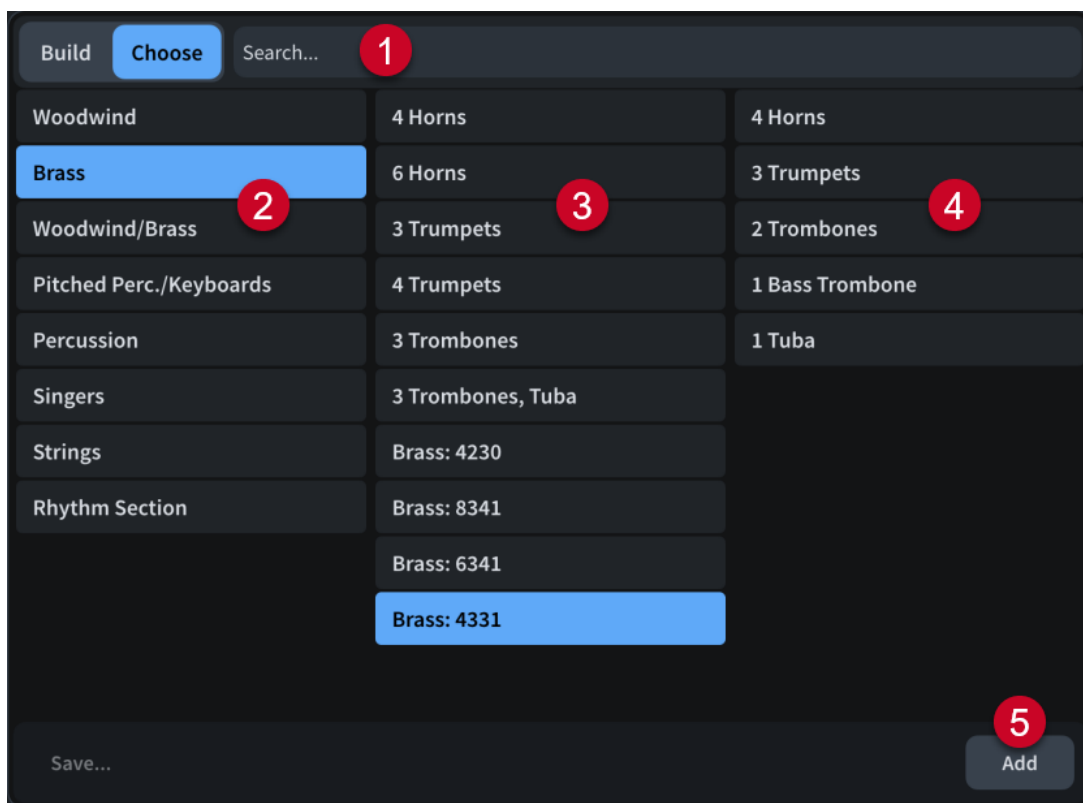
3 Speichern

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 Kategorie 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 124

[Spieler](#) auf Seite 118

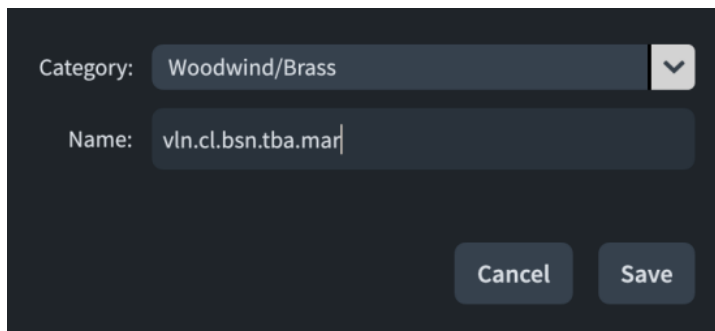
[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[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

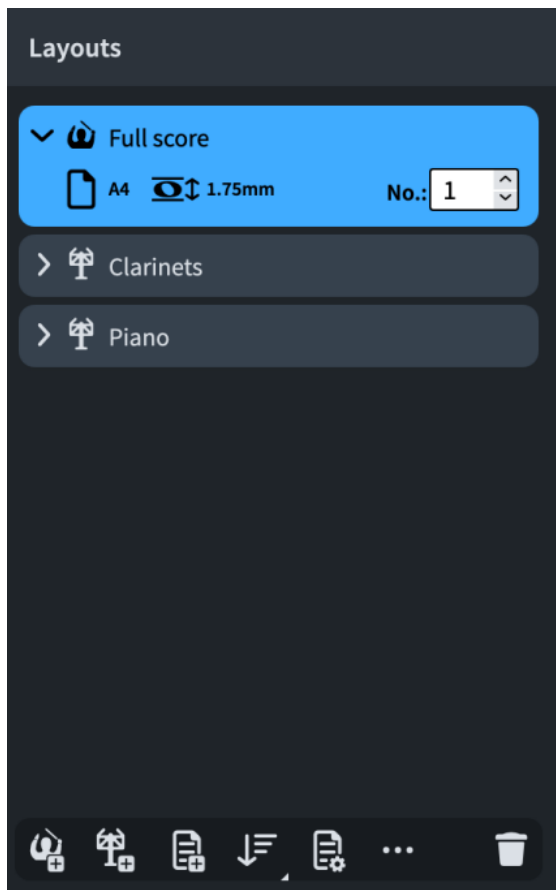
[Benutzerdefinierte Ensembles erstellen und speichern](#) auf Seite 125

Layouts-Bereich (Einrichten-Modus)

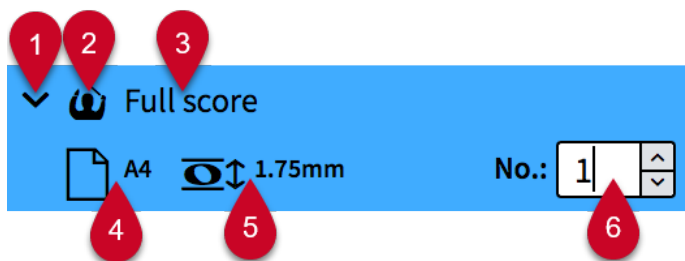
Der **Layouts**-Bereich zeigt alle Layouts im Projekt in einer Liste an. Im Einrichten-Modus befindet er sich rechts im Fenster.

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

[Layouts](#) auf Seite 172

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 557

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

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 175

Partien-Bereich

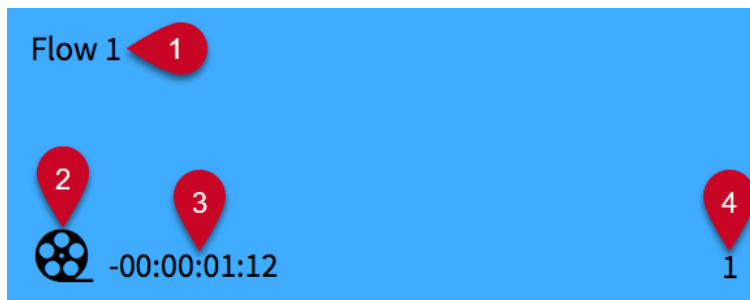
Der **Partien**-Bereich enthält alle Partien im Projekt und zeigt sie in einer horizontalen Liste an. Er befindet sich am unteren Rand des Fensters im Einrichten-Modus.

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

[Partien](#) auf Seite 168

[Videos](#) auf Seite 188

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,

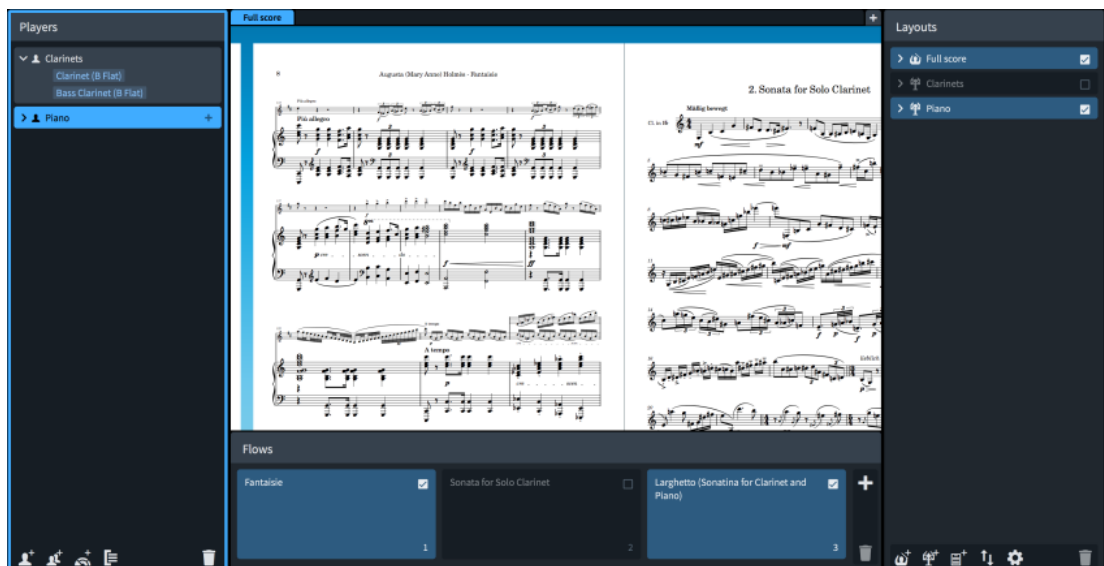
in denen sie nicht singen, aus dem Layout entfernen. Standardmäßig enthalten Layouts alle Partien, und Gesamtpartitur-Layouts enthalten alle Spieler.

- 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 Parteien, die Chor-Spieler und den Klavierauszug-Spieler.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Partien](#) auf Seite 168

[Layouts](#) auf Seite 172

[Layouts Parteien zuweisen](#) auf Seite 175

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

[Spielern Parteien zuweisen](#) auf Seite 170

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

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

[Tacets](#) auf Seite 615

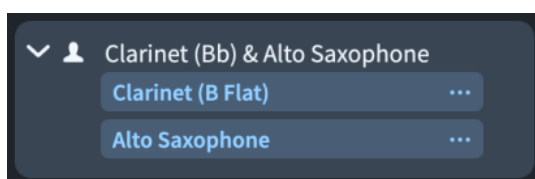
Spieler

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.



Ein Einzelspieler im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus

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.



Ein Satzspieler im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nur-Lesen-Modus](#) auf Seite 102

[Instrumente](#) auf Seite 126

[Spielergruppen](#) auf Seite 164

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 124

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 127

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 133



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 acht Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

1. Fügen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten einen Spieler ohne Instrument hinzu und öffnen Sie die Instrumenten-Auswahl:
 - Um einen Einzelspieler hinzuzufügen, drücken Sie entweder **Umschalttaste-P** oder klicken Sie auf **Einzelspieler hinzufügen**  im **Spieler**-Bereich oder im Projekt-Startbereich.
 - Um einen Satzspieler hinzuzufügen, drücken Sie entweder **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-P** oder klicken Sie auf **Satzspieler hinzufügen**  im **Spieler**-Bereich oder im Projekt-Startbereich.
 2. Wählen Sie das gewünschte Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.
-

ERGEBNIS

Der Einzel-/Satzspieler wird hinzugefügt und automatisch nach dem ausgewählten Instrument benannt. Die Position des Spielers im **Spieler**-Bereich hängt von der aktuellen Reihenfolge der Instrumente in der Partitur 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 104

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1173

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 127

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

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539


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 acht 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. Er wird im **Spieler**-Bereich gemäß der aktuellen Partiturreihenfolge der Instrumente und unter dem entsprechenden Spieler mit der höchsten Nummer positioniert.

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


[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471

[Partien duplizieren](#) auf Seite 170

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. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich auf **Spieler sortieren**  und halten Sie die Maustaste gedrückt oder klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf.
 2. Wählen Sie eine der verfügbaren Partiturreihenfolgen von Instrumenten.
 - **Keine**
 - **Band**
 - **Jazz**
 - **Orchestral**
 3. Optional: Klicken Sie auf Spieler und ziehen Sie sie nach oben/unten.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.
-

ERGEBNIS

Die standardmäßige Spieler-Reihenfolge wird geändert. Alle Spieler werden automatisch gemäß ihrem ersten Instrument und der Partiturreihenfolge für Instrumente sortiert, auch wenn Sie später Spieler hinzufügen oder löschen.

HINWEIS

- Dies hat keine Auswirkungen auf die Spieler-Reihenfolge in Layouts mit benutzerdefinierten Spieler-Reihenfolgen.
 - Wenn Sie Spieler im **Spieler**-Bereich manuell verschieben, ändert Dorico SE automatisch die Partiturreihenfolge der Instrumente in **Keine**. Dies behält Ihre Spieler-Reihenfolge bei, wenn Sie zum Beispiel später weitere Spieler hinzufügen.
 - Außerdem können Sie Partiturreihenfolgen von Instrumenten aus dem **Reihenfolge**-Menü in der Statuszeile auswählen.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Nummerierung von Instrumenten so ändern, dass sie der standardmäßigen Spieler-Reihenfolge entspricht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Instrumente neu nummerieren](#) auf Seite 128

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 177

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 darauffolgenden Änderungen, die Sie an der Spieler-Reihenfolge im **Spieler**-Bereich vornehmen, haben in Layouts mit benutzerdefinierten Spieler-Reihenfolgen keine Auswirkung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711


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 104

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 127

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170


Spieler löschen

Sie können Spieler aus Ihrem Projekt löschen, wodurch auch alle Instrumente gelöscht werden, die diese Spieler halten. Sie können optional auch ihre Einzelstimmen-Layouts löschen.

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:
 - Um die ausgewählten Spieler und alle Instrumente, die sie halten, zu löschen, aber ihre Einzelstimmen-Layouts im Projekt zu behalten, wählen Sie **Nur Spieler löschen**.
 - Um die ausgewählten Spieler, ihre Instrumente und alle entsprechenden Einzelstimmen-Layouts zu löschen, wählen Sie **Spieler und Einzelstimmen-Layouts löschen**.

HINWEIS

Einzelstimmen-Layouts, die auch andere Spieler enthalten, werden nicht gelöscht.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spieler (und optional auch ihre Einzelstimmen-Layouts) werden gelöscht.

TIPP

Sie können in jeder Partie nur Spieler ohne Noten löschen, indem Sie **Einrichtung > Leere Spieler löschen** wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Instrumente löschen](#) auf Seite 132

[Layouts löschen](#) auf Seite 178

[Spielergruppen löschen](#) auf Seite 167

[Wiederherstellen von Standard-Layouts](#) auf Seite 179

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 116

[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 acht Spieler haben. Nur Ensembles mit acht oder weniger Spielern sind verfügbar.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus die Ensemble-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-E**.
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Ensemble hinzufügen** .
 - Klicken Sie in einem leeren Projekt im Projekt-Startbereich auf **Ensemble hinzufügen** .
 2. Nutzen Sie die Ensemble-Auswahl, um das gewünschte Ensemble auszuwählen oder zusammenzustellen.
 3. Optional: Wenn Sie ein neues Ensemble zusammenstellen, das Sie in zukünftigen Projekten wiederverwenden möchten, klicken Sie auf **Speichern**, um den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** zu öffnen und Ihr Ensemble zu speichern.
 4. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
-

ERGEBNIS

Die Spieler im ausgewählten Ensemble werden zum **Spieler**-Bereich hinzugefügt, je nach Art des Ensembles entweder als Einzel- oder als Satzspieler. Sie werden allen Partien zugewiesen, die im Projekt erzeugt wurden.

TIPP

Sie können Projektvorlagen verwenden, um Projekte mit mehreren Spielern zu beginnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 109

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71



[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

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

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 109

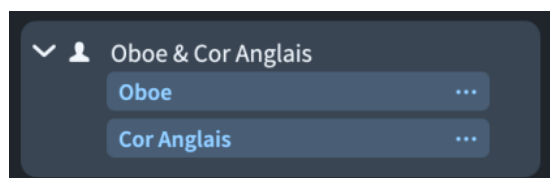
[Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 111

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.



Ein Einzelspieler mit zwei Instrumenten, einer Oboe und einem Englischhorn, im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus

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 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 Varianten 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 118

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 122

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

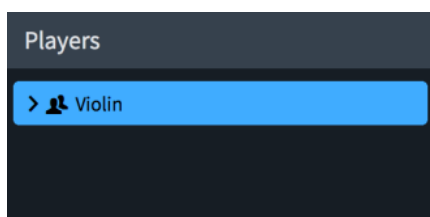
[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654

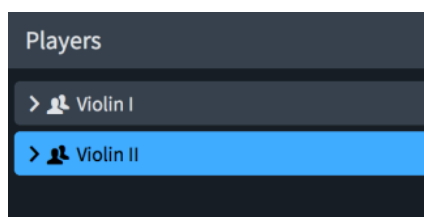
Nummerierung der Instrumente

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 179

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 182

[Spielergruppen](#) auf Seite 164

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1174

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 132

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 122

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1173

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

Instrumente neu nummerieren

Sie können die Nummerierung von Instrumenten ändern, so dass sie ihrer standardmäßigen Spieler-Reihenfolge entspricht. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie die Nummerierung der Hörner 2 und 3 tauschen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

Ihre standardmäßige Spieler-Reihenfolge entspricht der gewünschten Instrumenten-Nummerierung.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Einrichten-Modus **Einrichten** > **Instrumente neu nummerieren**.
-

ERGEBNIS

Instrumente werden entsprechend der Reihenfolge von Spielern im Spieler-Bereich neu nummeriert.

Bei Spielern, die Sie noch nicht umbenannt haben, werden die Spielernamen aktualisiert, um die neue Nummerierung der Instrumente widerzuspiegeln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 177

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 178

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

Transponierende Instrumente

Während die meisten Instrumente Noten in klingender Notation erzeugen, erzeugen transponierende Instrumente eine Note, die sich von der geschriebenen unterscheidet. Häufig verwendete transponierende Instrumente sind zum Beispiel Klarinette, Hörner, Trompeten, Saxophone und Englischhorn.

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 um Oktaven transponierenden Instrumenten gehören die Piccoloflöte (die eine Oktave über der Notation klingt), das Glockenspiel (das zwei Oktaven über der Notation klingt) sowie Gitarre und Kontrabass (die beide eine Oktave unter der Notation klingen).

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.

HINWEIS

Laut Konvention werden um Oktaven transponierende Instrumente immer mit transponierten Tonhöhen angezeigt, auch in Layouts mit Konzertstimmung, und benötigen keine Schlüssel mit Oktavangaben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 127

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1174

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 919

[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 158

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 941

[Instrumente ändern](#) auf Seite 131

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 847

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 848

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

[Kapodaster](#) auf Seite 154

Instrumente zu Spielern hinzufügen

Sie können Instrumente und Perkussions-Kits sowohl zu Einzel- als auch zu 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.

Wenn Sie den Spieler nicht bereits umbenannt haben, wird der Spielername aktualisiert, um alle Instrumente zu umfassen, die von dem Spieler gehalten werden.

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 118

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 124

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 122

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 133

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

[Kapodaster](#) auf Seite 154

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 182

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 71

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

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539

[Noteneingabe](#) auf Seite 226

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 104

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 133

[Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1175

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

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.

Änderungen an der Reihenfolge der Instrumente, die von einem Einzelspieler gehalten werden, wirken sich auch auf seinen Spielernamen aus, sofern Sie den Spieler noch nicht umbenannt haben.

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 104

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 122

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 180

[Spielernamen zurücksetzen](#) auf Seite 181


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.

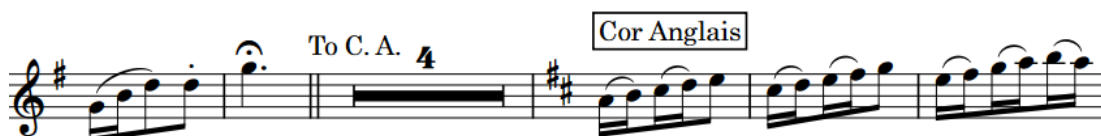
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Spieler löschen](#) auf Seite 123

Instrumentenwechsel

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



Standardmäßig treten Instrumentenwechsel nach der letzten Note der alten Instrumente ein, Beschriftungen für Instrumentenwechsel für neue Instrumente werden nach Stichnoten in ihren Notenzeilen angezeigt und Instrumentenwechsel-Warnhinweise werden in Partitur-Layouts ausgeblendet.

Sie können die Positionen von Instrumentenwechseln und Beschriftungen für Instrumentenwechsel in jedem Layout unabhängig ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

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

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

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Instrumente ändern](#) auf Seite 131

Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben

Sie können Instrumentenwechsel in jedem einzelnen Layout erlauben/nicht erlauben. So können Sie zum Beispiel mehrere Perkussionsinstrumente in der Partitur in so wenig Notenzeilen wie möglich, in der Perkussions-Einzelstimme jedoch in separaten Notenzeilen für jedes einzelne Perkussionsinstrument anzeigen.

Wenn Sie Instrumentenwechsel nicht erlauben, werden in den ausgewählten Layouts alle Instrumenten-Notenzeilen angezeigt, einschließlich Notenzeilen für mehrere Instrumente, die von einem Einzelspieler gehalten werden.

TIPP

Wenn Sie Noten für andere von Einzelspielern gehaltene Instrumente eingeben, aber Instrumentenwechsel im Layout behalten möchten, können Sie zur fortlaufenden Ansicht wechseln, um alle Notenzeilen im Projekt zu sehen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren Sie im **Instrumentenwechsel**-Abschnitt die Option **Instrumentenwechsel erlauben**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Instrumentenwechsel werden in den ausgewählten Layouts erlaubt, wenn **Instrumentenwechsel erlauben** aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn die Option deaktiviert ist.

HINWEIS

Mehrere Instrumente können nur dann in derselben Notenzeile mit einem Instrumentenwechsel angezeigt werden, wenn keine ihrer Noten einander überlappen. Wenn es Überlappungen bei den Noten gibt, werden mehrere Notenzeilen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente](#) auf Seite 126

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 137

[Instrumente ändern](#) auf Seite 131

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

Position von Instrumentenwechseln ändern

Sie können Instrumentenwechsel in jedem Layout entweder nach der letzten Note im alten Instrument oder vor der ersten Note im neuen Instrument anzeigen. Außerdem können Sie die Positionen von Beschriftungen für Instrumentenwechsel relativ zu Stichnoten ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie aus der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Position von Instrumentenwechseln 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 **Instrumentenwechsel**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Übergangsposition für Instrument**:
 - **Nach letzter Note in altem Instrument**
 - **Vor erster Note in neuem Instrument**
 5. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Instrumenten-Änderungsanweisungen nach Stichnoten anzeigen, wenn die Stichnoten vor der ersten Note im neuen Instrument stehen**.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Instrumentenwechsel werden an der entsprechenden Position in den ausgewählten Layouts angezeigt.

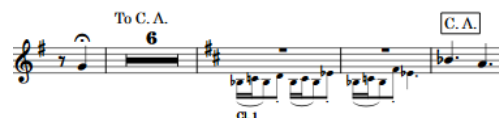
TIPP

Wenn Instrumentenwechsel mitten im System auftreten, möchten Sie vielleicht lieber das neue Instrument in der Notenzeilenbeschriftung anzeigen, wenn es das erste klingende Instrument im System ist. Sie können diese Einstellung unter **Layout-Optionen > Notenzeilen und Systeme > Notenzeilenbeschriftungen** ändern.

BEISPIEL



Instrumentenwechsel nach letzter Note im alten Instrument und Beschriftung für Instrumentenwechsel am Anfang der Stichnoten



Instrumentenwechsel vor erster Note im neuen Instrument und Beschriftung für Instrumentenwechsel nach Stichnoten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stichnoten](#) auf Seite 854

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

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 137
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170

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**.
-

Instrumentenwechsel-Warnhinweise anzeigen/ausblenden

Sie können alle Instrumentenwechsel-Warnhinweise in jedem einzelnen Layout nach den letzten Noten vor Instrumentenwechseln anzeigen/ausblenden. So können Sie zum Beispiel in der Perkussion-Einzelstimme »Zu Marimba« anzeigen, aber in der Partitur ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie aus der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Instrumentenwechsel-Warnhinweise 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 **Instrumentenwechsel**-Abschnitt die Option **Instrumentenwechsel-Warnungen anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 134

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.

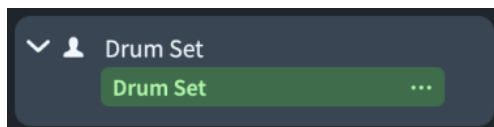
Sie können Perkussions-Kits auf die folgenden Arten zu Projekten hinzufügen:

- Perkussions-Kits auf dieselbe Art wie Instrumente zu Spielern hinzufügen.
- Vorhandene ungestimmte Perkussionsinstrumente, die von einem Einzelspieler gehalten werden, zu Kits kombinieren.
- Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen und danach ungestimmte Perkussionsinstrumente zu diesen Kits hinzufügen.
- Vorhandene Kits importieren, die Sie zuvor exportiert und gespeichert haben.

Sie können Perkussionsinstrumente zwischen Spielern verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf Noten hat, die bereits für die jeweiligen Instrumente geschrieben wurden. 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.

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



Ein Einzelspieler mit einem Perkussions-Kit im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1261
- [Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1178
- [Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 130
- [Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

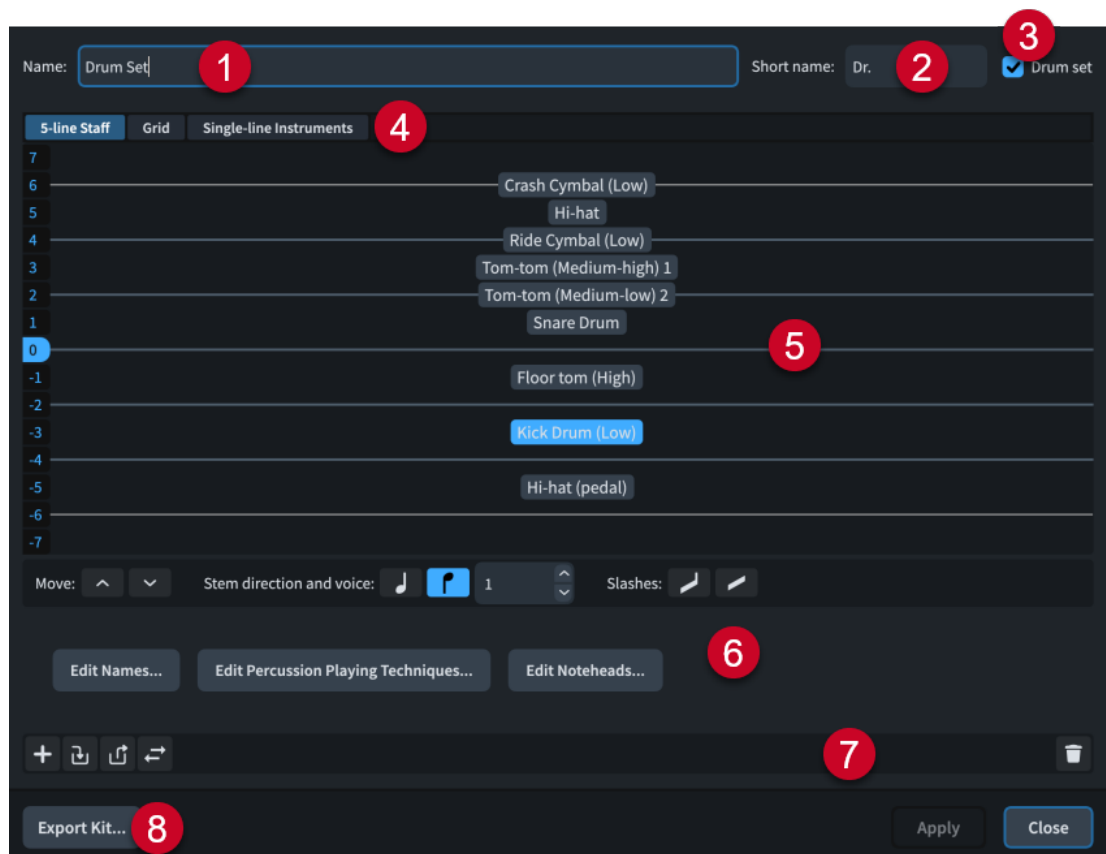
Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie Änderungen an Perkussions-Kits vornehmen, um zum Beispiel festzulegen, welche Instrumente sie enthalten und wie Instrumente in den unterschiedlichen Kit-Darstellungen angeordnet werden.

Sie können den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Fügen Sie ein leeres Perkussions-Kit hinzu oder kombinieren Sie vorhandene Instrumente zu einem Perkussions-Kit.
- Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte eines Spielers, der ein Perkussions-Kit hält, klicken Sie dann auf das Instrumenten-Menü  in der Kit-Instrumenten-Beschriftung und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**.

TIPP

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

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 142

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1275

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1178

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 183

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1262

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1264

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1261

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1262

[Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen](#) auf Seite 1276

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen

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

HINWEIS

Sie können Perkussions-Kits nicht zu Satzspielern hinzufügen, die bereits ein Instrument halten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie einen Spieler aus, drücken Sie **Umschalttaste-I** und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.
 - Klicken Sie auf das Plus-Symbol **+** in einer Spielerkarte und klicken Sie dann in der Instrumenten-Auswahl auf **Leeres Kit erzeugen**.
 - Wählen Sie einen Spieler aus, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen** **⋮** und wählen Sie **Leeres Kit erzeugen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
 2. Fügen Sie das gewünschte Perkussionsinstrument zum Kit im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** hinzu.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1260

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

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 104


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

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.

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 104

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 132

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 104

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1262

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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1262

Instrumente in Perkussions-Kits verschieben



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:
 - Um sie nach oben zu verschieben, klicken Sie auf **Nach oben** .
 - Um sie nach unten zu verschieben, klicken Sie auf **Nach unten** .
 - 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 104

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 481


[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

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 in der Rasterdarstellung vereinfachen, zum Beispiel, um »Holzblock« statt »Holzblock (hoch)«, »Holzblock (mittel)« und »Holzblock (tief)« anzuzeigen.

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 104


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen

Gruppennamen werden als Instrumentenbeschriftungen angezeigt. Sie können die Gruppennamen in Perkussions-Kits ändern, die die Rasterdarstellung nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Rasterdarstellungs-Gruppen Sie umbenennen möchten.

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

ERGEBNIS

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

HINWEIS

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

BEISPIEL

Ride Cymbal —
Hi-hat —
Wood Block 1 —
Wood Block 2 **II**
Wood Block 3 **II**
Tom 1 —
Tom 2 —
Kick Drum —

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

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

Rasterdarstellung für Perkussions-Kits mit gruppierten Holzblöcken



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1178

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung löschen

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

VORGEHENSWEISE

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


ERGEBNIS

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

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.

Perkussions-Kits exportieren

Sie können Perkussions-Kits als `.dorico.lib`-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 104

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

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 107

[Instrumente ändern](#) auf Seite 131

[Kapodaster](#) auf Seite 154

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

[Akkordsymbole](#) auf Seite 816

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 831


[Tabulatur](#) auf Seite 1190

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1034

Saiten und Stimmung bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** können Sie die Stimmung einzelner Bundinstrumente anpassen, indem Sie ihre Anzahl von Saiten und Bündeln, die Tonhöhen ihrer offenen Saiten sowie die Abstände zwischen ihren Bündeln ändern. Außerdem können Sie dort Kapodaster hinzufügen/entfernen und die Transposition für Instrumente mit Bündeln ändern.

- Sie können den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** öffnen, indem Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Karte des Spielers erweitern, der das jeweilige Bundinstrument hält, und dann auf 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.

Sie können durch Saiten navigieren, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** / **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, und gelangen zu den obersten/untersten Saiten durch Drücken der **Bild-auf-Taste**/**Bild-ab-Taste**.

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 es Ihnen, die offene Tonhöhe der Saite anhand des entsprechenden Notennamens und der Oktave für Ihre Einstellung der Nummerierungskonvention für das mittlere C anzugeben, zum Beispiel **C4** für das mittlere C. Falls nötig, können Sie **#** für Kreuz und **b** für Be hinzufügen.
- **Anzahl Bünden:** Hiermit können Sie die Anzahl von Bünden für die ausgewählten Saiten einstellen.
- **Startbund:** Hiermit können Sie den Startbund für die ausgewählten Saiten einstellen. Die fünfte Saite auf dem Banjo beginnt zum Beispiel im fünften Bund.
- **Halbtonschritt aufwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt anheben.

- **Halbtonschritt abwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt erniedrigen.
- **Unregelmäßige Bundabstände:** Hiermit können Sie nicht-chromatische Bundanordnungen für Instrumente mit Griffbrettern festlegen, die anderen Skalen entsprechen, wie es zum Beispiel beim Dulcimer der Fall ist. Geben Sie **1** für einen halben und **2** für einen ganzen Schritt ein und trennen Sie die Schritte durch ein Komma. Geben Sie zum Beispiel **2,2,1,2,2,2,1** ein, um das Muster für eine Durskala festzulegen.

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 und Transposition (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 mittleres C (MIDI-Note 60) als:** Hiermit 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 104

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 831

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150


[Kapodaster](#) auf Seite 154

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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 Instrumenten-Variante 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 104


[Akkorddiagramme](#) auf Seite 831

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 832

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.

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 angewendet. Die importierte Stimmung wird für Akkorddiagramme verfügbar.

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 150
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209
[Akkordsymbole](#) auf Seite 816
[Akkorddiagramme](#) auf Seite 831
[Tabulatur](#) auf Seite 1190
[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023
[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1034
[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150
[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 160
[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 162
[Layouts](#) auf Seite 172
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176
[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

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 177
[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 158
[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160
[Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 163
[Akkordsymbole umdeuten](#) auf Seite 823


Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen

Sie können Kapodaster zu einzelnen Instrumenten mit Bündeln hinzufügen. Dies wirkt sich auf die Tonhöhen aus, die für die entsprechenden Instrumente in Tabulatur angezeigt werden, da Dorico 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

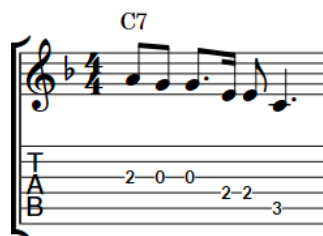
1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, zu dem Sie einen Kapodaster hinzufügen möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie im Abschnitt **Capo und Transposition** 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

C7



Kein Kapodaster

C7



Zum dritten Bund hinzugefügter Kapodaster

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 150

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 158

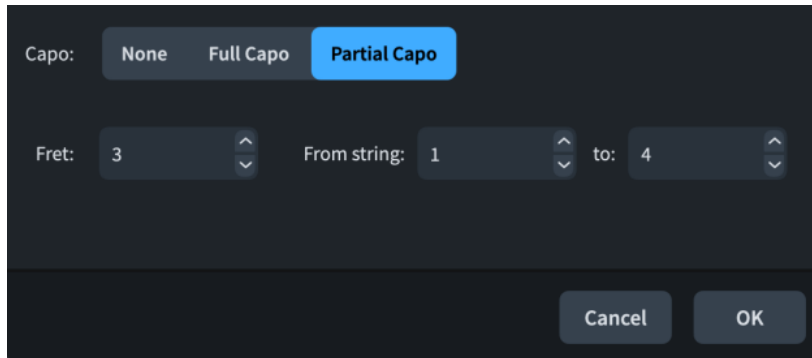
[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 160

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 162

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 Abschnitt **Capo und Transposition** auf **Capo** klicken.



Der Dialog **Capo-Definition** enthält die folgenden Optionen:

Capo

Hier können Sie eine der folgenden Kapodaster-Arten auswählen:

- **Keiner**
- **Vollständiger Capo**
- **Teil-Capo**

Bund

Hier können Sie die Bundposition des Kapodasters ändern.


Ab Saite [n] bis [n]

Hier können Sie die erste und letzte Saite angeben, die durch den Kapodaster abgedeckt werden. Nur verfügbar, wenn **Teil-Capo** für **Capo** ausgewählt ist.

Kapodaster von Instrumenten mit Bünden entfernen

Sie können Kapodaster von einzelnen Instrumenten mit Bünden entfernen. Dies wirkt sich auf die Tonhöhen aus, die für die entsprechenden Instrumente in Tabulatur angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument 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 Abschnitt **Capo und Transposition** 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 Bündinstrumenten ändern, um zum Beispiel hinzugefügte Kapodaster oder abweichende Saitenstimmungen zu berücksichtigen. Dies kann sich auf die in Notenzeilen und in Haupt-Akkordsymbolen in den Noten angezeigten Tonhöhen auswirken, je nach Ihrer Layout-spezifischen Einstellung für die Verwendung von Transpositionen bei Bündinstrumenten.

HINWEIS

- In der Instrumenten-Auswahl finden Sie verschiedene Stimmungen für jedes Bündinstrument.
 - Außerdem können Sie die offene Stimmung für einzelne Saiten von Bündinstrumenten ändern.
 - Transpositionen von Bündinstrumenten wirken sich nicht auf die in Tabulatur angezeigten Tonhöhen (diese nutzen den Kapodaster des Instruments) oder auf die Tonhöhen in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen aus.
-

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bündinstrument 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 Abschnitt **Capo und Transposition** die Tonhöhe für **In Notenzeilen-Notation klingt ein notiertes mittleres C (MIDI-Note 60) 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 104

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 150

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bündinstrumenten ändern](#) auf Seite 153

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

Transpositionen für Instrumente mit Bündeln verwenden

Sie können transponierte Tonhöhen in Notenzeilen und in Haupt-Akkordsymbolen in jedem einzelnen Layout und für jeden einzelnen Spieler, der mindestens ein Bündinstrument hält, gemäß der Transposition des jeweiligen Bündinstruments anzeigen.

Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel einen Kapodaster zu einem Bündinstrument hinzugefügt haben und möchten, dass in Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbolen die Tonhöhen angezeigt werden, die Interpreten spielen müssen, um die gewünschte klingende Tonhöhe zu erzeugen.

VORGEHENSWEISE

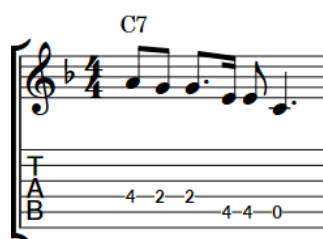
1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Transpositionen von Bundinstrumenten für Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbole verwenden möchten. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. Aktivieren Sie im Bereich **Instrumente mit Bündeln** die Option **Bundinstrument-Transposition verwenden** für jeden Spieler in Ihrem Projekt, der mindestens ein Instrument mit Bündeln hält.
 5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Für Notation**
 - **Für Notation und wichtigste Akkordsymbole**
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die für die jeweiligen Bundinstrumente einstellten Transpositionen werden in den ausgewählten Layouts entweder nur für Notenzeilen oder sowohl für Notenzeilen als auch für Haupt-Akkordsymbole verwendet.

Sie können zum Beispiel **Für Notation** für Bundinstrumente mit Kapodaster auswählen, für die die Anzeige von Kapodaster-Akkordsymbolen eingestellt ist, und **Für Notation und wichtigste Akkordsymbole** für umgestimmte Bundinstrumente.

BEISPIEL



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 711

[Spieler](#) auf Seite 118

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 155

[Akkordsymbole](#) auf Seite 816

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1191

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160


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 mittleres C (Note 60) 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

			
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 155
- [Positionen von Akkordsymbolen](#) auf Seite 817
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817
- [Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 819
- [Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 819
- [Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern](#) auf Seite 826
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588
- [Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 834
- [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 832
- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 332

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 entweder 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](#) auf Seite 835
- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 155
- [Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen](#) auf Seite 155
- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 332

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

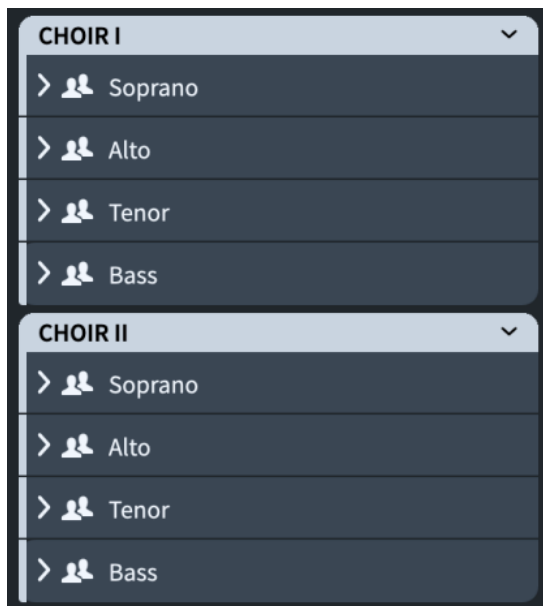
In Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen in den ausgewählten Layouts werden Haupt- und/oder Kapodaster-Akkorde angezeigt. Kapodaster-Akkorde werden in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

Spielergruppen

Eine Spielergruppe entspricht einer Reihe von Musizierenden, die als Einheit behandelt werden, z. B. ein Chor in einem Werk für Doppelchor oder ein Ensemble, das neben der Bühne spielt. Spielergruppen können ihre eigenen Klammern haben, je nachdem, welche Klammergruppierung für das jeweilige Layout eingestellt ist.

Eine Gruppierung von Spielern führt dazu, dass sie in der Standardreihenfolge zusammen positioniert, unabhängig von Spielern außerhalb der Gruppe nummeriert und gemäß der Art von Ensemble, die für das jeweilige Layout eingestellt ist, durch Klammern verbunden werden.

Wenn Ihr Projekt zum Beispiel für Doppelchor (SATB/SATB) ausgelegt ist, werden standardmäßig alle Stimmen in einer Klammer zusammengefasst, da sie alle derselben Familie angehören. Wenn Sie dagegen jeden Chor seiner eigenen Gruppe zuordnen, werden sie separat verklammert. Dies ist für Werke nützlich, die mehrere Gruppen enthalten, wie zum Beispiel in Britten's »War Requiem«, das drei klar unterteilte Gruppen enthält, oder in Waltons »Belshazzar's Feast«, welches zwei Blechbläsergruppen erfordert, die abseits der Bühne spielen.



Zwei Chor-Spielergruppen im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus

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 127

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 122

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177


[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

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 104
[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 166
[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 168
[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 167
[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177



Spieler zu Gruppen hinzufügen

Sie können vorhandene Spieler zu vorhandenen Spielergruppen hinzufügen.

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Gruppe aus, zu der Sie neue Spieler hinzufügen möchten.
2. Fügen Sie neue Spieler auf eine der folgenden Arten hinzu:
 - Um einen Einzelspieler hinzuzufügen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Einzelspieler hinzufügen** .
 - Um einen Satzspieler hinzuzufügen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Satzspieler hinzufügen** .

Die Instrumenten-Auswahl wird geöffnet.

TIPP

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

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

ERGEBNIS

Die entsprechende Art Spieler wird zur ausgewählten Gruppe hinzugefügt.

TIPP

Außerdem können Sie vorhandene Spieler in, aus oder zwischen Gruppen verschieben.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104
[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107
[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119
[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 168
[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177

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 104


[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

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 Spielergruppen aus, die Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die ausgewählten Spielergruppen 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:
 - Um die ausgewählten Spielergruppen zu löschen, aber die Spieler darin zu behalten, wählen Sie **Spieler behalten**.

- Um sowohl die ausgewählten Spielergruppen als auch die Spieler daraus zu löschen, wählen Sie **Spieler löschen**.
-

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 166

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 115
- [Spieler](#) auf Seite 118
- [Layouts](#) auf Seite 172
- [Tacets](#) auf Seite 615
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 116
- [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 626

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 115
- [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 187
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119
- [Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 170
- [Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 175
- [Titel hinzufügen](#) auf Seite 916

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

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf die Partie, die Sie duplizieren möchten.
2. 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 115

[Tacets](#) auf Seite 615

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 175

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

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 Partiennummern 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 186

[Partien importieren](#) auf Seite 79


[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

[Token](#) auf Seite 629

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 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.

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 580
- [Einzelstimmenformatierung übertragen](#) auf Seite 619
- [Partien](#) auf Seite 168
- [Spieler](#) auf Seite 118
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 116
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 623
- [Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 624
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624
- [Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 584
- [Eigenschaften](#) auf Seite 637
- [Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 638
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179
- [Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 178
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 181
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1171
- [Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810
- [Verteilen](#) auf Seite 609
- [Zusammenführen](#) auf Seite 618
- [Divisi](#) auf Seite 1189
- [Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 919
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 488
- [Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1215

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 112

[Optionen der Arbeitsumgebung](#) auf Seite 29

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 177

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 178

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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

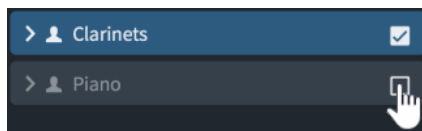
[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45

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

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 103

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 181

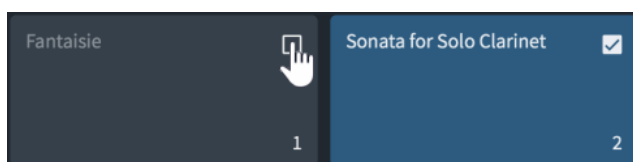
[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 170

Layouts Partien zuweisen

Standardmäßig werden alle Partien in Ihrem Projekt zur Gesamtpartitur und zu den Einzelstimmen-Layouts hinzugefügt. 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

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 103

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 transponiert, 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 auch auf eine der folgenden Arten die Transposition des Layouts ändern, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist:

- Um Layouts in transponierte Notation zu versetzen, wählen Sie entweder **Transponierte Notation** in der Statuszeile oder **Bearbeiten > Transponierte Notation**.
- Um Layouts in klingende Notation zu versetzen, wählen Sie entweder **Klingende Notation** in der Statuszeile oder **Bearbeiten > Klingende Notation**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 485

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 217

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 847

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 919

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 geschrieben 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 produziert 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 485

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 941

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 848

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 155

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 919

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 112


[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

[Instrumente neu nummerieren](#) auf Seite 128

Nummerierung von Layouts ändern

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich ein beliebiges Layout aus.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layout-Einstellungen**  und wählen Sie **Layouts neu nummerieren**.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.


ERGEBNIS

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

Layouts löschen

Sie können Layouts löschen, ohne die entsprechenden Noten aus dem Projekt zu entfernen. Wenn Sie zum Beispiel ein kombiniertes Einzelstimmen-Layout für Violine I und II verwenden möchten, können Sie ihre separaten Einzelstimmen-Layouts löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie löschen möchten.
 2. Löschen Sie die ausgewählten Layouts auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 - Klicken Sie im **Layouts**-Bereich auf **Layout löschen** .
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gelöscht, ohne dass Noten aus dem Projekt entfernt werden.

WEITERE SCHRITTE

Sie können später alle Einzelstimmen-Layouts wiederherstellen, die Dorico SE standardmäßig enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 112

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 116

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:

Spielername

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. Standardmäßig werden Layoutnamen mit Rahmen am oberen Rand von Seiten in Einzelstimmen-Layouts angezeigt, die die **Erste**-Seitenvorlage nutzen.

Layoutnamen für Einzelstimmen-Layouts werden automatisch 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 127

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Token](#) auf Seite 629

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1271


[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 174

[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 167

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-Bereich](#) auf Seite 104

[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 167

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

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 122


[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1173

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

Spielernamen zurücksetzen

Sie können sowohl vollständige als auch kurze Spielernamen gleichzeitig auf ihre Standardanzeige zurücksetzen. Standard-Spielernamen werden automatisch aktualisiert, wenn Sie die Instrumente oder Namen von Instrumenten ändern, die der jeweilige Spieler hält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, dessen Namen Sie zurücksetzen möchten.
 2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Textfeld für den Spielernamen zu öffnen.
 3. Klicken Sie auf **Auf Standardeinstellung zurücksetzen** .
-


ERGEBNIS

Sowohl der vollständige Name als auch der Kurzname für den entsprechenden Spieler wird auf die Standarddarstellung zurückgesetzt.

Layouts umbenennen

Sie können Layouts umbenennen und umbenannte Layouts auf ihre Standardnamen zurücksetzen. Standardmäßig werden Layoutnamen mit Rahmen am oberen Rand von Seiten in Einzelstimmen-Layouts angezeigt, die die **Erste**-Seitenvorlage nutzen.

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

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 112

[Token](#) auf Seite 629

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1173


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

- Sie können verschiedene Aspekte der Darstellung von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern, ohne Instrumentennamen zu ändern, um zum Beispiel festzulegen, ob Instrumenten-Transpositionen vor oder nach Instrumentennamen angezeigt werden sollen.
 - Durch Änderungen an Instrumentennamen werden Spieler- und Layoutnamen nicht automatisch aktualisiert, wenn Sie sie bereits umbenannt haben.
-

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. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Transposition zeigen** aus:
 - **Immer**
 - **Layout-Optionen folgen**

- **Nie**
5. Optional: Aktivieren Sie **Als Standard für Instrument speichern**.
 6. 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 104


[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1173

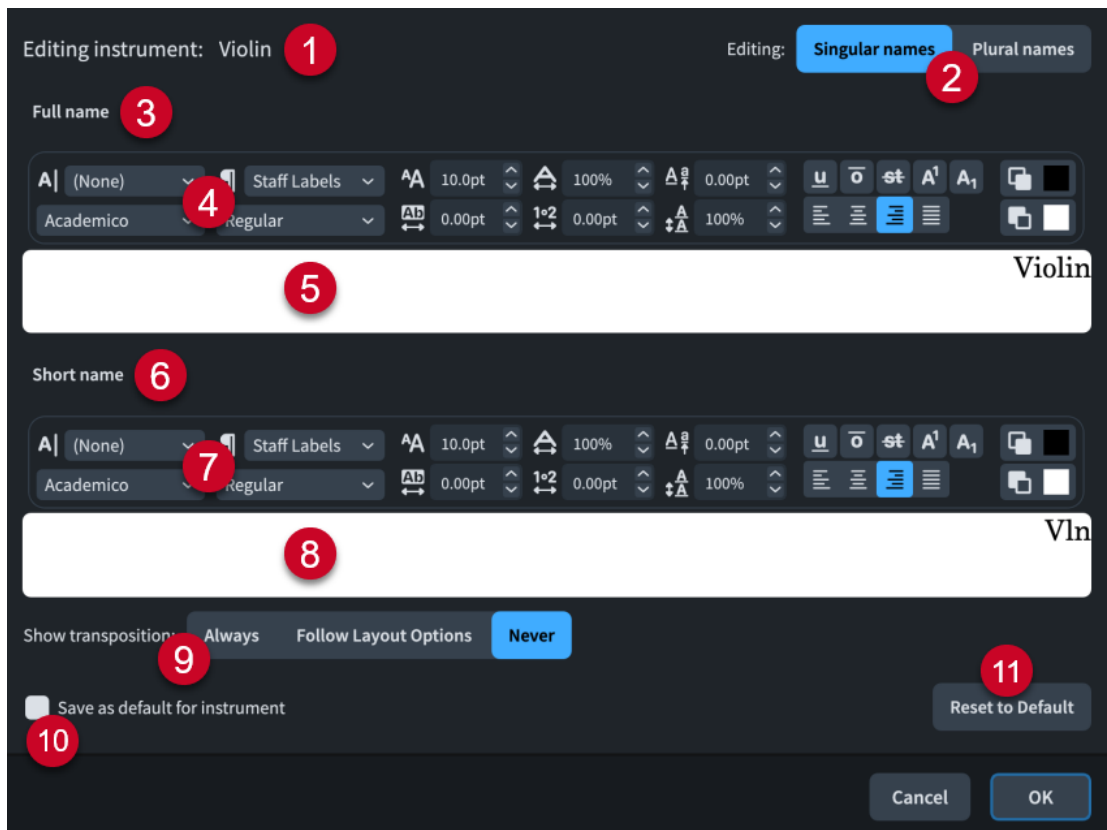
[Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1176

[Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten](#) auf Seite 136

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 einzellig 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

Abweichungen von der horizontalen Ausrichtung bzw. dem Zeilendurchschuss von Instrumentennamen werden nur in einfachen Fällen in Notenzeilenbeschriftungen verwendet. Sie werden nicht für innere, gruppierte oder zusammengeführte Notenzeilenbeschriftungen verwendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1175

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405


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 104

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

Partienamen und Partietitel

Wenn Sie eine Partie zu einem Projekt hinzufügen, wird als Standardname dieser Partie **Partie** sowie eine aufsteigende Nummer angezeigt. In Dorico SE haben Parteien sowohl einen Partienamen als auch einen Partietitel. Standardmäßig sind sie identisch, können aber voneinander abweichen, wenn Sie zum Beispiel Skizzen von Parteien organisieren möchten, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre angezeigten Titel in den Noten hat.

Partienamen

Werden entweder im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus oder in der Parteien-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 629

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

[Partien-Bereich](#) auf Seite 115

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 569

[Titel hinzufügen](#) auf Seite 916

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 Partiename-Textfeld zu öffnen.
 2. Geben Sie einen neuen Namen für die Partie ein, oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
 3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Name der Partie wird geändert. Wenn Sie im Dialog **Projekt-Info** keinen anderen Titel für die Partie eingegeben haben, wird der im Notenbereich angezeigte Titel entsprechend dem neuen Namen der Partie aktualisiert.

TIPP

Sie können Partien auch im Dialog **Projekt-Info** umbenennen.

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.

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

[Timecodes](#) auf Seite 1106

[Marker](#) auf Seite 1101

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 420

[Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern](#) auf Seite 192

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

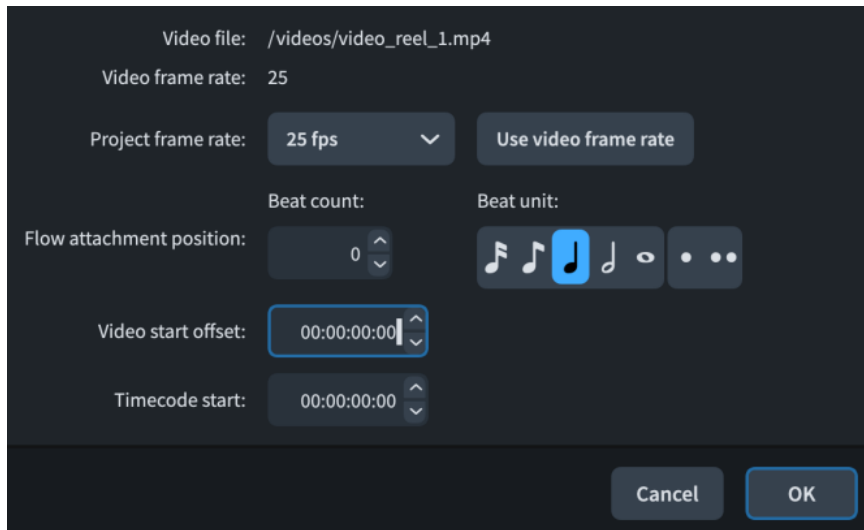
[Bildfrequenz](#) auf Seite 193

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.

Video-Anfangsversatz

Ermöglicht es Ihnen, eine Position innerhalb des Videos festlegen, die sich mit der Partie-Zuordnungsposition synchronisiert. Sie können zum Beispiel festlegen, dass in der fünften Sekunde des Videos der dritte Takt beginnt.

Timecode-Beginn

Ermöglicht es Ihnen, den Timecode an den Anfang des Videos zu legen. Dies beeinflusst auch den Timecode der Partie, aber der ursprüngliche Timecode des Videos wird dem Video angepasst. Wenn zum Beispiel der ursprüngliche Timecode des Videos 02:00:00:00 ist, aber das Video erst im dritten Takt im 4/4 beginnt, ist der ursprüngliche Timecode der Partie zeitlich acht Takte hinter 02:00:00:00; Wenn das Tempo 60 bpm ist entspricht dies einem ursprünglichen Timecode der Partie von 01:59:52:00.

HINWEIS

Partien-Timecodes werden in ihren Partien-Karten im **Partien**-Bereich angezeigt.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 1106

[Partien-Bereich](#) auf Seite 115

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.
2. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Video > Anhängen** aus dem Kontextmenü aus.
3. Suchen Sie die Videodatei, die Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie diese aus.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
5. Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 115

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 1107

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 28

[Markerspur](#) auf Seite 516

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.


Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern

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

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

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](#) auf Seite 697

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 527

[Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente deaktivieren](#) auf Seite 528

Videos entfernen

Sie können Videos aus jeder Partie einzeln entfernen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Partie, aus der Sie ein Video entfernen möchten.
 2. Wählen Sie **Video > Abhängen** aus dem Kontextmenü.
-

ERGEBNIS

Das Video wird von der ausgewählten Partie entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 115

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 1106

Die Projekt-Framerate ändern

Standardmäßig nutzt Dorico SE die Video-Framerate als Projekt-Framerate. Sie können die Projekt-Framerate ändern, wenn Sie sich unterscheiden soll, zum Beispiel, wenn Ihr Projekt mehrere Videos mit unterschiedlichen Framerates enthält.

TIPP

Sie können die Framerate 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 Framerate 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, Dorico Elements und in **Dorico für iPad** (wenn abonniert) möglich.

Projektfenster im Schreiben-Modus

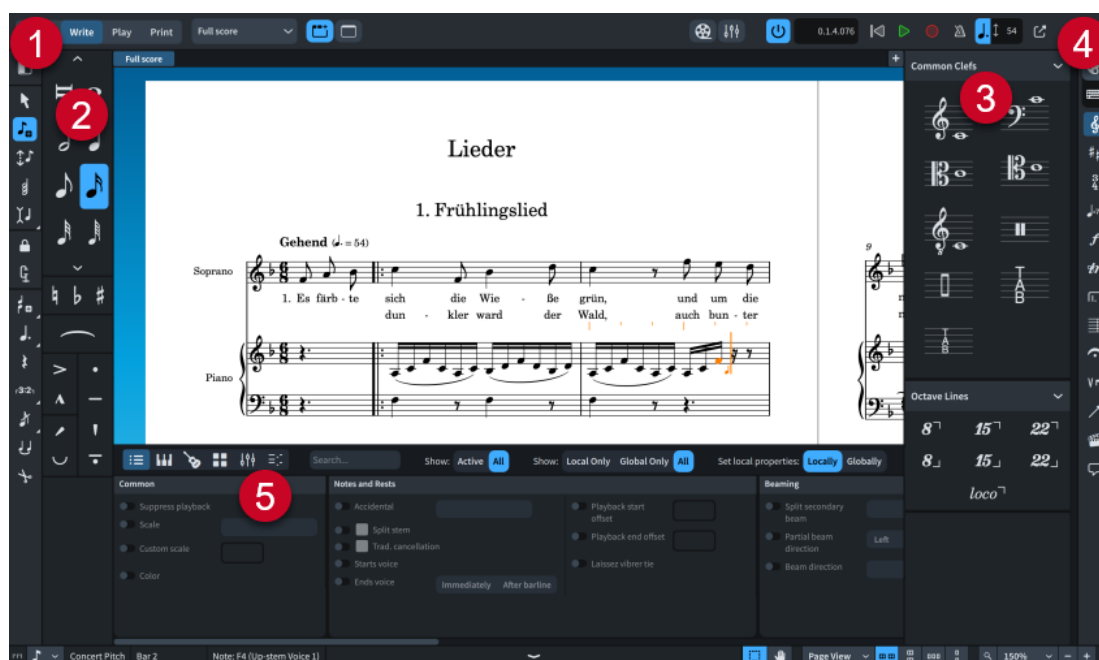
Das Projektfenster im Schreiben-Modus enthält Werkzeugfelder und Bereiche mit den Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Schreiben Ihrer Noten benötigen.

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**.
- Doppelklicken Sie im Einrichten-Modus in den Notenbereich.

TIPP

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



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

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 206

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 sperren



Hiermit können Sie die Tonhöhe von Noten ändern und dabei ihren Notenwert beibehalten. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können **Notenwert sperren** auch 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 oder Tastaturbefehle für Notenwerte zweimal betätigen. 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 214

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 234

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 256

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 262


[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 263

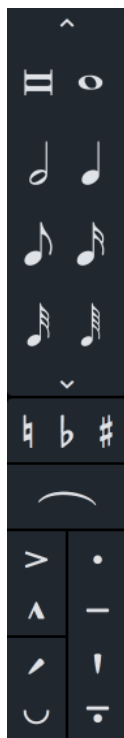
[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293
[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 453

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 im Werkzeugfeld links auf **Linke Zone anzeigen** .
- 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 227

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1165

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469

[Vorzeichen löschen](#) auf Seite 749

[Artikulationen löschen](#) auf Seite 757

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 195

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 266

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 189

[Kommentar \(Dialog\)](#) auf Seite 494

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 343
- [Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 289
- [Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 296
- [Tempo-Bereich](#) auf Seite 308
- [Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 325
- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358
- [Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 426
- [Bereich für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 315
- [Fermaten und Pausen \(Bereich\)](#) auf Seite 350
- [Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 386
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 401
- [Video-Bereich](#) auf Seite 420
- [Kommentare-Bereich](#) auf Seite 494

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 637

[Klavatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 697

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 642

[Noteneingabe](#) auf Seite 226

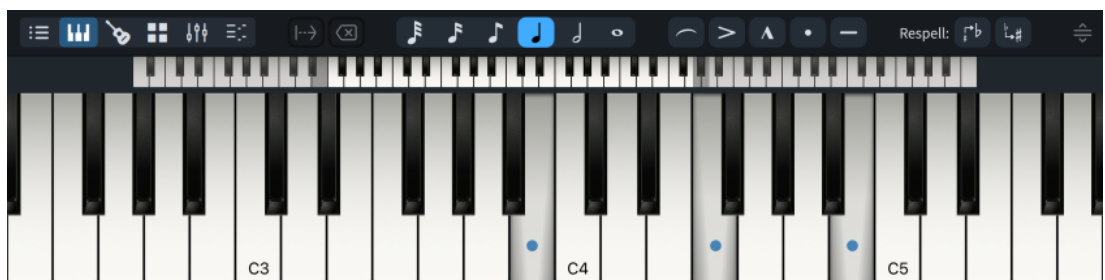
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

Klavatur-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 **Klavatur**  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 220
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 201
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Noten eingeben](#) auf Seite 227
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 259
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 269
- [Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 488
- [Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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.

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

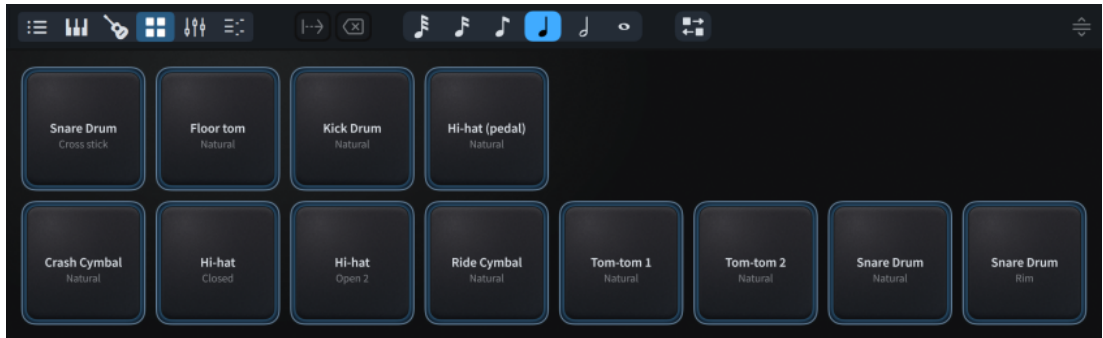
- [Eingabemarke](#) auf Seite 220
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 201
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Noten eingeben](#) auf Seite 227
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 248
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 259
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 269
- [Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150
- [Tabulatur](#) auf Seite 1190
- [Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1191

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 220

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

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

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469

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

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1260

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1275

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. Zum Bearbeiten von Noten zählen das Verschieben, Kopieren/Einfügen und Löschen von Noten und Notationselementen. Sie können jederzeit zwischen Eingeben und Bearbeiten wechseln.

Wenn die Eingabemarke nicht aktiviert ist, werden neue Objekte an der Position der ersten ausgewählten Note bzw. des ersten ausgewählten Objekts im Notenbereich gemäß Ihrer

Einstellung für die Noteneingabeposition 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 angewendet, 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 447

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Noteneingabe](#) auf Seite 226

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Key-Editor](#) auf Seite 642

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Einstellung für die Eingabeposition allmählicher Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 331

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:
 - Wählen Sie **Element bei Auswahl erstellen**, um Objekte an der Position der frühesten ausgewählten Note/des frühesten ausgewählten Objekts einzugeben.
 - Um Objekte auf den Mauszeiger zu laden, so dass Sie an die Stelle im Notenbereich klicken können, an der Sie das Objekt einfügen möchten, wählen Sie **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**.

HINWEIS

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie ein Element einmal auf Ihren Mauszeiger laden und dann mehrmals eingeben, ohne es jedes Mal neu auswählen zu müssen.

Wenn diese Option deaktiviert ist, können Sie ein auf den Mauszeiger geladenes Element nur einmal eingeben.

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


[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281



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, und deaktiviert, wenn **Auswählen**  aktiviert ist.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen** > **Noteneingabe und Bearbeitung** > **Noteneingabe** können Sie festlegen, ob die Mauseingabe in allen zukünftigen Projekten aktiviert/deaktiviert werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren

Sie können die Mausbearbeitung für Noten aktivieren/deaktivieren, wenn Sie zum Beispiel Noten durch Ziehen mit der Maus transponieren und verschieben möchten.

Dies hat keine Auswirkungen auf Ihre Möglichkeit, Notationselemente mit der Maus zu bearbeiten, die immer aktiviert ist.

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 **Bearbeiten der Tonhöhe und rhythmischen Position von Noten per Maus aktivieren**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Einstellung wird im aktuellen Projekt und für alle zukünftigen Projekte geändert.

TIPP

Sie können der Option **Notenbearbeitung mit der Maus umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483
- [Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 479

Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern

Standardmäßig gibt Dorico SE Objekte an der Position der frühesten Note in jeder ausgewählten Notenzeile ein. Sie können diese Einstellung ändern, wenn Sie Objekte lieber in jeder ausgewählten Notenzeile an derselben rhythmischen Position eingeben möchten, unabhängig davon, ob es sich dabei um eine Note oder eine Pause handelt.

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 **Bearbeiten**-Abschnitt die Option **Objekte an der Position der ersten ausgewählten Note erstellen**.
 4. Optional: Wenn Sie **Objekte an der Position der ersten ausgewählten Note erstellen** aktiviert haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Schlüssel an der Position der ersten ausgewählten Note erstellen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn **Objekte an der Position der ersten ausgewählten Note erstellen** aktiviert ist, werden Objekte an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note eingegeben. Objekte mit Dauer enden an der rhythmischen Position der letzten ausgewählten Note. Dies kann dazu führen, dass Objekte in jeder ausgewählten Notenzeile an unterschiedlichen rhythmischen Positionen eingegeben werden.

Wenn **Objekte an der Position der ersten ausgewählten Note erstellen** deaktiviert ist, werden Objekte an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Objekts eingegeben. Objekte mit Dauer enden an der rhythmischen Position des letzten ausgewählten Objekts. Dies kann dazu führen, dass Objekte an den rhythmischen Positionen von Pausen statt von Noten eingegeben werden.

BEISPIEL



Ganzer Takt ausgewählt



Eingabe von Oktavzeichen mit
aktivierter Einstellung



Eingabe von Oktavzeichen mit
deaktivierter Einstellung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438

[Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#) auf Seite 240

[Einstellung für die Eingabeposition allmählicher Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 331

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 angewendet 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 227

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 234
[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281

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 227
[Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben](#) auf Seite 275
[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

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 227

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 697

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

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.

MIDI thru aktivieren/deaktivieren

Sie können MIDI thru jederzeit aktivieren/deaktivieren. Beispielsweise können Sie MIDI thru während der Noteneingabe aktivieren, um Sounds von Ihrem MIDI-Keyboard zu hören, aber während der Wiedergabe deaktivieren, um die von Dorico SE erzeugten Sounds zu hören.

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 die Option **MIDI Thru aktivieren**.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Einstellung wird im aktuellen Projekt und für alle zukünftigen Projekte geändert.

TIPP

Sie können der Option **MIDI-Thru umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 280

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 oder in der Sie Noten ziehen. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmische Position](#) auf Seite 23

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 650

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 272

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

Auflösung des rhythmischen Rasters ändern

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters ändern; zum Beispiel können Sie sie verringern, um Noten in kleineren Schritten zu verkürzen. 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 Auswahlnenü **Rhythmisches Raster** in der Statuszeile.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters verringern, wird es feiner, da die Notenwerte kürzer werden. Wenn Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters erhöhen, wird es gröber, da die Notenwerte länger werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 650

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 Plussymbol.



Die Eingabemarke

Das Aussehen der Eingabemarke ist variabel und hängt vom Eingabemodus und der derzeit ausgewählten Stimmnummer ab.

Mehrere Notenzeilen

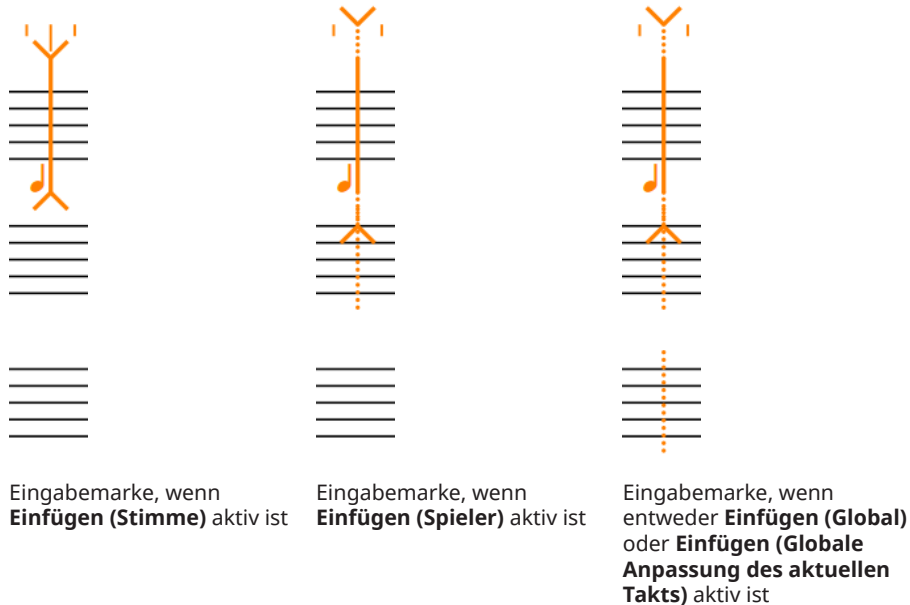
Die Eingabemarke lässt sich vertikal auf alle Notenzeilen erweitern, in die Noten und Notationselemente eingegeben werden. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel dieselben Dynamikanweisungen oder Spielanweisungen gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben oder beim Spielen von Akkorden auf einem MIDI-Keyboard die einzelnen Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen. Das Notensymbol und das rhythmische Raster werden auch für jede in die Eingabe eingeschlossene Notenzeile angezeigt.



Eingabemarke bei der Eingabe von Noten in mehrere Notenzeilen

Einfügen

Die Eingabemarke wird mit einer V-Form am oberen und mit invertiertem V am unteren Rand angezeigt. 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 sperren

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



Die Eingabemarke, wenn **Notenwert sperren** 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

Um Stimmen zu kennzeichnen, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein Hals-aufwärts- oder Hals-abwärts-Notensymbol, das die Halsrichtung der Stimme anzeigt
- Die Nummer der Stimme, in die Sie Noten eingeben werden, bei zweiten Stimmen und höher
- Ein Plusymbol unten links, wenn die Stimme neu ist



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme eingeben



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

Um Stimmen mit Strichnotation zu kennzeichnen, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein Hals-aufwärts- oder Hals-abwärts-Notensymbol, das die Halsrichtung der Stimme mit Strichnotation anzeigt und auch, ob die Stimme Notenhäse hat oder nicht
- Die Nummer der Stimme mit Strichnotation, in die Sie Noten eingeben möchten, bei zweiten Stimmen und höher
- Ein Plusymbol unten links, wenn die Stimme mit Strichnotation neu ist



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

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 488

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 256

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 248

[Haltebögen](#) auf Seite 1217

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1226

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 272



[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

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 225
- [Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 214
- [Noten eingeben](#) auf Seite 227
- [Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

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 196
- [Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#) auf Seite 240

Eingabemarke manuell verschieben

Während der normalen Noteneingabe bewegt sich die Eingabemarke automatisch, wenn Sie Noten eingeben. Sie können sie aber auch manuell verschieben. Wenn **Akkorde**  aktiviert ist, 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 259

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 964

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

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 Sounds von angeschlossenen MIDI-Geräten hören möchten, haben Sie MIDI thru aktiviert.
- 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 196

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 216

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 217

[MIDI thru aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

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

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

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251

[Noten umdeuten](#) auf Seite 488

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219
[Eingabemarke](#) auf Seite 220
[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 269
[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 234
[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250
[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281
[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236
[Pausen eingeben](#) auf Seite 252
[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 262
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281
[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 217
[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1193
[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 280
[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1147
[Haltebögen](#) auf Seite 1217
[Tonarten](#) auf Seite 937
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469
[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

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 **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 483

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251

[Noten umdeuten](#) auf Seite 488

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 Sounds von angeschlossenen MIDI-Geräten hören möchten, haben Sie MIDI thru aktiviert.
- 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 eingeben wird.
 - Spielen Sie im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
- Wenn Sie eine Tonhöhe ausgewählt haben, wird eine Voransicht der Note mit der entsprechenden Tonhöhe an der Position der Eingabemarke angezeigt. Sie können die Tonhöhe nach Auswahl loslassen.
8. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten einen Notenwert aus und geben Sie die Note ein:


- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.

- Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.

HINWEIS

Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben, müssen Sie die Notenwerte im Noten-Bereich anklicken.


- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
9. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:

- Drücken Sie **Leertaste**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

10. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Die Tonhöhe folgt der festgelegten Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur **F** drücken, wird automatisch ein F# eingegeben.


Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren. Vorzeichen, die nicht in der festgelegten Tonart vorkommen, werden jedoch nur der ersten Note hinzugefügt, die Sie nach Auswahl der Option eingeben.

In Dorico 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 216

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 217

[MIDI thru aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 230

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251

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

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

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 280

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 **.**
 - Betätigen Sie den gewünschten Notenwert-Tastaturbefehl zweimal.
Drücken Sie zum Beispiel zweimal schnell hintereinander **6**, um eine punktierte Viertelnote einzugeben.
 - 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 805

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

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

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 224

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242


[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 216

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.

Nur Stimmen, die Noten enthalten, werden beibehalten.

- 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.

HINWEIS

- Stimmen, die Sie erstellt, aber in die Sie keine Noten eingegeben haben, werden gelöscht.
 - 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 220

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 253

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Stimmen](#) auf Seite 1278

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1282

[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1139


[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279



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.

Nur Stimmen, die Noten enthalten, werden beibehalten.

- 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.
- Stimmen, die Sie erstellt, aber in die Sie keine Noten eingegeben haben, werden gelöscht.

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 196

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1134

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1134

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1136

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 435

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1282

Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben

Sie können Noten und Notationselemente gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben, um zum Beispiel die Noten in Akkorden, die Sie auf einem MIDI-Keyboard spielen, automatisch in die entsprechenden Notenzeilen einzufügen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Noten in beide


Klavier-Notenzeilen eingeben oder für mehrere Instrumente dieselben Dynamikanweisungen eingeben möchten.

Das Eingeben von Noten und Notationselementen in mehrere Notenzeilen ist am sinnvollsten, wenn es für mehrere benachbarte gestimmte Instrumente geschieht, deren Noten sich jeweils in einer einzelnen Stimme befinden.

VORAUSSETZUNGEN


Wenn Sie einzelne Noten von Akkorden bei der Noteneingabe auf mehrere Notenzeilen verteilen möchten, müssen Sie ein MIDI-Keyboard verbunden haben. Sie können die einzelnen Noten in Akkorden nur in separate Notenzeilen eingeben, wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Noten bzw. Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Erweitern Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten auf eine andere Notenzeile:
 - Um sie auf die Notenzeile darüber zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um sie auf die Notenzeile darunter zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 für beliebig viele Notenzeilen.
5. Geben Sie die gewünschten Noten und Notationselemente ein.

HINWEIS

Sie müssen Noten mit einer Computertastatur oder einem MIDI-Keyboard eingeben. Wenn Sie die Maus verwenden, werden Noten nur in der Notenzeile eingegeben, die Sie anklicken. Auch um Notationselemente in mehrere Notenzeilen einzugeben, müssen Sie das entsprechende Einblendfeld verwenden. Bei der Eingabe von Notationselementen mit dem entsprechenden Bereich werden sie nur in die oberste Notenzeile eingegeben.

-
6. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Die Noten und Notationselemente werden an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Wenn die Eingabemarke beide Notenzeilen eines in Akkoladen notierten Instruments umfasst, werden Noten je nach ihrer Tonhöhe entweder in die obere oder in die untere Notenzeile eingegeben. Dies gilt jedoch nicht für in Akkoladen notierte Instrumente mit zusätzlichen Notenzeilen.

Wenn Sie Noten mit Hilfe eines MIDI-Keyboards eingeben, werden die einzelnen Noten eingegebener Akkorde automatisch auf beide Notenzeilen verteilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[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 220

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 465

[Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern](#) auf Seite 466

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225

Noten für ungestimmte Perkussion eingeben

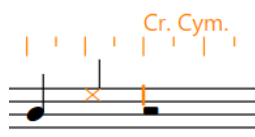
Sie können Noten für einzelne ungestimmte Perkussionsinstrumente und für alle Perkussionsinstrumente in Perkussions-Kits mit beliebiger Darstellungsart eingeben. Dies schließt auch die Auswahl von Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfen für einzelne Instrumente mit ein.

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 unterschiedlich ausgelegt, je nachdem, ob unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe** für die verschiedenen Kit-Darstellungsarten **Percussion-Map verwenden** oder **Notenzeilenposition verwenden** eingestellt ist.

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 196
[Noten-Bereich](#) auf Seite 201
[Eingabemarke](#) auf Seite 220
[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1260
[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138
[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141
[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 142
[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1261
[Spielanweisungen-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1262
[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1262
[Spielanweisungen-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1265
[Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen](#) auf Seite 1276
[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1136
[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139
[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787
[Pausen löschen](#) auf Seite 1151
[Noten eingeben](#) auf Seite 227

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.

- Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe** finden Sie Optionen für die Noteneingabe für Perkussion.

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 MIDI-Note 48 eingestellt, das entspricht C3, wenn Sie die Nummerierungskonvention für das mittlere C verwenden, nach der das mittlere C (MIDI-Note 60) als C4 nummeriert ist. 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 139

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1265

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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.

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe** können Sie aus einer Reihe von Optionen für die Noteneingabe in Perkussions-Kits wählen. 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.

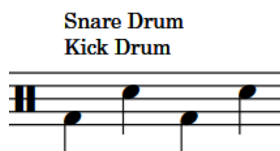
Wenn man aber Noten für Perkussions-Kits eingibt, wählt Dorico SE die Notenzeilenposition der Note mit derselben Halsrichtung wie die letzte eingegebene Note und nicht die Notenzeilenposition, die der derzeitigen Position der Eingabemarke am nächsten ist. Dies erleichtert die Eingabe von Notenmustern, 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 980

Noten in Tabaturen eingeben

Sie können Noten in Tabaturen 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 220

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1191

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1193

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

Vorzeichen eingeben

Sie können Vorzeichen bei der Noteneingabe und durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Außerdem können Sie die Vorzeichen vorhandener Noten ändern.

HINWEIS

- Vorzeichen, die Teil der vorherrschenden Tonart sind, werden automatisch eingegeben. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur **F** drücken, wird automatisch ein F# eingegeben. Sie müssten ein Vorzeichen also nur dann festlegen, wenn Sie zum Beispiel ein F \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 201

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

[Vorzeichen](#) auf Seite 749

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 216

[Noten umdeuten](#) auf Seite 488

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 755

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 1146

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1147

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

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

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 273

[Noten eingeben](#) auf Seite 227



[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

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 762

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 313

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1152

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

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.

- Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen beginnen soll.
- Geben Sie auf eine der folgenden Arten einen Haltebogen ein:
 - Drücken Sie **T**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Haltebogen** .
- 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 227
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 273
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196
- [Haltebögen](#) auf Seite 1217
- [Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1218
- [Stil von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1220
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787







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 921

[Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 926

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

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

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 254

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 925

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 923

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 924

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

Vorschlag-Läufe für Perkussions-Kits erstellen

Sie können Läufe mit aufeinanderfolgenden Vorschlägen für verschiedene Instrumente in Perkussions-Kits erstellen, um zum Beispiel ein kurzes Schlagzeug-Fill anzugeben.

VORGEHENSWEISE

1. Geben Sie im Schreiben-Modus die Vorschläge ein, die Sie für jedes Instrument im Perkussions-Kit benötigen.

HINWEIS

- Wenn Perkussions-Kits als Raster oder fünfzeiliges Notensystem dargestellt werden, werden Vorschläge an ein und derselben rhythmischen Position standardmäßig als Akkord angezeigt.

- Um Vorschlag-Läufe zu erstellen, empfehlen wir Ihnen, am Ende des Laufs zu beginnen und rückwärts zu arbeiten.

2. Wählen Sie den Vorschlag aus, den Sie als vorletzte Note im Lauf verwenden möchten.



3. Drücken Sie einmal **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.



4. Wählen Sie den Vorschlag aus, der links von der vorherigen Note stehen soll.

5. Drücken Sie zweimal **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.



6. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 4 und 5 so oft, wie dies für die Anzahl von Vorschlägen in Ihrem Lauf erforderlich ist.

HINWEIS

Dabei müssen Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste** jedesmal einmal mehr drücken.

ERGEBNIS

Die Vorschläge an der ausgewählten rhythmischen Position werden aufgefächert und als Lauf angezeigt. Dies gilt sowohl für die Raster-Darstellung als auch für die Darstellung als fünfzeiliges Notensystem.

BEISPIEL



Lauf mit vier Vorschlägen für ein Perkussions-Kit, das als fünfzeiliges Notensystem dargestellt wird

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

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 eingegeben 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 196
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 201
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210
- [Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 230
- [Eingabemarke](#) auf Seite 220
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225
- [Alterierte Primen](#) auf Seite 753
- [Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266
- [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231
- [Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 216

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 464
- [Eingabemarke](#) auf Seite 220
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 270
- [Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 234

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 1249

[Eingebettete Triolen/N-tolen](#) auf Seite 1249

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1251

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1252

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Noten eingeben](#) auf Seite 227



[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 231

Einblendfeld für Triolen und N-tolen

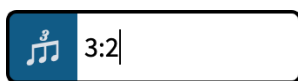
Im Einblendfeld für Triolen und N-tolen können Sie Triolen/N-tolen mit beliebigen Verhältnissen und Notenwerten eingeben. Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Triolen und N-tolen eingeben können, um verschiedene Arten von Triolen und N-tolen zu erstellen.

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	3, 3:2, 3/2 oder 3 2
Triole, drei Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	3:4, 3/4 oder 3 4
Quartole, vier Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten	4:3, 4/3 oder 4 3
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten	5:2, 5/2 oder 5 2
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	5:4, 5/4 oder 5 4
Sextole, sechs Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	6:4, 6/4 oder 6 4
Septole, sieben Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	7:4, 7/4 oder 7 4
Nonole, neun Noten innerhalb der Zeitspanne von acht Noten	9:8, 9/8 oder 9 8
Duole, zwei Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	2:3, 2/3 oder 2 3
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von sechs Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	5:6, 5/6 oder 5 6

Arten von Triolen und N-tolen

Eintrag im Einblendfeld

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 1251

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



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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie die Maus verwenden möchten, haben Sie die Mausbearbeitung aktiviert.

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.

TIPP

Außerdem können Sie Noten über/unter vorhandenen Noten hinzufügen, indem Sie ausgewählte Noten mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** ziehen.

Wenn Sie Noten ziehen, werden ihre Zieltonhöhen durch Voransichten von Notenköpfen angegeben, die betreffende Region wird hervorgehoben und über ihr wird das rhythmische Raster angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 266

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219



[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 214

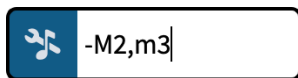
Einblendfeld für Notenwerkzeuge

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	1, 2, 3, 4, 5 usw. bis 15
Unisono, Sekunde, Terz, Quart, Quint usw. bis zu zwei Oktaven	
Dur	M, maj oder major
Moll	m, min oder minor
Rein	p, per oder perf
Vermindert	d, dim oder diminished
Übermäßig	a, aug oder augmented
Diatonisch	diat oder diatonic
[n] Oktavteilungen in beliebigem tonalen System	[n] d, [n] div oder [n] divisions
[n] Halbschritte (Halbtöne) in 12-EDO	[n] s, [n] st, [n] semi oder [n] semitones
[n] Vierteltöne in 24-EDO	[n] q, [n] qt oder [n] quartertones

HINWEIS

- Sie müssen eine Intervallstufe vor einer bestimmten Gesamtanzahl von Oktavteilungen angeben, zum Beispiel **5 8 div**. Gemeinsam legen sie den gewünschten Notennamen und das Vorzeichen fest.
- **M-** und **m-**Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.

Notenerweiterungen

Art der Erweiterung	Eintrag im Einblendfeld
Noten eine Terz oberhalb hinzufügen	3 oder 3rd

Art der Erweiterung	Eintrag im Einblendfeld
Noten eine Quart oberhalb hinzufügen	-4 oder -4th
Noten [n] Oktavteilungen darüber hinzufügen und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden	5 8 div in einem beliebigen tonalen System 5 8 st in 12-EDO 5 16 qt in 24-EDO
Noten [n] Oktavteilungen darunter hinzufügen und den Notennamen eine Sexte darunter verwenden	-6 9 div in einem beliebigen tonalen System -6 9 st in 12-EDO -6 18 qt in 24-EDO
Akkorde mit mehreren Noten hinzufügen	3,6 oder -3,3,4
Noten nur zu den obersten Noten in Akkorden hinzufügen	top
Noten nur zu den untersten Noten in Akkorden hinzufügen	bottom

HINWEIS

- Wenn Sie mehrere Noten hinzufügen, müssen Sie Noten mit Kommas trennen, nicht mit Leerzeichen.
- Wenn Sie die Intervallart nicht angeben, folgt die Intervallstufe der vorliegenden Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in C-Dur **3** eingeben, um eine Terz über einem D \sharp hinzuzufügen, ist die eingefügte Note ein F \sharp . Sie können die Intervallart festlegen, indem Sie diese vor der Intervallstufe einfügen, 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 über C \flat in 24-EDO hinzuzufügen, geben Sie **5 16 qt** ein.

Transposition

Beispieltransposition	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Terz nach oben transponieren	t3
Noten um eine Sext nach unten transponieren	t-6
Noten [n] Oktavteilungen aufwärts transponieren und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden	t 5 8 div in einem beliebigen tonalen System t 5 8 st in 12-EDO t 5 16 qt in 24-EDO

Beispieltransposition

Noten [n] Oktavteilungen abwärts
transponieren und den Notennamen eine
Sexte darunter verwenden

Eintrag im Einblendfeld

t -6 9 div in einem beliebigen tonalen System
t -6 9 st in 12-EDO
t -6 18 qt in 24-EDO

BEISPIEL

Um C_4 in 24-EDO neun Vierteltöne aufwärts zu transponieren, können Sie **t 3 9 qt** für E_4 oder **t 4 9 qt** für F_4 eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 943

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266

[Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren](#) auf Seite 487

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

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 22

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664



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 196

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 25

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

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 201

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Klavatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

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

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664
[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

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 219
[Eingabemarke](#) auf Seite 220
[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 224
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
[Haltebögen löschen](#) auf Seite 1225
[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1226

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 6/8 darzustellen, um eine Hemiole anzuzeigen, können Sie auch nur in 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.
- Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe** können Sie auswählen, ob **Notenwert erzwingen** seinen vorherigen Status beibehält, wenn Sie die Noteneingabe unterbrechen und erneut starten.

BEISPIEL



Standardnotierung von Noten im 6/8-Takt



Noten in der Hals-abwärts-Stimme, die mit erzwungenen Notenwerten eingegeben werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1147

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Pausen eingeben](#) auf Seite 252

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 254

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

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 805

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1149

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Stil von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1220

MIDI-Aufnahme

MIDI-Aufnahme ist eine Möglichkeit, in Dorico SE Noten einzugeben, indem man sie in Echtzeit auf einem MIDI-Gerät spielt. Dies kann besonders nützlich sein, wenn Sie z. B. eher improvisieren wollen, anstatt Tonhöhen und Notenlängen vorab zu planen.

In Dorico SE können Sie MIDI-Noten mit jedem MIDI-Gerät aufnehmen.

Dorico SE transkribiert 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.

Außerhalb der Noteneingabe verwendet Dorico SE die Instrumenten-Sounds Ihrer letzten Auswahl für die Noten, die Sie auf Ihrem MIDI-Gerät spielen. Im Wiedergabe-Modus ist dies die Kopfzeile der letzten Spur, die Sie angeklickt haben, und im Schreiben-Modus die letzte Instrumenten-Notenzeile, in der Sie ein Element ausgewählt haben, die Noteneingabe begonnen haben oder in die Sie MIDI aufgenommen haben. Bei der Noteneingabe verwendet Dorico SE immer die Instrumenten-Sounds des Instruments, für das Sie Noten aufnehmen.

TIPP

Sie können MIDI Thru auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** aktivieren/deaktivieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie beim Spielen auf Ihrem MIDI-Keyboard in Dorico SE keine Sounds hören möchten.

Wenn Sie Noten auf Ihrem MIDI-Gerät spielen, verwendet Dorico SE einen Algorithmus für die richtige enharmonische Schreibung dieser Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 278

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 87

[MIDI thru aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

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 im Schreiben-Modus **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.

HINWEIS

Noten werden erst angezeigt, wenn Sie die Aufnahme beenden.

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

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 278

[MIDI thru aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 217

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 313

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481
[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 923
[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 666
[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 523
[Transport-Fenster](#) auf Seite 536

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.

Etwaige 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 666

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438

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

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 87

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 923

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 515

[MIDI thru aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfelder](#) auf Seite 21

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 Klaviatur-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 756

[Noteneingabe](#) auf Seite 226

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207









[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

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: 	Ü
Marcato: 	Ä
Betont: 	Umschalttaste-Ü
Unbetont: 	Umschalttaste-Ä
Staccato: 	+
Tenuto: 	#
Staccatissimo:  oder 	*

Artikulationsart

Tastaturbefehl

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.

2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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 und den Stil einzelner Bindebögen ändern, um sie zum Beispiel gestrichelt und S-förmig darzustellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

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

[Bindebögen](#) auf Seite 1155

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1165

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1168

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1163

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1163

[Stil von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1160

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

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 897

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 899

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 908



[Fingersätze löschen](#) auf Seite 902

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 838

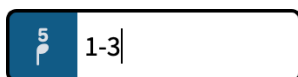
Fingersätze-Einblendfeld

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.

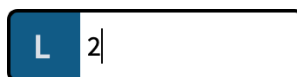
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Fingersätze auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- 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 Bündel 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 Bündel



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen linkshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bündel



Der **Fingersatz**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispielintrag für einen rechtshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bünden

Bundlose Instrumente

Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
Separate Fingersätze für einzelne Noten, darunter auch Messingventilnummern und Posaunen-Zugpositionen	1, 2, 3 und so weiter
Blechblasinstrumente mit Ventilen	12
Separate Fingersätze für jede Note in Akkorden	1,3,5
Für Tasteninstrumente ordnet Dorico SE Nummern automatisch so, dass sie für die Hand geeignet sind, die die Noten einspielt. Standardeinstellung:	
<ul style="list-style-type: none">• Rechte Hand für die obere Notenzeile• Linke Hand für die untere Notenzeile	
Fingersätze für die linke Hand (Instrumente ohne Bünden)	L2, G2, S5, I2 oder H2
Fingersätze für die rechte Hand (Instrumente ohne Bünden)	R5, D5 oder M5
Angabe für Daumen (Instrumente ohne Bünden)	T
Mehrere Fingersätze für einzelne Noten, zum Beispiel für Ornamente wie Mordente oder Doppelschläge	2343
Einzelne Fingersätze für mehrere Noten: Geben Sie dieselbe Fingersatznummer für zwei benachbarte Noten ein.	1,1
Zum Beispiel kann bei Tasteninstrumenten der Daumen zwei Tasten gleichzeitig drücken.	
Alternative Fingersätze	2(3)
Editorische Fingersätze	[4]

Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
Fingerersetzungen	1-3
Fingersatz-Verschiebungsangabe (Saiteninstrumente)	2/

Instrumente mit Bündeln

Fingersatzart	Beispiele für Einträge im Einblendfeld
Fingersätze für die linke Hand	0, 1, 2, 3, 4, 5
Daumen der linken Hand	t
Fingersätze für die rechte Hand	1, 2, 3, 4, 5 p, i, m, a, e
Daumen der rechten Hand	p, t oder 1
Kleiner Finger der rechten Hand	e, x, c, o oder 5

Diese Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es viele mögliche Fingersätze gibt. Sie sollen lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Fingersatzarten einzugeben.

HINWEIS

Fingerersetzungen sind standardmäßig sofort umzusetzen, Sie können die rhythmische Position der Ersetzung aber auch ändern, indem Sie die Aufschubdauer ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Fingersätze](#) auf Seite 897

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 899

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 908

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 838

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 937

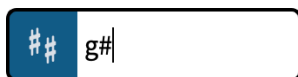
Tonarten-Einblendfeld

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, 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.	
<hr/>	
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 202

[Tonarten](#) auf Seite 937

[Arten von Tonarten](#) auf Seite 939

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.

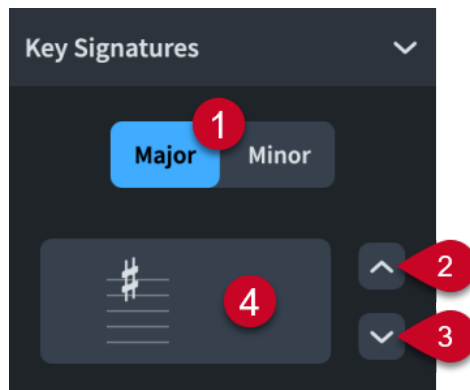
Der Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält die folgenden Abschnitte:

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 202

[Tonarten](#) auf Seite 937

[Tonale Systeme](#) auf Seite 943



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 bestimmte 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 Tonartangabe in bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
 2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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.
 - Geben Sie für Durtonarten Großbuchstaben oder die entsprechende Anzahl von Kreuzen/Bes ein, zum Beispiel **G** oder **1s** für G-Dur.
 - Geben Sie für Molltonarten Kleinbuchstaben wie **g** für G-Moll ein.
 - Geben Sie für eine atonale Tonart **open** ein.
 5. Auf eine der folgenden Arten können Sie Tonarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Tonart in allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um eine Tonart nur in die ausgewählten Notenzeilen 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.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. 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 vorhandenen Tonart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Eingeben 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 288

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251
[Tonarten](#) auf Seite 937
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176
[Noten umdeuten](#) auf Seite 488
[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483
[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 485
[Hinweise](#) auf Seite 463



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 bestimmte 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 Tonartangabe in bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
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 Tonartangabe in allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen darauf.
 - Um eine Tonartangabe nur in den ausgewählten Notenzeilen oder der Notenzeile mit aktiver Eingabemarke 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.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. 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 vorhandenen Tonart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Eingeben 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 202

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 289

[Tonarten](#) auf Seite 937

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176

[Noten umdeuten](#) auf Seite 488

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 485

[Hinweise](#) auf Seite 463

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 1228

[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

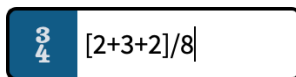
Einblendfeld für Taktarten

Die Tabelle enthält die Einträge für das Taktarteneinblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Taktarten einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Taktarten auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
- Wählen Sie eine vorhandene Taktart aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Taktart erzeugen**.

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



Das Einblendfeld für Taktarten mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Taktbezeichnungen** im Notations-Werkzeugfeld

Taktarten

Taktarttyp

Eintrag im Einblendfeld

Einfache Taktarten

2/2, 2/4, 6/8, 3/4, 5/4 und so weiter

Zum Beispiel: 2/2 (zwei halbe Noten pro Takt), 2/4 (zwei Viertelnoten pro Takt), 6/8 (sechs Achtelnoten pro Takt), 3/4, 5/4 und so weiter

Alternierende Taktarten, zum Beispiel 6/8+3/4

6/8 + 3/4

HINWEIS

Sie müssen auf beiden Seiten des Pluszeichens Leerzeichen einfügen.

Normaler Takt, also Viervierteltakt

c

Gekappter Viervierteltakt, also 2/2

cutc, cut oder **¢**

Offenes Metrum, symbolisiert durch X

X oder **x**

Offenes Metrum ohne Symbol

open

HINWEIS

Ein Taktart-Hinweis wird an der Position des offenen Metrums angezeigt.

Additive Taktart mit expliziten
Zählzeitengruppen

3+2+2/8, 3+2/4 und so weiter

Taktarttyp	Eintrag im Einblendfeld
Festgelegte Zählzeitengruppe, die aber in der Taktart nicht angezeigt wird So wird zum Beispiel ein 7/8-Takt angezeigt, die Balken werden aber in 2+3+2 Achtelnoten unterteilt.	[2+3+2]/8
Verbundene Taktart mit gestrichelten Taktstrichen in jedem Takt, die die Teilungen zwischen den unterschiedlichen Metren anzeigen	2/4 6/8
Verbundene Taktart ohne gestrichelte Taktstriche in jedem Takt	2/4:6/8
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-Takt mit einer Viertelnote als Auftakt	4/4,1
4/4-Taktart mit einer punktierten Viertelnote als Auftakt	4/4,1.5
4/4-Takt mit einer Sechzehntelnote als Auftakt	4/4,0.25
3/4-Takt mit einer punktierten Achtelnote als Auftakt	3/4,0.75
6/8-Takt mit zwei Achtelnoten als Auftakt	6/8,2
2/2-Taktart mit einer Viertelnote als Auftakt	2/2,0.5

TIPP

Die Zahl nach dem Komma gibt einen Bruchteil bzw. ein Vielfaches der rhythmischen Einheit an, die durch den Taktart-Nenner angegeben wird. **1** gibt zum Beispiel eine Viertelnote in 4/4 oder eine Achtelnote in 6/8 an.

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 202

[Taktarten](#) auf Seite 1228

[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1236

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298



[Auftakte mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 300

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 805

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1242

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

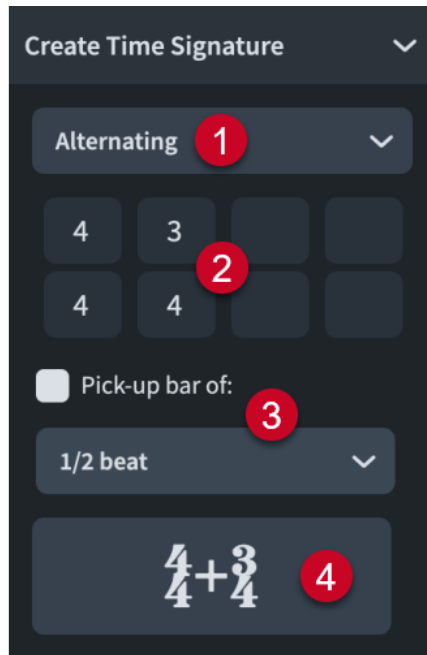
Enthält alle bereits in der derzeitigen Partie verwendeten Taktarten.

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 202

[Taktarten](#) auf Seite 1228

[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1236

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 299

[Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 302




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 bestimmte 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 Taktartangabe in bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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 in allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um eine Taktart nur in die ausgewählten Notenzeilen 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 eingegeben, 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. 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 293
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
- [Taktarten](#) auf Seite 1228
- [Auftake](#) auf Seite 1232
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1236
- [Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1239
- [Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 300
- [Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 318
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 316
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 464
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1242
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 23
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805




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 bestimmte 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 Taktartangabe in bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
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 in allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Taktbezeichnungen-Bereich darauf.
 - Um eine Taktart nur in den ausgewählten Notenzeilen oder der Notenzeile mit aktiver Eingabemarke einzugeben, klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** im Bereich für Taktartangaben (Metrum) darauf.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktarten an der Position der Eingabemarke eingegeben, 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. 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 202

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 296

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

[Taktarten](#) auf Seite 1228

[Auftake](#) auf Seite 1232

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1236

[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1239

[Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 302

[Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 320

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 316

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1242

[Rhythmische Position](#) auf Seite 23

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805




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 bestimmte Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Dorico SE fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Auftakt eingeben möchten. Wenn Sie einen Auftakt in bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, 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 und die Anzahl von Auftakten in das Einblendfeld ein. Zum Beispiel können Sie eingeben:
 - **3/4,0.75** für einen 3/4-Takt mit einer punktierten Achtelnote als Auftakt.
 - **4/4,1** für einen 4/4-Takt mit einer Viertelnote als Auftakt.
 - **6/8,2** für einen 6/8-Takt mit zwei Achtelnoten als Auftakt.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. 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.
 - 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

- [Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 293
- [Auftake](#) auf Seite 1232
- [Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1233
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
- [Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 316
- [Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 318
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 23
- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 464
- [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 465
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1242


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 bestimmte 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 bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
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 ausgewählten Notenzeilen oder die Notenzeile mit aktiver Eingabemarke 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. 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.
- 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

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202
- [Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 296
- [Auftakte](#) auf Seite 1232
- [Auftakte mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 300
- [Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1233
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 316
- [Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 320
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 23
- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 464
- [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 465
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1242
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

Eingabemethoden für Tempomarkierungen

Sie können Tempomarkierungen auf verschiedene Arten eingeben: Mit der Tastatur im Tempoeinblendfeld, mit der Maus im Tempo-Bereich und im Tempo-Editor. Sie können Tempomarkierungen eingeben, die nur aus einer Textanweisung, nur aus einer Metronomangabe oder aus einer Kombination von beidem bestehen.

Sie können Tempogleichungen auch mit Hilfe des Tempo-Einblendfelds und des Tempo-Bereichs eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 685

Tempoeinblendfeld

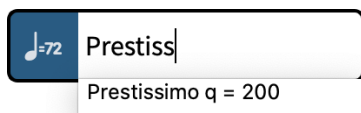
Die folgende Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Tempoeinblendfeld eingeben können, um Tempomarkierungen, Tempogleichungen und rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe einzufügen.

Wenn Sie anfangen, ein Tempo in das Tempoeinblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Vorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können einen dieser Vorschläge zur Eingabe auswählen oder Ihr eigenes Tempo in das Einblendfeld eingeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Tempomarkierungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .
- Wählen Sie eine vorhandene Tempomarkierung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Tempo erzeugen**.

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



Der **Tempo**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Das Tempoeinblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe

Tempomarkierungen

Beispielhafte Tempomarkierung

Adagio

Presto ♩ = 176

Largo (♩ = 52)

♩ = 96-112

♩. = 84

♩ = 60

♩ = 120

rit.

ritardando

rit. mit Fortsetzungslinie (Eigenschaft aufgehoben)

accel.

accelerando

accel. mit Fortsetzungslinie (Eigenschaft aufgehoben)

più

meno

Rubato

Schneller, mit Energie

Eintrag im Einblendfeld

Adagio

Presto q = 176 oder **Presto q=176**

Largo (q = 52) oder **Largo (q=52)**

q = 96-112, q=96-112, 6 = 96-112 oder **6=96-112**

q. = 84, q.=84, 6. = 84 oder **6.=84**

h = 60, h=60, 7 = 60 oder **7=60**

e = 120, e=120, 5 = 120 oder **5=120**

rit.

ritardando

rit....

accel.

accelerando

accel....

più

meno

Rubato

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.
 - Um ausgeblendete Tempomarkierungen einzugeben, setzen Sie Ihre Eingabe im Einblendfeld in Klammern, zum Beispiel (**q=96**).
-

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 unter Verwendung aller verfügbaren Zählzeiteinheiten gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Tempogleichungen festzulegen.

HINWEIS

Tempogleichungen enthalten noch keine Triolen-/N-tolen-Dauer. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

Rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe

Rhythmisches Feeling	Eintrag im Einblendfeld
Rhythmisches Feeling mit leichtem Sechzehntelnoten-Swing	light swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit leichtem Achtelnoten-Swing	light swing 8ths
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Sechzehntelnoten-Swing	medium swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Achtelnoten-Swing	medium swing 8ths
Rhythmisches Feeling mit starkem Sechzehntelnoten-Swing	heavy swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit starkem Achtelnoten-Swing	heavy swing 8ths
Rhythmisches Feeling ohne Swing	straight (no swing)
Festes rhythmisches Feeling mit Sechzehnteltriolen	2:1 swing 16ths (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit Achteltriolen	2:1 swing 8ths (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit punktierten Sechzehnteln und Zweiunddreißigsteln	3:1 swing 16ths (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit punktierten Achteln und Sechzehnteln	3:1 swing 8ths (fixed)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1196

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1198

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1205



[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1203

[Swing-Wiedergabe](#) auf Seite 532

[Swing-Wiedergabe aktivieren](#) auf Seite 534

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.

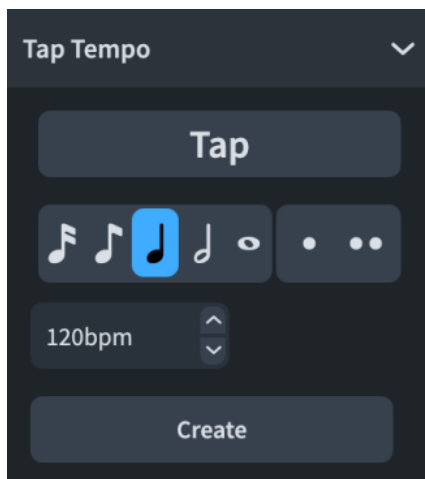
In dieser Partie verwendet

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.

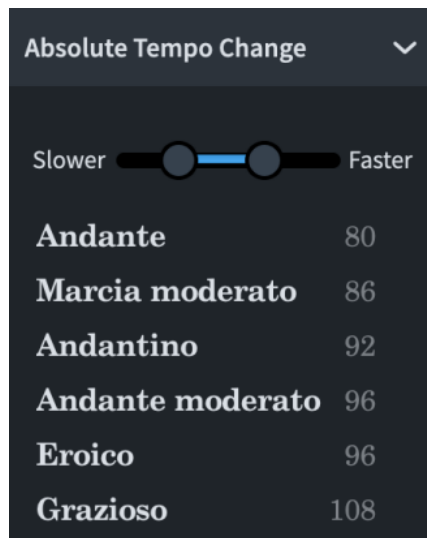
Mit den verfügbaren Optionen können Sie die Zählzeiteinheit einstellen, auf der das Tempo basieren soll.



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.

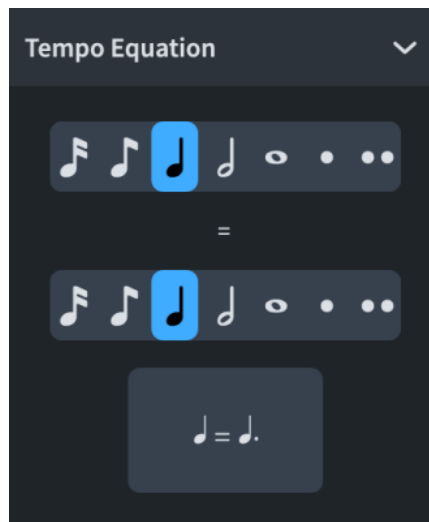
Sie können später eine relative Änderung der Metronomangabe als prozentualen Anteil der vorherigen Metronomangabe einzelner Tempomarkierungen festlegen.

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 202

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195



[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1196

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1200

Tempomarkierungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Tempomarkierungen anhand des Tempo-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

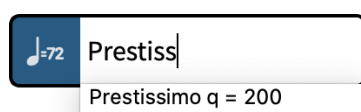
VORGEHENSWEISE

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 die gewünschte 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.

Um eine ausgeblendete Tempomarkierung einzugeben, setzen Sie die Eingabe in Klammern, zum Beispiel (**q=96**).



HINWEIS

Wenn Sie allmähliche Tempoänderungen als in Silben unterteilten Text anzeigen möchten, der sich über die Dauer der Änderung erstreckt, zum Beispiel *rit-ar-dan-do*, empfehlen wir Ihnen, einen Vorschlag aus dem Menü auszuwählen. Nur allmähliche Tempoänderungen mit gültigem, vollständigem Text werden automatisch mit Silbentrennung angezeigt.

Sie können den Text von vorhandenen allmählichen Tempoänderungen ändern, unter anderem durch manuelles Hinzufügen von Bindestrichen, um die Silbentrennung zu steuern.

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 1195

[Tempospur](#) auf Seite 515

[Tempo-Editor](#) auf Seite 685

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1204

[Metronomangaben](#) auf Seite 1200

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1207

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1198

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1197

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1205

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1203

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 525

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 die gewünschte 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 202
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195
- [Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1204
- [Metronomangaben](#) auf Seite 1200
- [Tempogleichungen](#) auf Seite 1207
- [Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1200
- [Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1205
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1203
- [Noten wiedergeben](#) auf Seite 523
- [Tempomodus ändern](#) auf Seite 525

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 762

[Taktstriche](#) auf Seite 767

[Systemspur](#) auf Seite 443



[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 253

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

Takte und Taktstriche (Einblendfeld)

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben können, um Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen. Hier finden Sie auch Einträge, mit denen sich verschiedene verfügbare Taktstriche eingeben lassen.

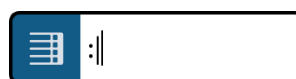
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
- Wählen Sie **Schreiben > Takt oder Taktstrich erzeugen**.

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



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für die Takteingabe



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für einen Taktstrich



Der Schalter **Takte und Taktstriche** im Notations-Werkzeugfeld

Takte

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zwei Takte hinzufügen	2 oder +2
Vierzehn Takte hinzufügen	14 oder +14
Einen Takt löschen	-1

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Sechs Takte löschen	-6
Eine Taktpause einfügen	rest
Leere Takte am Ende der Partie löschen	trim

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Takten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Takten und zum Hinzufügen von Taktpausen aufbauen können.

Zählzeiten

Sie können eine Anzahl von Zählzeiten angeben, die Sie hinzufügen/löschen möchten, indem Sie die Anzahl der Zählzeiten eingeben, die entweder von der Anzahl, die der Zählzeiten-Einheit entspricht gefolgt werden sollen, z. B. **5** für Achtelnoten, oder dem Buchstaben, der der Zählzeiten-Einheit entspricht, z. B. **h** für halbe Noten. Wenn Sie Ziffern sowohl für die Anzahl der Zählzeiten als auch für die Zählzeiten-Einheit verwenden, müssen Sie diese durch ein Leerzeichen oder einen Bindestrich trennen. Sie können auch Zählzeiten in Form einer Taktart angeben, z. B. **3/4** für Dreiviertelnoten-Zählzeiten.

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zählzeiteinheit einer ganzen Note hinzufügen	1w, 1-8, 1 8 oder 4/4
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten hinzufügen	2q, 2-6, 2 6 oder 2/4
Vier Achtelnoten-Zählzeiten hinzufügen	4e, 4-5, 4 5, 4/8, oder 2/4
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten löschen	-2q, -2-6, -2 6 oder -2/4
Leere Zählzeiten am Ende der Partie löschen	trim

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Zählzeiten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Zählzeiten aufbauen können.

Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
64tel-Note	z oder 2
32tel-Note	y oder 3
16tel-Note	x oder 4
Achtelnote	e oder 5
Viertelnote	q oder 6

Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
Halbe Note	h oder 7
Ganze Note	w oder 8
Doppelganze	2w oder 9
Punktierung	. (Punkt)

Taktstriche

Taktstrichart	Eintrag im Einblendfeld
Normal (einfach)	, single oder normal
Doppelt	oder double
Letzter] oder final
Wiederholung beginnen	: oder start
Wiederholung beenden	: oder end
Wiederholung beenden/beginnen	: , : :, end-start oder endstart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 253

[Takete](#) auf Seite 762

[Taktstriche](#) auf Seite 767

[Takete/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 762

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

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 202

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[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 bestimmten Notenzeilen hinzufügen möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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 ausgewählten Notenzeilen oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Die festgelegte Anzahl von Takten/Zählzeiten wird eingefügt.

Takte/Zählzeiten werden bei der Noteneingabe ab der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. 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.

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.
 - Sie können der Option **Takt am Partieende hinzufügen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 313

[Takte](#) auf Seite 762

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

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



Takte mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben

Sie können Takte mit dem Bereich für Takte 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 Takte eingefügt werden sollen.
 - Wählen Sie ein vorhandenes Element aus, vor dem Takte eingefügt werden sollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Takte und Taktstriche** , um den Bereich für Takte und Taktstriche anzuzeigen.
3. Im Abschnitt **Takte einfügen** des Bereichs für Takte und Taktstriche können Sie die Anzahl der einzufügenden Takte ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Stelle festzulegen, an der Sie Takte einfügen möchten:
 - **Beginn der Partie:** Takte werden ab dem Beginn der Partie eingegeben.
 - **Beginn der Auswahl:** Takte werden ab der ausgewählten Note oder Pause eingegeben.
 - **Ende der Partie:** Takte werden am Ende der Partie eingegeben.

HINWEIS

Wenn Sie Takte ab der Position der Eingabemarke einfügen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass Sie **Beginn der Auswahl** aus dem Menü ausgewählt haben.

5. Klicken Sie auf **Takte einfügen**.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl von Takten wird eingefügt. Bei der Noteneingabe werden Takte ab der Position der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie **Beginn der Auswahl** ausgewählt haben, werden Takte direkt nach dem ausgewählten Taktstrich und direkt vor einer ausgewählten Note, einem ausgewählten Takt oder einer Taktart eingegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Takte](#) auf Seite 762

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 299

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 dazu 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** .
- Hinzufügen**  wird hervorgehoben, wenn Sie den Mauszeiger darüber bewegen.
-

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 443

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 444

[Takte mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 445

[Zählzeiten mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 445

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 in bestimmten Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie in diesen Notenzeilen eine unabhängige 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 bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.

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 während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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 ausgewählten Notenzeilen 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. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen. Das Eingeben von Wiederholungs-Taktstrichen an den Positionen von vorhandenen Wiederholungs-Taktstrichen führt jedoch je nach Kontext zu kombinierten End-/Anfangs-Wiederholungs-Taktstrichen.

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.

Explizite einfache Taktstriche werden mit Hinweisen auf Taktarten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 313

[Taktstriche](#) auf Seite 767

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 762

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 531

Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben

Sie können Taktstriche anhand des Bereichs für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch die Art der vorhandenen Taktstriche ändern.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Taktstriche nur in bestimmten Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie in diesen Notenzeilen eine unabhängige 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 bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.

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 den ausgewählten Notenzeilen oder der Notenzeile mit aktiver Eingabemarke einzugeben, klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** in den Abschnitt **Taktstrich erzeugen**.

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. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen. Das Eingeben von Wiederholungs-Taktstrichen an den Positionen von vorhandenen Wiederholungs-Taktstrichen führt jedoch je nach Kontext zu kombinierten End-/Anfangs-Wiederholungs-Taktstrichen.

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.

Explizite einfache Taktstriche werden mit Hinweisen auf Taktarten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Taktstriche](#) auf Seite 767

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 313

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 299

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 531

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. Mit dem Dynamik-Einblendfeld können Sie vollständige Dynamikphrasen, die sofortige und allmähliche Dynamikwechsel umfassen, gleichzeitig eingeben, zum Beispiel **p<f>p**.

Außerdem können Sie im Dynamik-Editor Dynamikpunkte eingeben, die sich auf die Wiedergabe auswirken, aber nicht in den Noten angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855

[Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 326

[Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 329

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 876



[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 865

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

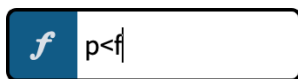
Dynamik-Einblendfeld

Mit dem Dynamik-Einblendfeld können Sie alle Arten von Dynamikanweisungen gleichzeitig eingeben, einschließlich vollständiger Dynamikphrasen, die sofortige und allmähliche Dynamikwechsel umfassen, zum Beispiel **p<f>p**.

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: pp</i>	pp
<i>piano: p</i>	p
<i>mezzo piano: mp</i>	mp
<i>mezzo forte: mf</i>	mf
<i>forte: f</i>	f
<i>fortissimo: ff</i>	ff

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>fortepiano</i> ohne Trennzeichen: <i>fp</i>	fp
<i>fortepiano</i> mit Trennzeichen, zum Beispiel <i>f-p</i>	f-p, f:p oder f/p
<i>subito</i>	subito, sub oder sub.
<i>possibile</i>	possibile, poss oder poss.
<i>poco</i>	poco
<i>molto</i>	molto
<i>più</i>	piu oder più
<i>meno</i>	meno
<i>mosso</i>	mosso
<i>crescendo</i> (wird standardmäßig als \lessgtr angezeigt)	<
Nur <i>cresc.</i> -Text (Eigenschaft aufgehoben)	cresc
<i>cresc.</i> -Text mit Fortsetzungslinie (Eigenschaft aufgehoben)	cresc...
<i>diminuendo</i> (wird standardmäßig als \lessgtr angezeigt)	>
Nur <i>dim.</i> -Text (Eigenschaft aufgehoben)	dim
<i>dim.</i> -Text mit Fortsetzungslinie (Eigenschaft aufgehoben)	dim...
<i>Messa-di-voce</i> -Gabel: \lessgtr (<i>Crescendo</i> , dann <i>Diminuendo</i>)	<>
<i>Messa-di-voce</i> -Gabel: \gtrless (<i>Diminuendo</i> , dann <i>Crescendo</i>)	><
Ein Paar gruppierter Gabeln, die wie eine <i>Messa-di-voce</i> -Gabel aussehen	<> oder ><

HINWEIS

Sie müssen Gabeln durch ein Leerzeichen trennen.

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>niente</i> -Gabeln, die mit einem kleinen Kreis beginnen/enden	o < oder > o
<i>niente</i> -Gabeln, die mit dem Buchstaben »n« beginnen/enden	n < oder > n
<i>sforzando</i> : sfz	sfz
<i>rinforzando</i> : rfz	rfz

Diese Liste ist nicht vollständig, da Sie beliebigen Text als Vortragsbezeichnung für Dynamikanweisungen eingeben können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Dynamikanweisungen einzugeben.

HINWEIS

- Paare von separaten Gabeln werden anders behandelt als *Messa-di-voce*-Gabeln. Zum Beispiel haben separate Gabeln im Schreiben-Modus jeweils Anfangs- und Endgriffe, während *Messa-di-voce*-Gabeln einen gemeinsamen Griff in der Mitte haben.
 - Sie können Gabeln und *Messa-di-voce*-Gabeln direkt eingeben, ohne das Einblendfeld zu verwenden.
 - Für eine Crescendo-Gabel drücken Sie **<**.
 - Für eine Diminuendo-Gabel drücken Sie **>**.
 - Für eine Crescendo/Diminuendo-*Messa-di-voce*-Gabel drücken Sie **Alt/Opt-Taste-<**.
 - Für eine Diminuendo/Crescendo-*Messa-di-voce*-Gabel drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-<**.
 - 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*. Vortragsbezeichnungen werden in der entsprechenden Kursivschrift neben der Dynamikanweisung angezeigt. 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 202

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 868



[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 873

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 876

- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878
- [Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861
- [Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 870
- [Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861
- [Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 863
- [Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 867

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 \lt und \gt 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.

HINWEIS

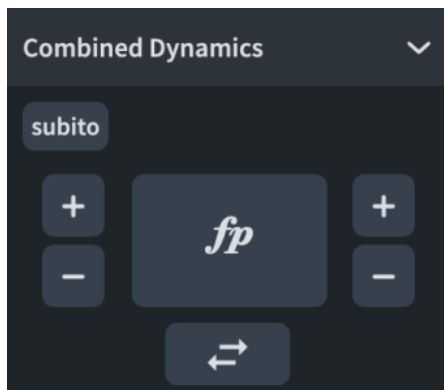
Paare von separaten Gabeln werden anders behandelt als *Messa-di-voce*-Gabeln. Zum Beispiel haben separate Gabeln im Schreiben-Modus jeweils Anfangs- und Endgriffe, während *Messa-di-voce*-Gabeln einen gemeinsamen Griff in der Mitte haben.

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 202

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 868

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 873

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 876

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861

Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen, einschließlich vollständiger Dynamikphrasen, 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 mitten in Haltebogenketten eingeben, indem Sie die Noteneingabe beginnen und die Eingabemarke an die erforderliche rhythmische Position setzen.
- 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 an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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 gewünschten Dynamikanweisungen 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 den ausgewählten Instrumenten 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.

Dynamikanweisungen werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Wenn Sie eine offene allmähliche Dynamikanweisung eingegeben haben, wird sie automatisch verlängert, wenn Sie die Eingabemarke weiterbewegen oder Noten eingeben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Dynamikanweisungen werden an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile

eingegeben (oder erstrecken sich über die von ihnen vorgegebene Dauer), und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte allmähliche Dynamikwechsel enden gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von allmählichen Dynamikwechseln entweder am Anfang oder am Ende der letzten ausgewählten Note.

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.

- Paare von separaten Gabeln werden anders behandelt als *Messa-di-voce*-Gabeln. Zum Beispiel haben separate Gabeln im Schreiben-Modus jeweils Anfangs- und Endgriffe, während *Messa-di-voce*-Gabeln einen gemeinsamen Griff in der Mitte haben.
- Sie können Gabeln und *Messa-di-voce*-Gabeln direkt eingeben, ohne das Einblendfeld zu verwenden.
 - Für eine Crescendo-Gabel drücken Sie **<**.
 - Für eine Diminuendo-Gabel drücken Sie **>**.
 - Für eine Crescendo/Diminuendo-*Messa-di-voce*-Gabel drücken Sie **Alt/Opt-Taste-<**.
 - Für eine Diminuendo/Crescendo-*Messa-di-voce*-Gabel drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-<**.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Dynamikanweisungen innerhalb von Dynamikphrasen verschieben und die Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Einstellung für die Eingabeposition allmählicher Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 331

[Klavatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 882

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 868

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 873

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 876

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 870

[Niente-Markierungen zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 877
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878
[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864
[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864
[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 867
[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861
[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 860
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448
[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861
[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

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 mitten in Haltebogenketten eingeben, indem Sie die Noteneingabe beginnen und die Eingabemarke an die erforderliche rhythmische Position setzen.
- 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 an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte 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 den ausgewählten Instrumenten gehören, klicken Sie im Dynamik-Bereich auf sie.

- 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.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Dynamikanweisungen werden an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben (oder erstrecken sich über die von ihnen vorgegebene Dauer), und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte allmähliche Dynamikwechsel enden gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von allmählichen Dynamikwechseln entweder am Anfang oder am Ende der letzten ausgewählten Note.

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.
- Paare von separaten Gabeln werden anders behandelt als *Messa-di-voce*-Gabeln. Zum Beispiel haben separate Gabeln im Schreiben-Modus jeweils Anfangs- und Endgriffe, während *Messa-di-voce*-Gabeln einen gemeinsamen Griff in der Mitte haben.
- 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 202

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855

[Stimmen](#) auf Seite 1278

[Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 882

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 863

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 860

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

Einstellung für die Eingabeposition allmählicher Dynamikanweisungen ändern

Standardmäßig gibt Dorico SE allmähliche Dynamikwechsel über die vollständige Dauer ausgewählter Noten/Objekte ein. Sie können diese Einstellung ändern, wenn Sie möchten, dass allmähliche Dynamikwechsel stattdessen am Anfang der letzten ausgewählten Note enden.

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 **Bearbeiten**-Abschnitt die Option **Allmähliche Dynamikwechsel in Mehrfachauswahlen am Anfang der letzten Note enden lassen**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn **Allmähliche Dynamikwechsel in Mehrfachauswahlen am Anfang der letzten Note enden lassen** aktiviert ist, enden allmähliche Dynamikwechsel am Anfang der letzten ausgewählten Note. Sofortige Dynamikwechsel am Ende von allmählichen Dynamikwechseln werden mit der letzten ausgewählten Note verbunden.

Wenn **Allmähliche Dynamikwechsel in Mehrfachauswahlen am Anfang der letzten Note enden lassen** deaktiviert ist, enden allmähliche Dynamikwechsel am Ende der letzten ausgewählten Note. Sofortige Dynamikwechsel am Ende von allmählichen Dynamikwechseln werden mit der nächsten Note/Pause verbunden.

BEISPIEL



Ausgewählte Noten



Eingabe einer Dynamikphrase mit aktivierter Einstellung



Eingabe einer Dynamikphrase mit deaktivierter Einstellung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438



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

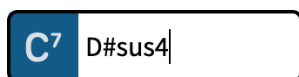
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie ein Akkordsymbol eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .

HINWEIS

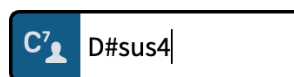
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Akkordsymbole an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Akkordsymbole-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Akkordsymbolen eingestellt.

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 202
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207
- [Akkordsymbole](#) auf Seite 816
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817
- [Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 819
- [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 832
- [Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 340
- [Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 435
- [MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 280
- [Akkordspur](#) auf Seite 517
- [Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 518
- [Voicing von Akkordsymbolen zurücksetzen](#) auf Seite 519

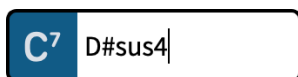
Akkordsymbole-Einblendfeld

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Akkordsymbole-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Akkordsymbolkomponenten einzugeben. Sie können sie in beliebiger Kombination eingeben.

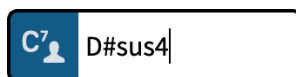
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Akkordsymbole auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .
- Wählen Sie ein vorhandenes Akkordsymbol aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben** > **Akkordsymbol erzeugen**.

Beim Eingeben von globalen Akkordsymbolen entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalen Akkordsymbolen wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein globales Akkordsymbol



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein lokales Akkordsymbol



Der **Akkordsymbole**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Eingabearten nacheinander ohne Leerzeichen in das Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben, können Sie sie kombinieren, um komplexere Akkordsymbole zu erstellen. Geben Sie zum Beispiel **Eblocrian** für das folgende Akkordsymbol ein:

E_bLoc.

Grundtöne für Akkordsymbole

Grundtonart für Akkordsymbole

Eintrag im Einblendfeld

Englische Notennamen

C, Db, F#, B und so weiter

C, Db, F#, B und so weiter

Deutsche Notennamen

C, Des, Fis, H und so weiter

C, Db, F#, H und so weiter

Fixed-do Solfège

do, reb, fa, fa#, ti und so weiter

C, Db, F, F#, B und so weiter

Nashville-Zahlen, die Stufen darstellen

1, 2b, 4#, 7 und so weiter

Wenn C-Dur angenommen wird:

C, Db, F#, B und so weiter

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

Art von Vorzeichen

Eintrag im Einblendfeld

Kreuz

#

Be

b

Doppel-Kreuz

x oder **##**

Dreifach-Kreuz

x#, #x oder **###**

Doppel-Be

bb

Dreifach-Be

bbb

Akkordsymbolintervallarten

Akkordsymbolintervallart	Eintrag im Einblendfeld
Dur	maj, M, ma oder den Grundton eingeben und sonst nichts.
Moll	m, min oder mi
Vermindert	dim, di oder o
Übermäßig	aug, au, ag oder +
Halbvermindert	half-dim, halfdim oder hd
6/9	6/9, 69 oder %

HINWEIS

M- und **m-**Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.

Akkordsymbolintervalle

Intervall	Eintrag im Einblendfeld
Stufen	1, 2, 3 und so weiter
Große Septime	^7 oder ^
Große None	^9, maj9 oder 9maj7

Akkordsymbolalterationen

Akkordsymbolalterationsart	Eintrag im Einblendfeld
Alterationen	b5, -5, #9, +9, b10 und so weiter
Hinzugefügte Noten	add#11, add+11, addb9, add-9, addF#, addBb usw.
Vorhalte	sus4, sus9 und so weiter
Ausgelassene Noten	omit3, no7 und so weiter

Akkordsymbole mit alterierten Basstönen

Beispiel für ein Akkordsymbol mit einem alterierten Basston	Eintrag im Einblendfeld
G7/D	G7/D, G7,D, Gmaj7/D oder Gmaj7,D
C(♭5)/E♭	CM♭5/E♭, CM♭5,E♭, Cmaj♭5/E♭ oder Cmaj♭5,E♭
Fm/D♯	Fm/D♯, Fm,D♯, Fmi/D♯ oder Fmi,D♯

TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie alterierte Bassnoten auch auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spielen Sie alle Noten zusammen und den alterierten Basston ganz unten.
 - Spielen Sie den Akkord und den jeweiligen alterierten Basston separat: Halten Sie die Tasten für den Akkord gedrückt und spielen Sie dann den alterierten Basston, ohne die restlichen Akkordtasten loszulassen.
-

Polychordsymbole

Beispiel Polychordsymbole	Eintrag im Einblendfeld
G/E	G E, G;E, Gmaj E oder Gmaj;E
Cmaj7/D	CM7 D, CM7;D, Cmaj7 D oder Cmaj7;D
Fm/D♯	Fm D♯, Fm;D♯, Fmi D♯ oder Fmi;D♯

TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Polychord-Symbole auch eingeben, indem Sie den ersten Akkord spielen, die Tasten gedrückt halten, und dann den zweiten Akkord spielen.

Keine Akkordsymbole

Kein Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Kein Akkord	N.C., NC, no chord oder none

Modale Akkordsymbole

Modales Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Ionisch	ionian
Dorisch	dorian
Phrygisch	phrygian
Lydisch	lydian
Mixolydisch	mixolydian
Äolisch	aeolian
Lokrisch	locrian
Melodisch Moll	melodicminor
Harmonisch Moll	harmonicminor
Ganzton	wholetone
Halbton-Ganzton-vermindert oder oktatonisch	diminishedhalfwhole, diminishedsemitone, octatonichalfwhole oder octatonicsemitone
Ganzton-Halbton-vermindert oder oktatonisch	diminishedwholehalf, diminishedtonesemitone, octatonicwholehalf oder octatonictonesemitone

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Akkordsymbole gibt. Sie soll lediglich die verschiedenen Komponenten veranschaulichen, die Sie verwenden können, um verschiedene Akkordsymbole einzugeben.

HINWEIS

Das Erscheinungsbild der erzeugten Akkordsymbole wird durch die Standardeinstellungen von Dorico 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)	(Cmaj7)

Akkordsymbol-Regionen

Akkordsymbol-Region	Eintrag im Einblendfeld
Neue Akkordsymbol-Region	reg

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Akkordsymbole](#) auf Seite 816

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 827

Navigation während der Akkordsymboleingabe

Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld manuell um unterschiedliche Werte verschieben, um Akkordsymbole an anderen Positionen einzugeben, ohne das Einblendfeld jedes Mal schließen und wieder öffnen zu müssen.

Mit einer Computertastatur navigieren

Navigation des Einblendfelds	Tastaturbefehl
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit.	Leertaste
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zurück zur vorigen Zählzeit.	Umschalttaste-Leertaste
Verschieben Sie das Einblendfeld an den Anfang des nächsten Takts.	Tab-Taste
Bewegen Sie das Einblendfeld an den Anfang des vorherigen Takts.	Umschalttaste-Tab-Taste
Verschieben Sie den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:	Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste
<ul style="list-style-type: none">• Nächste/Vorherige Note oder Pause• Nächste/vorherige rhythmische Rasterposition• Nächstes/Voriges Zeichen im Eintrag eines vorhandenen Akkordsymbols	
Verschieben Sie das Einblendfeld zum nächsten/vorherigen Akkordsymbol.	Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste

Mit einem MIDI-Keyboard navigieren

Wenn Sie Akkordsymbole über ein MIDI-Keyboard eingeben, wird das Einblendfeld automatisch zur nächsten Zählzeit verschoben, nachdem Sie einen Akkord eingespielt haben.

Sie können bestimmte Tasten oder Schalter auf Ihrem MIDI-Keyboard festlegen, mit denen ein unterschiedliches Navigationsverhalten ausgelöst wird. Verwenden Sie den Schalter **MIDI Learn** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen**, um den Tastaturbefehlen unter **Noteneingabe > Akkordsymbol-Eingabe vorrücken** bestimmte Tasten zuzuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 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 in jeder Notenzeile, in der Sie eine Region mit Akkordsymbolen eingeben möchten, Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
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 in jeder ausgewählten Notenzeile.

Für die Spieler, die die jeweiligen Instrumente halten, wird automatisch festgelegt, dass Akkordsymbole in Akkordsymbol-Regionen und in Regionen mit Strichnotation angezeigt werden, selbst wenn für sie 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 334

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 822

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 435

[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 844

[Oktavzeichen](#) auf Seite 850

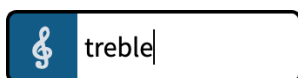
Schlüssel und Oktavzeichen (Einblendfeld)

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.

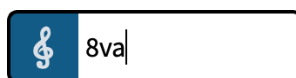
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- 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**

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
Tenor C-Schlüssel	ct, CT, c4, ut4 oder tenor
Alt C-Schlüssel	ca, CA, c3, ut3 oder alto
Violinschlüssel, eine Oktave tiefer	g8ba, G8ba, g8d, G8d, treble8ba oder treble8d
Ungestimmte Perkussion	perc
4-saitige Tabulatur	tab4
6-saitige Tabulatur	tab6

TIPP

Im Schlüssel-Bereich ist der rechteckige Perkussions-Schlüssel verfügbar.

Oktavverschiebungen für Schlüssel

Funktion von Oktavverschiebungen	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	+1
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	+2
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	-1
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	-2
Oktavverschiebung für klingende Notation festlegen	c
Oktavverschiebung für transponierte Notation festlegen	t

Geben Sie zum Beispiel **treble+1t** für einen Violinschlüssel ein, der in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschoben wird. Dies führt dazu, dass Noten, die in Layouts mit transponierter Notation hinter dem Schlüssel stehen, eine Oktave tiefer angezeigt werden als bei Verwendung eines normalen Violinschlüssels.

Oktavzeichen

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	8va, 8, 8u oder 1u

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	15ma, 15, 15u oder 2u
Noten um drei Oktaven aufwärts verschieben	22ma, 22, 22u oder 3u
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	8ba, 8vb, 8d oder 1d
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	15ba, 15vb, 15d oder 2d
Noten um drei Oktaven abwärts verschieben	22ba, 22vb, 22d oder 3d
<i>Loco</i> -Anweisung	loco
Ende des Oktavzeichens	oder stop

Geben Sie zum Beispiel **stop** ein, um während der Noteneingabe festzulegen, wo ein Oktavzeichen enden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202



[Schlüssel](#) auf Seite 844

[Oktavzeichen](#) auf Seite 850

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 847

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 202

[Schlüssel](#) auf Seite 844

[Oktavzeichen](#) auf Seite 850

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 345

[Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 347



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

Für viele Instrumente gibt es in Dorico SE Varianten, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können die jeweilige Instrumentenvariante 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 jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Schlüssel eingeben möchten. Wenn Sie an späteren Positionen Wiederherstellungs-Schlüssel hinzufügen möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
 2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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.

Zum Beispiel können Sie eingeben:

 - **bass** für einen Bassschlüssel.
 - **alto** für einen Altschlüssel.
 - **treble+1t** für einen in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschobenen Violinschlüssel.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Schlüssel werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Schlüssel werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. 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 844

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Schlüssel anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 846
[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 847
[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 847
[Instrumente ändern](#) auf Seite 131
[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

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
- Für viele Instrumente gibt es in Dorico SE Varianten, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können die jeweilige Instrumentenvariante 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 jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Schlüssel eingeben möchten. Wenn Sie an späteren Positionen Wiederherstellungs-Schlüssel hinzufügen möchten, wählen Sie Objekte 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.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Schlüssel werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. 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 202
[Schlüssel](#) auf Seite 844
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213
[Schlüssel anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 846
[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1277

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 während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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. Machen Sie die entsprechende Eingabe für das gewünschte Oktavzeichen im 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 jeder ausgewählten 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

Oktavzeichen werden bei der Noteneingabe ab der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Wenn Sie Oktavzeichen stoppen, enden sie an der Position der Eingabemarke.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Oktavzeichen erstrecken sich über die Dauer von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

Oktavzeichen werden entweder über oder unter Ihrer Auswahl eingegeben, je nachdem, ob sie anzeigen, 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 341

[Oktavzeichen](#) auf Seite 850

[Oktavzeichen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 852

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210



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 den ausgewählten Notenzeilen 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.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Oktavzeichen erstrecken sich über die Dauer von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

Oktavzeichen werden entweder über oder unter Ihrer Auswahl eingegeben, je nachdem, ob sie anzeigen, 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 202

[Oktavzeichen](#) auf Seite 850

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 928

[Richtige Positionierung für die Zäsureingabe](#) auf Seite 352

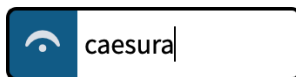
Fermaten und Pausen (Einblendfeld)

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 	fer oder fermata
Sehr lange Fermate 	fermataverylong
Lange Fermate 	fermatalong
Kurze Fermate 	fermatashort
Sehr kurze Fermate 	fermataveryshort
Kurze Fermate (Henze) 	fermatashorthenze
Lange Fermate (Henze) 	fermatalonghenze
Curlew (Britten) 	curlew

HINWEIS

Die Curlew-Markierung wurde ursprünglich von Benjamin Britten für das Stück »Curlew River« erdacht, eine Parabel für kirchliche Aufführungen, inspiriert vom japanischen Nō-Theater. Die Markierung gibt an, dass ein Spieler eine Note oder Pause in asynchroner Musik bis zu einem Synchronisationspunkt halten soll.

Zäsuren

Art von Zäsur	Eintrag im Einblendfeld
Zäsur 	caes , caesura oder //
Dicke Zäsur 	caesurathick , thickcaesura oder thick//
Gebogene Zäsur 	caesuracurved , curvedcaesura oder curved//
Kurze Zäsur 	caesurashort , shortcaesura oder short//
Zäsur mit einem Strich 	caesurasingle , singlecaesura oder single//

Atemzeichen

Art von Atemzeichen	Eintrag im Einblendfeld
Atemzeichen (Komma) ›	breathmarkcomma , comma oder , (Komma)
Atemzeichen (Häkchen) ✓	breathmarktick
Atemzeichen (Aufwärtsbogen) ∨	breathmarkupbow
Atemzeichen (Salzedo) ↷	breathmarksalzedo

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 928



[Arten von Fermaten](#) auf Seite 929

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 930

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 930

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 202

[Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben](#) auf Seite 351

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 928

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 929



[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 930

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 930

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 Objekt an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Fermate oder Zäsur eingeben möchten.
 - Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Atemzeichen eingeben möchten.
 2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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. Atemzeichen werden an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Atemzeichen werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Fermaten und Zäsuren werden an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingegeben.

- Fermaten erscheinen in allen Notenzeilen an der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate zusammenfällt.
- Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.
- Zäsuren werden links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note in allen Notenzeilen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 928

[Fermaten und Pausen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 934

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 929

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 930

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 930

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 931



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 Objekt an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Fermate oder Zäsur eingeben möchten.
 - Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Atemzeichen eingeben möchten.
 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 gewünschte Fermate oder Pause.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe wird die festgelegte Fermate oder Pause an der Position der Eingabemarke eingegeben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Atemzeichen werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Fermaten und Zäsuren werden an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingegeben.

- Fermaten erscheinen in allen Notenzeilen an der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate zusammenfällt.
- Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.
- Zäsuren werden links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note in allen Notenzeilen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 928

[Fermaten und Pausen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 934

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 931

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 928

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 930

[Zuordnungslinien anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 455

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 994

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1010

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1016

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1043



[Linien](#) auf Seite 1079

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 401

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>	tr oder trill
Kurzer Triller: <i>shorttr</i>	shorttr
Mordent: <i>mor</i>	mor oder mordent
Doppelschlag: <i>turn</i>	turn
Umgekehrter Doppelschlag: <i>invturn</i>	invturn oder invertedturn

Trillerintervalle

Trillerintervall oder -intervallart	Eintrag im Einblendfeld
Intervallstufe Unisono, Sekunde, Terz, Quarte, Quinte, Sexte, Septime, Oktave	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Dur	M, maj oder major
Moll	m, min oder minor
Rein	p, per oder perf
Vermindert	d, dim oder diminished
Übermäßig	a, aug oder augmented

BEISPIEL

Um einen Triller über ein reines Quintintervall zu erzeugen, geben Sie **tr p5** ein.

Jazz-Ornamente

Art von Jazz-Ornamenten	Eintrag im Einblendfeld
Bend 	brassbend
Flip 	flip
Jazz-Turn 	jazz oder shake
Smear 	smear

Jazz-Artikulationen

Art von Jazz-Artikulationen	Eintrag im Einblendfeld
Plop (bend)	plop
Plop (smooth)	plopsmooth
Scoop	scoop
Doit (bend)	doit
Doit (smooth)	doitsmooth
Fall (bend)	fall
Fall (smooth)	fallsmooth

TIPP

Weitere Ornamente sind im Ornamente-Bereich verfügbar. Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Ornamente-Einblendfeld festlegen.

Arpeggio-Zeichen

Art von Arpeggio-Zeichen	Eintrag im Einblendfeld
Arpeggio-aufwärts-Zeichen	arp , arpup oder arpeggioup
Arpeggio-abwärts-Zeichen	arpdown oder arpeggiodown
Kein-Arpeggio-Zeichen	nonarp oder nonarpeggio
Gekrümmtes Arpeggio-Zeichen	slurarp

Glissando-Linien

Art von Glissando-Linie	Eintrag im Einblendfeld
Glissando-Linie im Standardstil	gliss
Gerade Glissando-Linie	glissstraight
Wellenförmige Glissando-Linie	glisswavy

Gitarrentechniken

Art von Gitarrentechnik	Eintrag im Einblendfeld
Gitarren-Bending	bend
Vibratohebel-Dive-and-Return	vibbend
Vibratohebel-Scoop	vibscoop
Vibratohebel-Dip	vibdip
Vibratohebel-Linie	wbar oder w/bar

HINWEIS

Muss Dauer haben, damit die Linie angezeigt wird.

Hammer-On	ho oder hammer
-----------	------------------------------

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit aufsteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D.

Pull-Off	po oder pull
----------	----------------------------

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

Art von Gitarrentechnik

Eintrag im Einblendfeld

Hammer-On, dann Pull-Off oder Pull-Off, dann Hammer-On (*Ligado*)

hp, hopo, hammerpull, lig oder **ligado**

HINWEIS

Sie müssen mindestens drei derselben Saite zugewiesene Noten mit abwechselnder Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D-C oder D-C-D.

Tapping (rechte Hand)

tap

Tapping (rechte Hand) mit Pull-Off

tappull

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

Tapping (linke Hand)

lhtap

Tapping (linke Hand) mit Pull-Off

lhtappull

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 360

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 362

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 365

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 367

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 370

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 372

[Vibratohebel-Scoops mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 374

[Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 376

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 379

[Tapping eingeben](#) auf Seite 380

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1193

[Ornamente](#) auf Seite 994

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1000



[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1010

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1016

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023
[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1034
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042
[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1043
[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

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 dem Bereich 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 202
[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 360
[Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 362
[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 364
[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 366
[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 367

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 jeder 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 aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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. Machen Sie die entsprechende Eingabe für das gewünschte Ornament im Einblendfeld. Geben Sie zum Beispiel **tr m3** für einen Triller mit einem Intervall von einer kleinen Terz oder **mor** für einen Mordent ein.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
6. Optional: Geben Sie bei der Eingabe von Trillern eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke fortzubewegen und den Triller einzugeben.

ERGEBNIS

Ornamente werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Die Dauer von Trillern basiert auf dem rhythmischen Wert der Noteneingabe an der Eingabemarke oder auf dem Notenwert, um den die Eingabemarke vorgerückt ist.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Ornamente werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. Triller erstrecken sich über die Dauer von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

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.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Bearbeiten** können Sie festlegen, dass für jede ausgewählte Note ein separater Triller eingegeben werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 994

[Triller](#) auf Seite 997

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1000

[Trillerintervalle ändern](#) auf Seite 1002

[Trillerintervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 1003

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1005

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1043

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 365

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215



Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Ornamente, Triller und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORGEHENSWEISE

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

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Ornamente werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. Triller erstrecken sich über die Dauer von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

TIPP

- Bei der Eingabe von Trillern anhand des Einblendfelds können Sie Trillerintervalle festlegen.
 - Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Bearbeiten** können Sie festlegen, dass für jede ausgewählte Note ein separater Triller eingegeben werden soll.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 366

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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.

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 den ausgewählten rhythmischen Positionen hinzugefügt.

2. 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.

3. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
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 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.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
7. Optional: Geben Sie während der Akkordeingabe die gewünschten Noten ein.

ERGEBNIS

Arpeggio-Zeichen werden bei der Akkordeingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben.

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 353

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1010

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

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

- Während der Noteneingabe können Sie keine Arpeggio-Zeichen mit dem Bereich eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie keine Notenzeilen- und Stimmen-übergreifenden Arpeggio-Zeichen erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus mindestens eine Note in jeder Stimme aus, zu der Sie ein Arpeggio-Zeichen hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um notenzeilenübergreifende Arpeggio-Zeichen zu erstellen. Sie können jedoch keine notenzeilenübergreifenden Arpeggio-Zeichen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
 - Arpeggio-Zeichen werden zu allen Noten in den ausgewählten Stimmen an den ausgewählten rhythmischen Positionen 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 202

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1010

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 Noten aus, die Sie mit Glissando-Linien 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 festgelegte Glissando-Linie wird zwischen allen 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 353

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1016

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1018

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1019

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 1017

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 366

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 Noten aus, die Sie mit Glissando-Linien 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 festgelegte Glissando-Linie wird zwischen allen 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 202

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1016

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1018

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1019

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 366
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

Sie können Jazz-Ornamente, zum Beispiel Flips oder Jazz-Turns, auf dieselbe Weise eingeben wie Ornamente.



VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Noten mit 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. 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 die Jazz-Artikulation, die Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **scoop** für einen Scoop oder **fall** für einen Fall ein.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die von Ihnen angegebene Jazz-Artikulation wird auf allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

HINWEIS

Wenn Sie das Einblendfeld verwenden, werden alle Jazz-Artikulationen mit einem Standard-Linienstil für ihre jeweilige Art eingegeben. Sie können ihre Art/Länge nach der Eingabe ändern.

Wenn Sie den Bereich verwenden, können Sie bei der Eingabe den Linienstil von Jazz-Artikulationen festlegen.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Jazz-Artikulationen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 353
- [Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 358
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042
- [Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 1044
- [Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 1045
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526
- [Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Sie können Jazz-Ornamente, zum Beispiel Flips oder Jazz-Turns, auf dieselbe Weise eingeben wie Ornamente.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.



VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Noten mit 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 202
- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 360
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526
[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

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 353
[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358
[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023
[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1025
[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1027
[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1028
[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034
[Tapping](#) auf Seite 1035
[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1036

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 353

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 369

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 370

[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 202

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358


[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 1025


[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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 1027

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 367

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 während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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.

Vibratohebel-Angaben werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Vibratohebel-Angaben werden an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben (oder erstrecken sich über die von ihnen vorgegebene Dauer), und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

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 1034

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 353

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042
[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 365
[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 366
[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 1044
[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 1045
[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 1046
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448
[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben

Im Ornamente-Einblendfeld können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns zwischen angrenzenden und nicht angrenzenden vorhandenen 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 353

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1028

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 367

Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Im Ornamente-Bereich können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns zwischen angrenzenden und nicht angrenzenden vorhandenen 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 202
- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358
- [Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1028
- [Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023
- [Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 370
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 Noten mit 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 353

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 377

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1040

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 Noten mit 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 202

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034



[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 378

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1040

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 jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Vibratohebel-Dip eingeben möchten.
2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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

Vibratohebel-Dips werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Vibratohebel-Dips werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

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 353

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1039




[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 377

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

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 jeder 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.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Vibratohebel-Dips werden in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben, an der rhythmischen Position der frühesten ausgewählten Note bzw. des frühesten ausgewählten Objekts, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

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 202

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 358

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1039

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 378



[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

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 jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Vibratohebel-Angabe eingeben möchten. Wenn Sie eine Vibratohebel-Linie eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

- Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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** .
 - Geben Sie **wbar** im Einblendfeld ein, um die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
 - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 - Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
-

ERGEBNIS

Vibratohebel-Angaben werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Vibratohebel-Angaben werden an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben (oder erstrecken sich über die von ihnen vorgegebene Dauer), und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. 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 353

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225




[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

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

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Vibratohebel-Angabe eingeben möchten. Wenn Sie eine Vibratohebel-Linie eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 - Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Linie** .
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Vibratohebel-Angaben werden an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben (oder erstrecken sich über die von ihnen vorgegebene Dauer), und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. 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 358

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

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 während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. 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 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.
 - 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 353

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1036

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1040

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1193

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1040

Tapping eingeben

Sie können Tapping-Anweisungen für die rechte und linke Hand mit dem Ornamente-Einblendfeld an allen Noten für Bündinstrumente eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch Tapping mit Hammer-Ons/Pull-Offs zu vorhandenen Noten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

- 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 während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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 353

[Tapping](#) auf Seite 1035

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1040

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1193

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1040

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.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile können Sie auf dieselbe Art eingeben, entweder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld oder im Spielanweisungen-Bereich.

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile können Sie anhand einer Eigenschaft in der **Saitenanzeige**-Gruppe des Eigenschaftens-Bereichs eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Pedallinien](#) auf Seite 1057

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1050

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 387

[Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 389

[Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 391

[Pedallinien mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 393

[Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 395

[Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 396

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 397

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 399



[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 400

Spielanweisungen-Einblendfeld

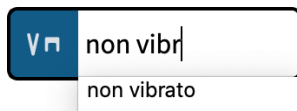
Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Spielanweisungen-Einblendfeld, das Sie nutzen können, um Spielanweisungen, Harfenpedal-Schaubilder, Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals einzugeben.

Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen auf Basis der von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter Spielanweisungen vorschlägt. Sie können dann eine dieser Spielanweisungen auswählen, um sie einzugeben.

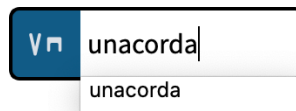
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
- Wählen Sie eine vorhandene Spielanweisung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben** > **Spielanweisung erzeugen**.

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



Das Spielanweisungen-
Einblendfeld mit einem Beispiel
für die Eingabe einer
Spielanweisung



Das Spielanweisungen-
Einblendfeld mit einem Beispiel
für die Eingabe einer Pedallinie



Der **Spielanweisungen**-Schalter
im Notations-Werkzeugfeld

Spielanweisungen

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Vibrato</i>	vibrato
<i>Senza vibrato</i>	senza vibrato
<i>Naturale</i> (nat.)	nat
Con sord.	con sord
Starker Luftdruck	strong air pressure
Doppelzunge	double-tongue
Bogen abwärts	downbow
Bogen aufwärts	upbow
<i>Sul ponticello</i>	sul pont
<i>Sul tasto</i>	sul tasto
<i>Poco sul tasto</i>	pst
<i>Pizzicato</i>	pizz
<i>Spiccato</i>	spicc
<i>Arco</i>	arco
Zungenschnalzen (Stockhausen)	tongue click
Fingerschnipsen (Stockhausen)	finger click
Vibraphonmotor eingeschaltet	motor on
Vibraphonmotor ausgeschaltet	motor off
Offen	open

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
Dämpfen	damp
Dämpfen (groß)	damp large
Großes Barré	full barre
Kleines Barré	half barre
Anschlag aufwärts	strum up
Anschlag abwärts	strum down
Linke Hand	lh
Rechte Hand	rh

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Spielanweisungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene gängige Spielanweisungsarten einzugeben.

Wenn Sie die richtige Eingabe für eine Spielanweisung nicht kennen, beginnen Sie einfach, einen Teil der Spielanweisung einzugeben und kontrollieren Sie, ob die Anweisung im Menü des Einblendfelds vorgeschlagen wird.

HINWEIS

- Um Spielanweisungen eine Dauer zu geben, fügen Sie -> am Ende Ihrer Eingabe hinzu, zum Beispiel **vibrato->**. Während der Noteneingabe wird die Dauer der Spielanweisung verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen. Wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Gruppe hinzugefügt.
 - Um ausgeblendete Spielanweisungen einzugeben, setzen Sie Ihre Eingabe im Einblendfeld in Klammern, zum Beispiel **(pizz)**.
 - Da Spielanweisungen bestimmten Samples entsprechen, müssen sie genau wie beschrieben eingegeben oder aus dem Menü im Einblendfeld ausgewählt werden.
-

Pedallinien

Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen

Haltepedallinie	ped
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie	^, notch oder retake
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie entfernen	nonotch

Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen	Eintrag im Einblendfeld
--	--------------------------------

Haltepedallinie beenden	*
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie	sost
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie beenden	s*
<i>Una Corda</i> -Pedallinien	unacorda
<i>Una Corda</i> -Pedallinien beenden	u*

Harfen-Pedalangaben

Beispiel für eine Harfen-Pedalangabe	Eintrag im Einblendfeld
D, C, B \flat , E \flat , F, G, A	DCB\flatE\flatFGA, B\flatE\flat oder --^ ^---
D, C \sharp , B, E, F \sharp , G \sharp , A	DC\sharpBEF\sharpG\sharpA, C\sharpF\sharpG\sharp oder -v- -vv-

TIPP

Der senkrechte Strich ist optional.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile

Beispiel-Saitenanzeige	Eintrag im Einblendfeld
1	string1
3	string3

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1076

[Pedallinien](#) auf Seite 1057

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1058

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1050

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 392



[Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 395

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 397

[Spielanweisungen ein-/ausblenden](#) auf Seite 1072

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

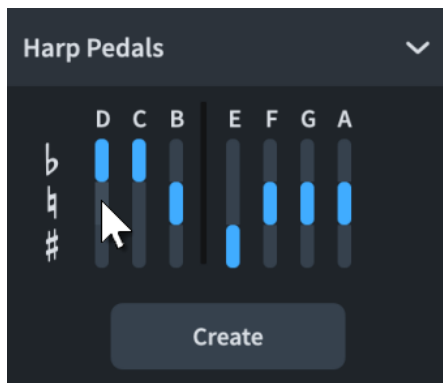
Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Gitarren und Bundinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel Saitenanzeigen, »kleines Barré« und »Anschlag aufwärts«.

Harfenpedale

Hier können Sie Harfenpedal-Schaubilder erstellen.

Sie können die Tonhöhen-Einstellungen für Pedale ändern, indem Sie in den Spaltenabschnitt klicken, der der erforderlichen Tonhöhenänderung entspricht, wie durch die Vorzeichen links angezeigt.

Danach können Sie das Harfenpedal-Schaubild eingeben, indem Sie auf **Erzeugen** klicken.



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 202

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 399

[Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 396

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Pedallinien](#) auf Seite 1057

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1050

Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben



Sie können Spielanweisungen über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

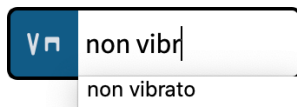
HINWEIS


- 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.
 - Sie können Spielanweisungen mitten in Haltebogenketten eingeben, indem Sie die Noteneingabe beginnen und die Eingabemarke an die erforderliche rhythmische Position setzen.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit Dauer oder eine separate Spielanweisung für jede Note eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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.
- Um der Spielanweisung eine Dauer zu geben, fügen Sie am Ende Ihrer Eingabe -> hinzu.
 - Um eine ausgeblendete Spielanweisung einzugeben, setzen Sie die Eingabe in Klammern, zum Beispiel (**pizz**).



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.

Spielanweisungen werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Wenn Sie eine offene Spielanweisung mit Dauer eingegeben haben, wird sie automatisch verlängert, wenn Sie die Eingabemarke weiterbewegen oder Noten eingeben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Spielanweisungen werden gemäß ihrer Wiedergabe-Anweisung und Ihrer Auswahl eingegeben:

- Wenn Sie ein einzelnes Objekt in jeder Notenzeile ausgewählt haben, wird eine Spielanweisung ohne Dauer in jeder Notenzeile an der entsprechenden Position eingegeben.
- Wenn Sie eine Reihe von Objekten in jeder Notenzeile ausgewählt haben und eine Spielanweisung mit einer Wiedergabe-Anweisung vom Typ **Attribut** eingeben, wird eine Spielanweisung an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in der Auswahl eingegeben, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Positionierung von Objekten.
- Wenn Sie eine Reihe von Objekten in jeder Notenzeile ausgewählt haben und eine Spielanweisung mit einer Wiedergabe-Anweisung vom Typ **Richtung** eingeben, wird eine Spielanweisung mit Dauer eingegeben, die entweder nur Noten oder alle Objekte in der Auswahl abdeckt, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Positionierung von Objekten. 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 1076
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073
- [Spielanweisungen ein-/ausblenden](#) auf Seite 1072
- [Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743
- [Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 744
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Eingabemarke](#) auf Seite 220
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225
- [Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526



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.
- Sie können Spielanweisungen mitten in Haltebogenketten eingeben, indem Sie die Noteneingabe beginnen und die Eingabemarke an die erforderliche rhythmische Position setzen.
- 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 jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit Dauer oder eine separate Spielanweisung für jede Note eingeben möchten, wählen Sie 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. 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.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Spielanweisungen werden gemäß ihrer Wiedergabe-Anweisung und Ihrer Auswahl eingegeben:

- Wenn Sie ein einzelnes Objekt in jeder Notenzeile ausgewählt haben, wird eine Spielanweisung ohne Dauer in jeder Notenzeile an der entsprechenden Position eingegeben.
- Wenn Sie eine Reihe von Objekten in jeder Notenzeile ausgewählt haben und eine Spielanweisung mit einer Wiedergabe-Anweisung vom Typ **Attribut** eingeben, wird eine Spielanweisung an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in der Auswahl eingegeben, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Positionierung von Objekten.
- Wenn Sie eine Reihe von Objekten in jeder Notenzeile ausgewählt haben und eine Spielanweisung mit einer Wiedergabe-Anweisung vom Typ **Richtung** eingeben, wird eine Spielanweisung mit Dauer eingegeben, die entweder nur Noten oder alle Objekte in der Auswahl abdeckt, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Positionierung von Objekten. 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 202

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 744

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Eingabemarke](#) auf Seite 220



[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448
[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1077
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

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.

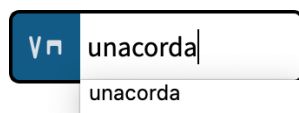
VORGEHENSWEISE


1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie in jeder Notenzeile, in der Sie eine Pedallinie eingeben möchten, Elemente 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.

Wenn Sie anfangen, eine Pedallinie in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen auf Basis der von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter Pedallinien vorschlägt.



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.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Pedallinien erstrecken sich über die Dauer von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

HINWEIS

Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Fortsetzungsart für einzelne Pedallinien ändern, um zum Beispiel ein Zeichen am Ende anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1058
[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 1060
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1065
[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215
[Noten eingeben](#) auf Seite 227
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

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 während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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

Anweisungen zum erneuten Betätigen werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. 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 1058
[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 382
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1065
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1059



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 im Schreiben-Modus in jeder Notenzeile, in der Sie eine Pedallinie eingeben möchten, Elemente 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

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Pedallinien erstrecken sich über die Dauer von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

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 Notensbereich eine Pedallinie eingeben und auf die gewünschte Länge ziehen.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Fortsetzungsart für einzelne Pedallinien ändern, um zum Beispiel ein Zeichen am Ende anzuzeigen.
- 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 386

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1058

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1065

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 1058
[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 386

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1065



[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1059

Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld 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.
Zum Beispiel können Sie eingeben:
 - **C#F#G#** oder **-v-|-vv-**, um die C#, F# und G#-Pedale zu aktivieren, zum Beispiel für A-Dur.
 - **BbEb** oder **--^|^---**, um die Bb- und Eb-Pedale zu aktivieren, zum Beispiel für Bb-Dur.
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 382

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1050

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1052

[Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern](#) auf Seite 1051

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 972

[Hinweise](#) auf Seite 463



Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben

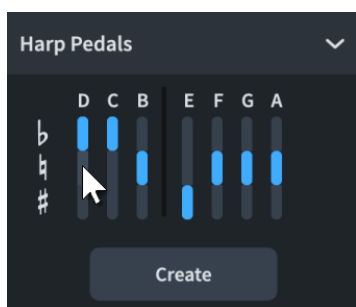
Sie können Harfenpedal-Schaubilder mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs eingeben.

HINWEIS

- Während der Noteneingabe können Sie keine Harfenpedal-Schaubilder mit dem Bereich 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 ein Element in einer Harfen-Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Harfenpedal-Schaubild 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 für jedes Pedal in den Spaltenabschnitt, welcher der erforderlichen Tonhöhenänderung entspricht, wie durch die Vorzeichen links angezeigt.



5. Klicken Sie auf **Erzeugen**.

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).

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 386
- [Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1050
- [Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1052
- [Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern](#) auf Seite 1051
- [Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 972
- [Hinweise](#) auf Seite 463

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 jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

2. Optional: Wenn Sie während der Noteneingabe Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen 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.

Saitenanzeigen werden bei der Noteneingabe an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Wenn Sie eine offene Saitenanzeige eingegeben haben, wird sie automatisch verlängert, wenn Sie die Eingabemarke weiterbewegen oder Noten eingeben.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Saitenanzeigen werden an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben (oder erstrecken sich über die von ihnen vorgegebene Dauer), und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. Saitenanzeigen mit Dauer werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist und einen Hakenabschluss hat.

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 382

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210



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 jeder Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Elemente 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 **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.

Zu vorhandenen Noten hinzugefügte Saitenanzeigen werden an der rhythmischen Position entweder nur von Noten oder von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben (oder erstrecken sich über die von ihnen vorgegebene Dauer), und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten. Saitenanzeigen mit Dauer werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist und einen Hakenabschluss hat.

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 386
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213


Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben

Sie können für jede Note eines Bundinstruments eine Saitenanzeige innerhalb der Notenzeile anzeigen. Sie können dies entweder 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 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 Noten für Instrumente mit Bündlen 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 912
[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 903
[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150
[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971
[Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen](#) auf Seite 914
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 1079

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 353

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382



[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 341

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

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 202

[Linien](#) auf Seite 1079

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1081

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 eine Notenköpfen zugeordnete Linie eingeben möchten, wählen Sie die Noten aus, die Sie mit einer Linie verbinden wollen.
 - 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.

TIPP

Sie können horizontale Linien in mehrere ausgewählte Notenzeilen gleichzeitig eingeben. Notenköpfen zugeordnete Linien können dabei nur Noten verbinden, die zum selben Spieler gehören, aber sie können sich in verschiedenen Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen befinden.

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 den ausgewählten Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im **Horizontal**-Abschnitt auf sie.
 - Um eine Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linie einzugeben, die in alle Notenzeilen übernommen wird, klicken Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** im **Horizontal**-Abschnitt auf sie.
-

ERGEBNIS

Es wird eine horizontale Linie mit den festgelegten Zuordnungen eingegeben. Sie wird entsprechend ihren Zuordnungsarten und ihren rhythmischen Positionen platziert.

Taktstrichen/Rhythmischen Positionen zugeordnete Linien erstrecken sich über die Dauer von allen Objekten in jeder ausgewählten Notenzeile, und zwar gemäß Ihrer Einstellung für die Eingabeposition von Objekten.

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 202

[Linien](#) auf Seite 1079

[Positionen von Linien](#) auf Seite 1082

[Länge von Linien](#) auf Seite 1087

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1092

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1085

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 362

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 215

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.
- 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 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 in den ausgewählten Stimmen zu allen Noten an den ausgewählten rhythmischen Positionen 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 202

[Linien](#) auf Seite 1079

[Länge von Linien](#) auf Seite 1087

[Vertikale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1088

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1092

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 1083

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1084



[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 360

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 einen Zeilenumbruch einzufügen, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - 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 ein Unicode-Zeichen einzugeben, geben Sie den entsprechenden vierstelligen Hexadezimal-Code ein und drücken Sie **Alt/Opt-Taste-X**.
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 202

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

[Arten von Text](#) auf Seite 1208

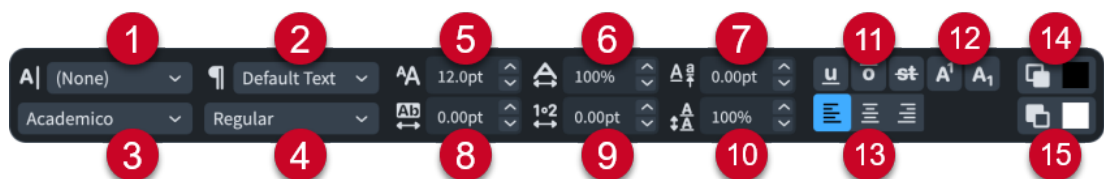
[Textobjekte](#) auf Seite 1208

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[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 angewendet 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 Durchschuss

Hiermit können Sie den Zeilenabstand für das gesamte Textobjekt vergrößern/verkleinern.

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 Ausrichtung

Hiermit können Sie eine der folgenden Ausrichtungen für das Textobjekt relativ zu seiner rhythmischen Position auswählen:

- **Links ausrichten**
- **Mittig ausrichten**
- **Rechts ausrichten**

14 Vordergrundfarbe

Ermöglicht es Ihnen, die Farbe eines ausgewählten Textes zu ändern.

15 Hintergrundfarbe

Ermöglicht es Ihnen, die Hintergrundfarbe von ausgewähltem Text zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Text](#) auf Seite 1208

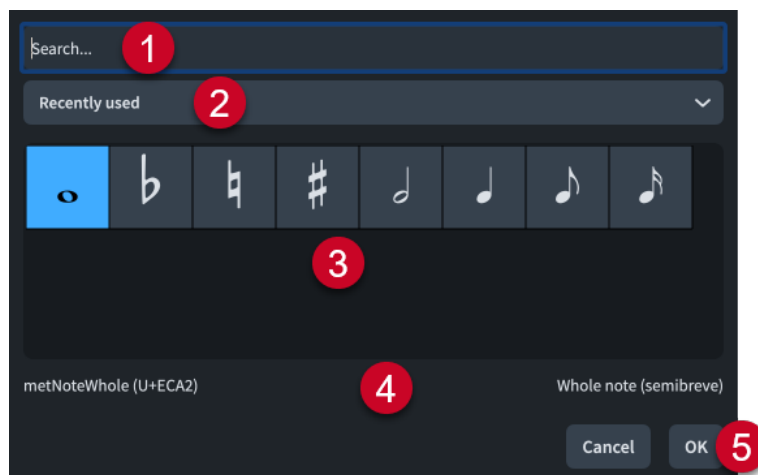
[Textobjekte](#) auf Seite 1208

[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 diese auswählen und die **Eingabetaste** drücken oder darauf doppelklicken.

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 hinzufügen, indem Sie Text im Liedtext-Einblendfeld eingeben. 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**  v1.
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, das/die Sie der ausgewählten Note hinzufügen möchten, in das Einblendfeld ein.
 - Um mehrere Wörter in eine einzelne Liedtexteinheit aufzunehmen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste** zum Einfügen eines geschützten Leerzeichens.
 - 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 durch Drücken von **Leertaste** weiterbewegen, wird nach der letzten eingegebenen Liedtexteinheit entweder ein Abstand oder eine Liedtext-Fülllinie angezeigt, je nachdem, wie viel horizontaler Platz zur Verfügung steht und ob die Note als Haltebogenkette angezeigt wird. 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 202
- [Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 947
- [Liedtext](#) auf Seite 944
- [Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 411
- [Arten von Liedtext](#) auf Seite 944
- [Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 946
- [Positionen von Liedtext](#) auf Seite 951
- [Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 959
- [Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 959
- [Elisionsbögen](#) auf Seite 962
- [Liedtextbearbeitung](#) auf Seite 954

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.

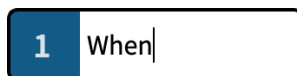
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Liedtext auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- 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.

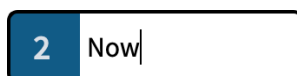
Die links im Liedtext-Einblendfeld angezeigte Nummer gibt die Liedtextzeile an, in die der Text eingegeben wird.



Das Bild zeigt ein rechteckiges Einblendfeld mit einer dunkelblauen vertikalen Leiste auf der linken Seite, die die Zahl '1' enthält. Rechts daneben befindet sich ein Textfeld mit der Eingabe 'When' und einem Cursor am Ende.

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.



Das Bild zeigt ein rechteckiges Einblendfeld mit einer dunkelblauen vertikalen Leiste auf der linken Seite, die die Zahl '2' enthält. Rechts daneben befindet sich ein Textfeld mit der Eingabe 'Now' und einem Cursor am Ende.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 2

Über der Notenzeile angezeigte Liedtextzeilen

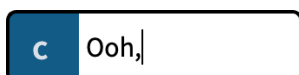
Sie können Liedtext in die Zeilen über der Notenzeile eingeben, indem Sie **Umschalttaste** - **Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Wenn Sie dann die **Pfeil-nach-oben-Taste** und die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, können Sie die Textzeilennummer über der Notenzeile ändern.

Refrainzeilen

Sie können Refrainzeilen eingeben, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist. Das können Sie tun, wenn Sie Liedtext in die Zeilen über und unter der Notenzeile eingeben.

Auf der linken Seite des Einblendfelds wird ein **c** für »Chorus Lines«, also Refrainzeilen, angezeigt.

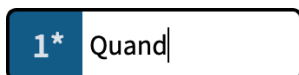


Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Refrainzeile

Textzeilen-Übersetzungen

Sie können Textzeilen-Übersetzungen eingeben, indem Sie **Alt/Opt-Taste** - **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Links im Einblendfeld wird neben der Textzeilennummer, für die Sie eine Textzeilen-Übersetzung eingeben, ein Sternchen (*) angezeigt.



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

Tastaturbefehl

Derzeitiges Wort abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Leertaste

Derzeitige Silbe abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

- (Bindestrich)

Das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen, ohne eine Erweiterungslinie oder einen Bindestrich anzuzeigen.

Pfeil-nach-rechts-Taste

Mauszeiger zum nächsten/vorherigen Buchstaben bewegen. Wenn der nächste/vorherige Buchstabe zu einem anderen Liedtext gehört, bewegt sich das Einblendfeld zu diesem Liedtext weiter.

Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste

Navigation des Einblendfelds

Das Einblendfeld innerhalb von Textzeilen von Silbe zu Silbe vorwärts/rückwärts bewegen.

Tastaturbefehl

Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste

Geschützte Leerzeichen hinzufügen, ohne das Einblendfeld weiterzubewegen.

Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste

Einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld weiterzubewegen.

Alt/Opt-Taste-ß



Einen Elisionsbogen in einem Wort oder einer Silbe einfügen.

⏏ (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

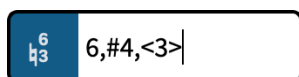
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie mit der Eingabe von Generalbass beginnen möchten.
2. Öffnen Sie das Generalbass-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .

HINWEIS

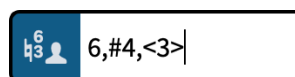
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Bezifferungen an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Generalbass-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Bezifferungen eingestellt.

3. Optional: Ändern Sie die Art von einzugebender Bezifferung auf eine der folgenden Arten:
 - Um lokale Bezifferungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-L**.
 - Um globale Bezifferungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-G**.

Das Einblendfeld-Symbol zeigt immer die aktuelle Art an.



Generalbass-Einblendfeld beim Eingeben einer globalen Bezifferung



Generalbass-Einblendfeld beim Eingeben einer lokalen Bezifferung

4. Geben Sie die gewünschte Bezifferung in das Generalbass-Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **4->3d=4r=2** für einen 4-3-Vorhalt mit einer Dauer von einer ganzen Note ein, bei dem die Auflösung auf die Terz nach einer halben Note erfolgt. 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.

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. Um eine einzelne lokale Bezifferung einzugeben, wenn das Einblendfeld auf global eingestellt ist (und umgekehrt), drücken Sie zur Eingabe **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
 7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Generalbass-Bezifferung wird eingegeben. Wenn Sie ein Element ausgewählt haben, das zu einem Instrument gehört, das im aktuellen Layout noch nicht für die Anzeige von Generalbass eingestellt war, wird der Spieler automatisch aktualisiert. Wenn Dorico SE die Bassnote an der Position einer Bezifferung nicht erkennen kann, zum Beispiel, wenn Sie eine Bezifferung auf einer Pause eingeben, wird sie als 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.

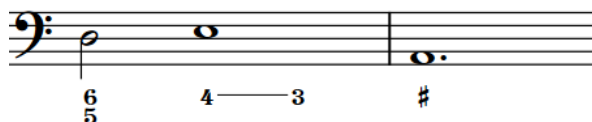
HINWEIS

-

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.

BEISPIEL

Wenn Sie **4->3d=4r=2** in das Generalbass-Einblendfeld eingeben, wird ein 4-3-Vorhalt von der Dauer einer ganzen Note erzeugt, wobei die Auflösung auf die 3 nach einer halben Note erfolgt.



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 884
- [Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 888
- [Navigation bei der Eingabe von Generalbass](#) auf Seite 417
- [Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 885
- [Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 888
- [Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 889
- [Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 893
- [Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 887
- [Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 890
- [Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen](#) auf Seite 894
- [Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 886
- [Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren](#) auf Seite 895

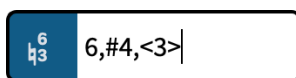
Generalbass-Einblendfeld

Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Generalbass-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Generalbass-Bezifferungen einschließlich Alterationen und Vorhalten einzugeben.

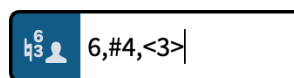
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Generalbass auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .
- Wählen Sie **Schreiben > Generalbass erstellen**.

Beim Eingeben von globalem Generalbass entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalem Generalbass wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.



Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine globale Bezifferung



Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine lokale Bezifferung



Der **Generalbass**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Bezifferungen und Vorhalte

Art von Bezifferung	Beispieleingabe im Einblendfeld
Bezifferungen (1-19)	1, 2, 3 usw. bis 19
Bezifferungen oder Vorzeichen in Klammern	(#643), #64(3), (#)643 und so weiter

Art von Bezifferung

Durch Akkordsymbole vorgegebene Bezifferungen

Dorico SE konvertiert Eingaben für Akkordsymbole, wie Sie sie im Akkordsymbole-Einblendfeld machen würden, automatisch in Generalbass-Bezifferungen.

tasto solo

Haltezeit

Mehrere Bezifferungen

TIPP

Sie können Bezifferungen durch Kommas trennen, um Uneindeutigkeit zu vermeiden.

Bezifferungen ausblenden

Vorhalte

Vorhaltezeit, d. h. die Dauer zwischen Vorhalt- und Auflösungs-Bezifferungen

Sowohl Halte- als auch Vorhaltezeit angegeben

Zum Beispiel ein 4-3-Vorhalt mit einer Dauer von einer ganzen Note, bei dem die Auflösung auf die Terz nach einer halben Note erfolgt.

Notensatz-Optionen folgen nur für diese Bezifferung

HINWEIS

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

Eingabe genau folgen nur für diese Bezifferung

HINWEIS

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

Beispieleingabe im Einblendfeld

Em7, Amaj7 oder **G/B** und so weiter

ts oder **tasto**

d=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder **d=1/2n** (Bruchteil des Bassnotenwerts)

6#42 oder **6,#4,2**

<3> oder **{3}**

4->3, 4_3 oder **4~3**

r=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder **r=1/2n** (Bruchteil des Bassnotenwerts)

4->3d=4r=2 oder **4->3d=1nr=1/2n**

R, r, V, v oder ?

O, o oder !

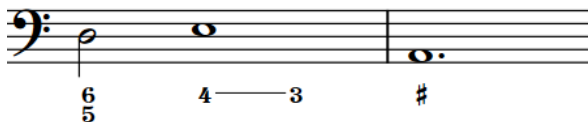
Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Bezifferungen einzugeben.

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.

BEISPIEL

Wenn Sie **4->3d=4r=2** in das Generalbass-Einblendfeld eingeben, wird ein 4-3-Vorhalt von der Dauer einer ganzen Note erzeugt, wobei die Auflösung auf die 3 nach einer halben Note erfolgt.



Vorzeichen und Alterationen

Art des Vorzeichens/der Alteration

Eintrag im Einblendfeld

Kreuz

oder s

TIPP

Für übermäßige Terzen können Sie es einfach ohne Ziffer eingeben.

Be

b oder f

Auflösungszeichen

N oder n

Doppel-Kreuz

x, ## oder ds

Dreifach-Kreuz

x#, #x, ### oder ts

Doppel-Be

bb oder db

Dreifach-Be

bbb oder tb

Bezifferung um einen Halbtonschritt erhöhen

+

Bezifferung um einen Halbtonschritt erniedrigen

-

Verminderte Bezifferung

d

Unveränderte Bezifferung

u

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202

[Generalbass](#) auf Seite 884

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 888

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 888

[Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 889

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 890

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 887

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 334

Navigation bei der Eingabe von Generalbass

Sie können das Generalbass-Einblendfeld manuell um unterschiedliche Werte verschieben, um Generalbass-Bezifferungen an anderen Positionen einzugeben, ohne das Einblendfeld jedes Mal schließen und wieder öffnen zu müssen.

Navigation des Einblendfelds

Tastaturbefehl

Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit.

Leertaste

Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zurück zur vorigen Zählzeit.

Umschalttaste-Leertaste

Verschieben Sie das Einblendfeld an den Anfang des nächsten Takts.

Tab-Taste

Bewegen Sie das Einblendfeld an den Anfang des vorherigen Takts.

Umschalttaste-Tab-Taste

Verschieben Sie den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:

Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste

- Nächste/Vorherige Note oder Pause
- Nächste/Vorherige rhythmische Rasterposition
- Nächstes/Vorheriges Zeichen im Eintrag der vorhandenen Bezifferung

Verschieben Sie das Einblendfeld zur nächsten/vorherigen Bezifferung.

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 202

[Studierzeichen](#) auf Seite 1097

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1098

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1099

[Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen](#) auf Seite 1100

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 460

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 213

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 1101

[Timecodes](#) auf Seite 1106

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 521

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1103


[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1104

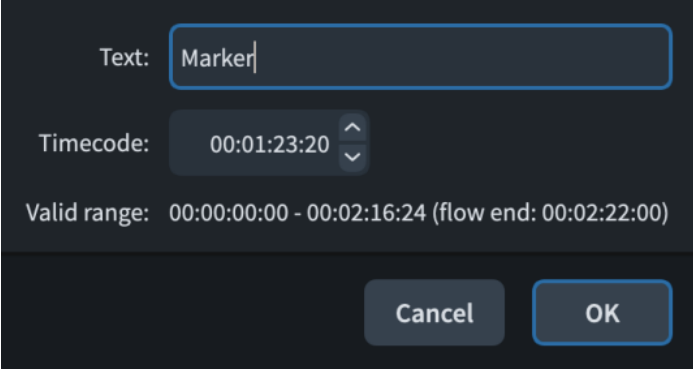
[Video-Bereich](#) auf Seite 420

[Markerspur](#) auf Seite 516

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 202

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 189

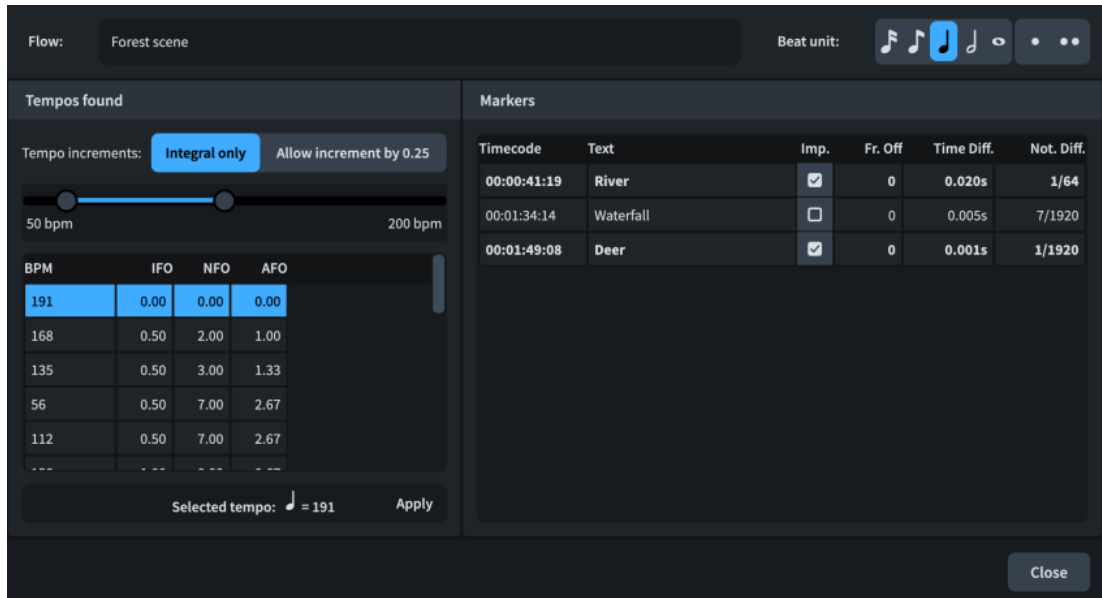
Tempo finden (Dialog)

Im Dialog **Tempo finden** können Sie Tempi berechnen, die am besten zu Ihren wichtigen Markern passen, zum Beispiel, indem festgestellt wird, welche Tempi Marker dazu bringen, so nah wie möglich mit starken Zählzeiten zusammenzufallen.

- Sie können den Dialog **Tempo finden** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs auf **Tempo finden** klicken.

HINWEIS

- Der Dialog **Tempo finden** berücksichtigt nur Marker in einer einzelnen Partie. Sie können ändern, welche Partie das sein soll, indem Sie ein Element in der entsprechenden Partie auswählen und dann den Dialog öffnen.
- Der Dialog **Tempo finden** wird erst verfügbar, wenn Sie in der Partie mindestens einen Marker eingegeben und mindestens einen Marker als wichtig markiert haben.



Der Dialog **Tempo finden** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

Partie

Zeigt den Namen der Partie an, deren Tempo Sie festlegen. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Zählzeiteinheit

Ermöglicht es Ihnen, die für das Tempo berücksichtigte Zählzeiteinheit zu ändern. Wenn die Taktart der Partie zum Beispiel 6/8 ist, sollten Sie die Zählzeiteinheit vielleicht in eine punktierte Viertelnote ändern.

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.

Tempobereich

Ermöglicht Ihnen, die minimalen/maximalen Tempi für Ihre Auswahl festzulegen.

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 1104

[Metronomangaben](#) auf Seite 1200

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 313

[Taktstriche](#) auf Seite 767

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 767

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1110

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1114

[Tremolos](#) auf Seite 1244

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1134

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1121



[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

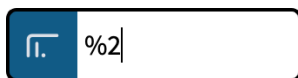
Wiederholungen-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Wiederholungen-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Tremolos, Wiederholungsmarker, Wiederholungsenden, Regionen mit Taktwiederholungen und Strichnotation sowie nummerierte Taktregionen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Wiederholungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
- Wählen Sie einen vorhandenen Wiederholungsmarker, eine vorhandene Region mit Strichnotation oder eine vorhandene Taktwiederholung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Wiederholung erzeugen**.

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



Das Wiederholungen-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe



Der **Wiederholungszeichen**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Wiederholungsenden

Teilweises Wiederholungsende

ganzes Wiederholungsende

Wiederholungsende, zusätzlicher Abschnitt

Eintrag im Einblendfeld

end oder **ending**

add

Wiederholungsmarker

Art des Wiederholungsmarkers	Eintrag im Einblendfeld
D.C.	dc, D.C., da capo und so weiter
D.C. al Fine	dcalf, DC al Fine, D.C. al Fine und so weiter
D.C. al Coda	dcalc, DC al Coda, D.C. al Coda und so weiter
D.S.	ds, D.S., dal segno und so weiter
D.S. al Fine	dsalf, DS al Fine, D.S. al Fine und so weiter
D.S. al Coda	dsalc, DS al Coda, D.S. al Coda und so weiter
zu Coda	toc, tc, to coda, To Coda und so weiter
Segno	s, seg, segno und so weiter
Fine	f, fin, fine und so weiter
Coda	c, co, coda und so weiter

Die Liste der Einträge für Wiederholungsmarker ist nicht vollständig, da das Einblendfeld so flexibel ist, dass Sie jede sinnvolle Version oder Abkürzung des gewünschten Wiederholungsmarkers eingeben können und das Einblendfeld in den meisten Fällen die Eingabe erkennt.

Einzelnoten-Tremolos

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Ein Strich	/, \ oder 1
Zwei Striche	//, \\ oder 2
Drei Striche	///, \\\ oder 3
Vier Striche	////, \\\\ oder 4
Z am Notenhals (Buzz Roll)	z oder zonstem
Tremolo mit Loslassen, zum Beispiel zwei Striche mit Loslassen	rel ; zum Beispiel //rel oder 2rel
Tremolo mit Anschlag, zum Beispiel zwei Striche mit Anschlag	att ; zum Beispiel //att oder 2att

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
-------------------	--------------------------------

Alle Tremolos entfernen	0 oder clear
-------------------------	----------------------------

Tremolos mit mehreren Noten

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
-------------------	--------------------------------

Ein Strich	/2, \2 oder 12
------------	------------------------------

Zwei Striche	//2, \\2 oder 22
--------------	--------------------------------

Drei Striche	///2, \\2 oder 32
--------------	---------------------------------

Vier Striche	////2, \\2 oder 42
--------------	----------------------------------

Alle Tremolos entfernen	0 oder clear
-------------------------	----------------------------

Regionen mit Strichnotation

Region mit Strichnotation	Eintrag im Einblendfeld
----------------------------------	--------------------------------

Neue Region mit Strichnotation	slash
--------------------------------	--------------

Nummerierte Taktregionen

Nummerierte Taktregion	Eintrag im Einblendfeld
-------------------------------	--------------------------------

Neue nummerierte Taktregion	nb, num, numbars oder number bars
-----------------------------	---

Taktwiederholungen

Arten von Taktwiederholungen	Eintrag im Einblendfeld
-------------------------------------	--------------------------------

Letzten Takt wiederholen	% oder %1
--------------------------	-------------------------

Die letzten 2 Takte wiederholen	%2
---------------------------------	-----------

Die letzten 4 Takte wiederholen	%4
---------------------------------	-----------

Letzten Takt wiederholen, 2er-Gruppe	%1,2
--------------------------------------	-------------

Letzten Takt wiederholen, 4er-Gruppe	%1,4
--------------------------------------	-------------

Die letzten 2 Takte wiederholen, 4er-Gruppe	%2,4
---	-------------



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 202
- [Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 427
- [Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 431
- [Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 432
- [Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 435
- [Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 436
- [Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 437
- [Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 313
- [Wiederholungsenden](#) auf Seite 1110
- [Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1114
- [Tremolos](#) auf Seite 1244
- [Rhythmusstriche](#) auf Seite 1134
- [Taktwiederholungen](#) auf Seite 1121
- [Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

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 202

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Wiederholungsenden anhand des Wiederholungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:



- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, den Sie in das erste Ende einschließen möchten.

2. 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 **end** oder **ending** ein.

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

ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Elemente ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Sofern nicht bereits vorhanden, wird ein abschließendes Wiederholungszeichen an den Schluss des ersten Endes gesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1110

Zusätzliche Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können mehr als zwei mögliche Enden in jede Wiederholungsendenstruktur einbeziehen, indem Sie mit dem Wiederholungen-Einblendfeld weitere Abschnitte hinzufügen. Sie können Wiederholungsenden-Abschnitte sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP



Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Takte aus, die Sie in das zusätzliche Ende einschließen möchten.

HINWEIS

Ihre Auswahl muss mit dem ersten Takt im letzten Wiederholungsenden-Abschnitt beginnen.

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 **add** ein.

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

5. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte so oft, wie es für die gewünschte Anzahl der zusätzlichen Enden erforderlich ist.

ERGEBNIS

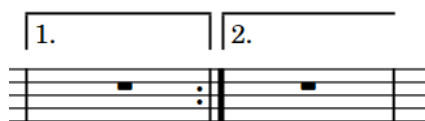
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

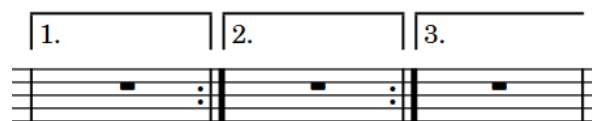
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

Anz. Enden fügt jedoch lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente ein, die einen Takt enthalten. Eine automatische Eingabe oder neue Positionierung von Wiederholungs-Taktstrichen findet nicht statt. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben.

BEISPIEL



Standardmäßige Wiederholungsenden-Struktur mit zwei Enden



Wiederholungsenden-Struktur mit zusätzlichem dritten Ende

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 426

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 im letzten 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

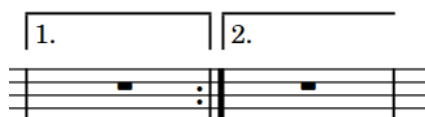
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

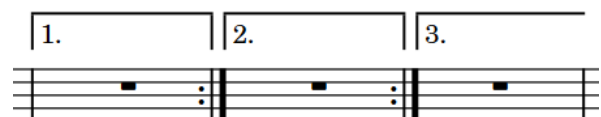
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

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 423

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1114

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Abstand vor Codas ändern](#) auf Seite 1118

[Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1116

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 gewünschte Tremolo 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.

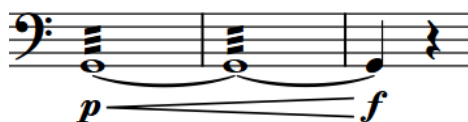
Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch 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-tolen positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tolen 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 423

[Tremolos](#) auf Seite 1244

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1246

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1247

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 273

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1249

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.

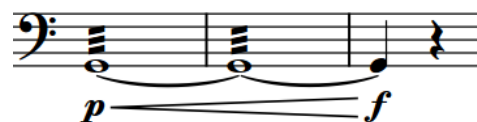
Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch 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 426

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 273

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796



[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1249

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 jeder Notenzeile, in der Sie eine Region mit Strichnotation eingeben 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 **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, decken sie die ausgewählte Dauer in jeder ausgewählten Notenzeile ab.

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 423

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 426

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1134

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1136

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1134

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 340

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[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 jeder 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 gewünschte Art von Region mit Taktwiederholungen in das Einblendfeld ein.
Geben Sie also zum Beispiel **%2,4** ein, um die vorherigen zwei Takte als Vierergruppe zu wiederholen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Eine Taktwiederholungs-Region von der ausgewählten Dauer wird in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben und zeigt in den festgelegten Intervallen die entsprechende Art von Taktwiederholungs-Symbol an.

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 1121



[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1126

[Gruppierung von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 1127

Nummerierte Taktregionen eingeben

Sie können nummerierte Taktregionen über das Einblendfeld für Wiederholungen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in jeder 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 **num** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

In jede ausgewählte Notenzeile 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 423
- [Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 426
- [Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128
- [Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1129
- [Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1129
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

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 442
- [Systemspur](#) auf Seite 443
- [Filter](#) auf Seite 446
- [Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 39
- [Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 217
- [Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben](#) auf Seite 218
- [Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652

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 441

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 217

[Zu anderen Objekten im Notenbereich navigieren](#) auf Seite 457

[Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen](#) auf Seite 456

[Filter](#) auf Seite 446

Auswahl erweitern

Sie können Ihre aktuelle Auswahl auf angrenzende Noten und Objekte ausweiten, auch auf den Anfang/das Ende von Systemen und Partien.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl im Notenbereich vor.
2. Erweitern Sie die Auswahl auf eine der folgenden Arten:

- Um angrenzende Noten/Objekte rechts auszuwählen, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um angrenzende Noten/Objekte links auszuwählen, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um den Bereich bis zum Ende des Takts auszuwählen, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um den Bereich bis zum Anfang des Takts auszuwählen, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um den Bereich bis zum Ende des Systems auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemende**.
 - Um den Bereich bis zum Anfang des Systems auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemanfang**.
 - Um den Bereich bis zum Ende der Partie auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Partieende**.
 - Um den Bereich bis zum Anfang der Partie auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Partieanfang**.
-

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.
 - **Textobjekte:** Die Auswahl wird nur auf andere Textobjekte erweitert, die denselben Absatzstil haben wie das ursprünglich ausgewählte Textobjekt.
 - **Spielanweisungen:** Die Auswahl wird nur auf Spielanweisungen derselben Kategorie erweitert, wie zum Beispiel **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.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 944

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 959


[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878

[Absatzstil von Textobjekten ändern](#) auf Seite 1213

Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen

Sie können mit einem Auswahl-Werkzeug mehrere Noten gleichzeitig in einem bestimmten Bereich auswählen.

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 37

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 39

[Auswahl erweitern](#) auf Seite 439


[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652

[Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern](#) auf Seite 694

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**.
- Wählen Sie die letzte Note in der Notenzeile aus und wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemanfang** oder **Bearbeiten > Auswählen bis Partieanfang**.

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.

Auswählen auf der Systemspur können Systemobjekte wie Akkordsymbole, Tonartangaben und Taktartangaben umfassen.

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 446

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438

[Auswahl erweitern](#) auf Seite 439

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652

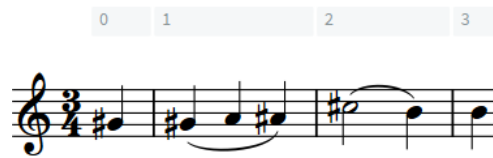
[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 440

[Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen](#) auf Seite 456

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 689

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 sämtlichen Notenzeilen im System alle Elemente auszuwählen. Auswählen auf der Systemspur können Systemobjekte wie Akkordsymbole, Tonartangaben und Taktartangaben umfassen.



Die Systemspur, die Takte anzeigt, über einer Notenzeile



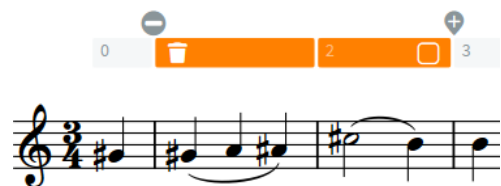
Die Systemspur über einer Notenzeile. Sie zeigt Zählzeiteinheiten an, die die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters widerspiegeln (verfügbar, wenn Sie die **Alt/Opt-Taste** gedrückt halten)

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.

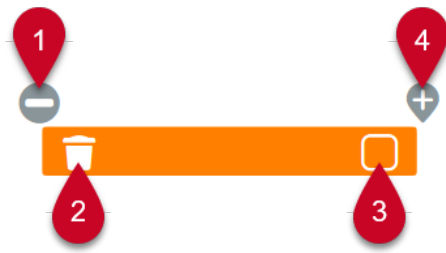


Die Systemspur, wenn man mit der Maus darüberfährt



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 Zähleinheiten 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 318

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 763

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

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

Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Ansicht** können Sie die Systemspur in allen zukünftigen Projekten ausblenden.

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

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 764

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 763

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

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

Ermöglicht es Ihnen, Stimmen nach ihrer Halsrichtung zu 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 Notationselemente filtern, die als Teil der Noten angesehen werden, zu denen sie gehören, zum Beispiel Fingersätze, Balken, Artikulationen und Tremolos.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 949

[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 440

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 960

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.

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 438

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen](#) auf Seite 456

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 219

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen](#) auf Seite 1111

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1075

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1126

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1063

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1058

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1143

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1163

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 888

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 21

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Text von vorhandenen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 955

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 62

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 860


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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

TIPP

- Um alle Noten, Objekte und Notenzeilen proportional zu vergrößern, können Sie die Notenzeilengröße ändern.
 - Wenn Sie Noten verkleinern möchten, um Vorschläge darzustellen, können Sie sie stattdessen direkt als Vorschläge 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:
 - Um eine Standard-Skalierungsgröße zu verwenden, aktivieren Sie **Skalieren**.
 - Um eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße zu verwenden, aktivieren Sie **Benutzerdefinierte Skalierung**.
 - Um eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße auf Grundlage einer Standard-Skalierungsgröße zu verwenden, 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 Rahmenverkettung 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

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 600

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 584

[Vorschläge](#) auf Seite 921

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 256

[Stichnoten](#) auf Seite 854

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 965

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1234

Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern

Sie können jedes Objekt, das sowohl über als auch unter der Notenzeile platziert werden kann, umkehren, um seine notenzeilenabhängige Positionierung zu ändern, zum Beispiel, wenn Sie die Halsrichtung von Noten schnell ändern möchten. Für viele Objekte können Sie dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Text in Textrahmen oder an Pedallinien.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, die Sie umkehren möchten.

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 446

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 638

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 982

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 791

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 759

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 900

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern](#) auf Seite 1255

[Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 821

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1163

[Krümmungsrichtung von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1222

[Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern](#) auf Seite 1031

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1040

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 951

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 Rahmenverkettings-spezifisch sind, nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverketting zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 638

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettings kopieren](#) auf Seite 622

[Filter](#) auf Seite 446

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

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 Rahmenverketting oder für alle Layouts und Rahmenverkettings 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 Rahmenverkettings-spezifisch sind, nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverketting 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  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 578

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 464

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 444

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 777

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 972

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

[Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1123

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1140

Zuordnungslinien anzeigen/ausblenden

Sie können Zuordnungslinien im Schreiben-Modus anzeigen/ausblenden. Zuordnungslinien verbinden ein einzelnes ausgewähltes Objekt mit seiner rhythmischen Position.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Zuordnungslinien**.

ERGEBNIS

Zuordnungslinien werden angezeigt/ausgeblendet.

BEISPIEL



Zuordnungslinien angezeigt



Zuordnungslinien ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmische Position](#) auf Seite 23



[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen

Sie können Abfolgen von Bearbeitungen und Auswahlen in umgekehrter Reihenfolge rückgängig machen/wiederholen.

VORGEHENSWEISE

1. Machen Sie Aktionen auf eine der folgenden Arten rückgängig:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Z** so häufig wie erforderlich.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Rückgängig** .
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Liste der Bearbeitungsschritte**, um den Dialog **Liste der Bearbeitungsschritte** zu öffnen, wählen Sie die Aktion aus, bis zu der Sie rückgängig machen möchten und klicken Sie dann auf **OK**.
 2. Stellen Sie Aktionen auf eine der folgenden Arten wieder her:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Y** so häufig wie erforderlich.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Wiederherstellen** .
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Liste der Bearbeitungsschritte**, um den Dialog **Liste der Bearbeitungsschritte** zu öffnen, wählen Sie die Aktion aus, bis zu der Sie wiederherstellen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Alle Bearbeitungen und Auswahlen, die Sie bis zur ausgewählten Aktion ausgeführt haben, werden rückgängig gemacht/wiederhergestellt.

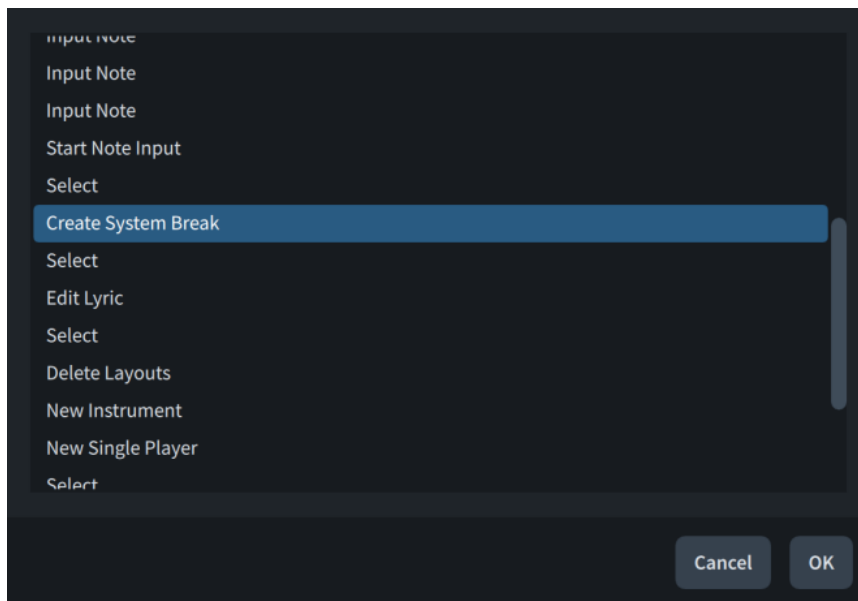
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

Liste der Bearbeitungsschritte (Dialog)

Der Dialog **Liste der Bearbeitungsschritte** zeigt all Ihre Bearbeitungen und Auswahlen in der aktuellen Session an und ermöglicht es Ihnen, alle Aktionen bis zu der ausgewählten rückgängig zu machen/wiederherzustellen.

- Sie können den Dialog mit der Liste der Bearbeitungsschritte in jedem Modus öffnen, indem Sie **Bearbeiten > Liste der Bearbeitungsschritte** wählen.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Aktionen rückgängig machen/wiederherstellen](#) auf Seite 456
- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438
- [Objekte bearbeiten](#) auf Seite 447

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 225

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 1185

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 40

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 461
[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 461

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 Mousrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach oben/unten.
 - Um die Ansicht nach links/rechts zu verschieben, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** mit einem Mousrad 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 37

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 39

[Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 522



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- \uparrow** 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- \downarrow** .
 - 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.

TIPP

- Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Ansicht** können Sie die Standard-Zoomstufe, die beim Öffnen von Layouts verwendet wird, für alle zukünftigen Projekte 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 37
- [Zoom-Optionen](#) auf Seite 41
- [Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 520
- [Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 42

Tastaturbefehle für benutzerdefinierte Zoomstufen festlegen

Sie können Tastaturbefehle für mehrere benutzerdefinierte Zoomstufen festlegen; dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie regelmäßig Zoomstufen verwenden, die im Voreinstellungen-Menü in der Statuszeile nicht verfügbar sind.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
3. Erweitern Sie in der Liste der Funktionen den Punkt **Ansicht** und wählen Sie dann **Zoom**.
4. Geben Sie im **Tastaturbefehle**-Abschnitt die Zoomstufe, der Sie einen Tastaturbefehl zuweisen möchten, in das Wertefeld **Parameter 'ZoomPercent'** ein.
5. Klicken Sie auf das Eingabefeld **Tastaturkürzel eingeben**.
6. Drücken Sie auf Ihrer Tastatur den Tastaturbefehl, den Sie festlegen möchten.
7. Klicken Sie auf **Tastaturbefehl hinzufügen**.

Falls der Tastaturbefehl, den Sie gedrückt haben, bereits von einer anderen Funktion genutzt wird, wird ein Warnhinweis angezeigt.

8. Klicken Sie auf **Anwenden**.

Die Liste der Funktionen wird aktualisiert und **Zoom** ist nicht mehr ausgewählt. Um Tastaturbefehle für andere benutzerdefinierte Zoomstufen zuzuweisen, müssen Sie in der Liste der Funktionen erneut zu **Zoom** navigieren.

9. Klicken Sie auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der gedrückte Tastaturbefehl wird der Liste von zugewiesenen Tastaturbefehlen für die ausgewählte Zoomstufe hinzugefügt.

In der Liste der Funktionen hat **Zoom** jetzt einen Ein-/Ausblenden-Pfeil, und Ihre neue Zoomstufe ist darunter aufgeführt. Jede Zoomstufe, für die Sie einen Tastaturbefehl festgelegt haben, wird separat aufgeführt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 461

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.

The image shows a musical score snippet with several hints overlaid. The hints are color-coded and contain text: 'SYSTEM BREAK' (purple), 'Plus lent q = 72' (blue), 'E' (green), '3/4 (q, 1+1+1)' (red), '2/4 (q, 1+1)' (red), '3/4 (q, 1+1+1)' (red), 'A' (green), and 'rall.' (black). The score is in 2/4 time and features a treble and bass clef. The hints are positioned above the notes, indicating specific rhythmic or system-related changes.

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 578

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 242

[Rhythmische Position](#) auf Seite 23

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Systemspur](#) auf Seite 443

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 234


[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1252

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 220
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469
- [Spieler](#) auf Seite 118
- [Stimmen](#) auf Seite 1278
- [Taktarten](#) auf Seite 1228
- [Auftake](#) auf Seite 1232


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 196


[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

Stop-Positionen für den Einfügen-Modus festlegen

Sie können eine einzelne rhythmische Position in jeder Partie als Stop-Position für den Einfügen-Modus festlegen, um zu verhindern, dass sich eingefügte Noten auf Notenmaterial hinter dieser Position auswirken. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten am Anfang einer Position einfügen möchten, aber Notenmaterial ab einer bestimmten Position weiter hinten in der Partie unverändert lassen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten die rhythmische Position aus, die Sie als Stop-Position für den Einfügen-Modus nutzen möchten:
 - Wählen Sie ein Element im Notenbereich aus.
 - Wählen Sie in der Systemspur den Takt aus, dessen anfänglichen Taktstrich Sie als Stop-Position festlegen möchten.
 2. Legen Sie die Stop-Position für den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten fest:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-I**.
 - Klicken Sie in der Systemspur auf **Bearbeitungs-Stopposition festlegen** .
 - Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > Bearbeitungs-Stopposition festlegen**.
-

ERGEBNIS

Die Stop-Position des Einfügen-Modus für die Partie wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingestellt. Sie wird als vertikale transparente Linie angezeigt, die durch alle Notenzeilen verläuft.

Da jede Partie nur eine einzige Stop-Position haben kann, werden eventuell vorhandene andere Stop-Positionen in der Partie gelöscht.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, werden vorhandene Noten, die ansonsten über die Stop-Position hinausgehen würden, gelöscht.

TIPP

Sie können Stop-Positionen auch zu Taktstrichen verschieben, indem Sie auf den oberen Griff klicken und nach rechts/links ziehen.

BEISPIEL



Stop-Position für den Einfügen-Modus durch zwei Klaviernotenzeilen


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 443

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 446

[Transpositions-Werkzeuge](#) auf Seite 483

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 488

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 272

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

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.

Sie können Noten auch im Key-Editor löschen, jedoch keine anderen Notationselemente.

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. Am Anfang von Passagen mit gelöschten einfachen Taktstrichen werden Hinweise angezeigt.

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 angewendet 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 zum Beispiel 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 dem Tempo-Editor und 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 463
[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 447
[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438
[Filter](#) auf Seite 446
[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 950
[Pausen löschen](#) auf Seite 1151
[Noten im Key-Editor löschen](#) auf Seite 664
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805
[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1251
[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1252
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464
[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 465
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878
[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 880
[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 755
[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1099
[Schlüssel anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 846
[Noten eingeben](#) auf Seite 227
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie die Maus verwenden möchten, haben Sie die Mausbearbeitung aktiviert.

VORGEHENSWEISE

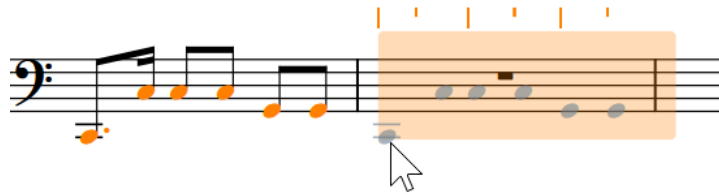
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie kopieren möchten.

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:
 - 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**.
 - Klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf jede Position, an der Sie sie einfügen möchten.
 - Ziehen Sie Noten mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** an die Position und in die Notenzeile, in der Sie sie einfügen möchten.

Wenn Sie Noten ziehen, werden ihre Zielpositionen durch Voransichten von Notenköpfen angegeben, die betreffende Region wird hervorgehoben und über ihr wird das rhythmische Raster angezeigt.



- 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. Standardmäßig werden auch alle MIDI-CC-Punkte im kopierten Bereich eingefügt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in andere Notenzeilen kopieren oder verschieben, werden für die entsprechenden Spieler Akkordsymbole angezeigt.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** können Sie den Optionen **In Notenzeile oberhalb duplizieren** und **In Notenzeile unterhalb duplizieren** Tastaturbefehle zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Automatisches Kopieren von MIDI-Daten beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 475
- [Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 214
- [Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 947
- [Noten im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 663
- [Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 652
- [Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 677
- [MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 684
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219
- [Filter](#) auf Seite 446
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442
- [Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438
- [Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 479
- [In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 800
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 270
- [Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 272
- [Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 474
- [Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 488
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 880
[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1167
[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464
[Akkordmodus](#) auf Seite 261

Noten/Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen

Sie können Noten und andere Objekte in mehrere Notenzeilen gleichzeitig kopieren und einfügen, um zum Beispiel eine einzelne Phrase in alle Notenzeilen für Holzblasinstrumente einzufügen, wenn diese unisono spielen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie in mehrere Notenzeilen kopieren möchten.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Noten/Objekte zu kopieren.
3. Wählen Sie in jeder Notenzeile, in die Sie die ausgewählten Objekte einfügen möchten, ein Objekt aus.

HINWEIS

Das erste ausgewählte Objekt in der obersten ausgewählten Notenzeile gibt die rhythmische Position für eingefügte Objekte in allen Notenzeilen vor.

4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Noten/Objekte einzufügen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten/Objekte werden in alle ausgewählten Notenzeilen eingefügt. Standardmäßig werden auch alle MIDI-CC-Punkte im kopierten Bereich eingefügt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in andere Notenzeilen kopieren oder verschieben, werden für die entsprechenden Spieler Akkordsymbole angezeigt.

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 446
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442
[Automatisches Kopieren von MIDI-Daten beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 475
[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 880
[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1167
[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 800

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. Standardmäßig werden auch alle MIDI-CC-Punkte im kopierten Bereich eingefügt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in andere Notenzeilen kopieren oder verschieben, werden für die entsprechenden Spieler Akkordsymbole angezeigt.

TIPP

Wenn Sie auf mehreren Notenzeilen einen Bereich ausgewählt haben, werden die ausgewählten Objekte auch in mehrere Notenzeilen eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 446

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 272

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

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57
[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 880
[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1167

Automatisches Kopieren von MIDI-Daten beim Einfügen deaktivieren

Standardmäßig werden alle MIDI-CC-, MIDI-Pitch-Bend- und Dynamikpunkte kopiert, wenn Sie die Noten kopieren, auf die sie sich beziehen. Sie können dieses Verhalten auf Ihrem Computer für alle zukünftigen Projekte deaktivieren.

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 **Noteneingabe**-Abschnitt die Option **MIDI CC, Pitchbend und Dynamikanweisungen aus dem Key-Editor beim Kopieren von Noten einschließen**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57
[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471
[Noten im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 663

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.
 - Wenn Sie die Maus verwenden möchten, haben Sie die Mausbearbeitung aktiviert.
-

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.
 - Die folgenden Objekte können Sie nicht mit Hilfe der Maus verschieben: Triolen/N-tolen, Liedtext, Regionen mit Strichnotation, Taktartangaben, Arpeggio-Zeichen und vertikale Linien.
 - Sie können nur Schlüssel auswählen, die Sie eingegeben haben. Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
 - Um eine einzelne Dynamikanweisung innerhalb einer Gruppe zu verschieben, müssen Sie sie anklicken und mit der Maus ziehen. Wenn Sie die Tastaturbefehle verwenden, wird die gesamte Gruppe verschoben.
 - Wenn Sie mehrere Spielanweisungen oder Dynamikanweisungen innerhalb derselben Gruppe gleichzeitig verschieben, wird ihre Gruppierung aufgehoben.
-

2. Optional: Wenn Sie Noten ausgewählt haben und nicht möchten, dass sie beim Verschieben vorhandene Noten löschen, aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
 - Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Noten mit vorhandenen Noten überlappen, aktivieren Sie den Akkordmodus, indem Sie **Q** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Akkorde**  klicken.
 - Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Noten durch vorhandene Noten hindurch verschoben werden, aktivieren Sie im Schreiben-Modus den Einfügen-Modus, indem Sie **I** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen**  klicken.

HINWEIS

Rhythmisches Verschieben von Noten bei aktiviertem Einfügen-Modus kann sich auf die Dauer vorhandener Noten auswirken, über die die ausgewählten Noten verschoben werden.

3. Verschieben Sie die Noten, Objekte und/oder Hinweisschilder auf eine der folgenden Arten:

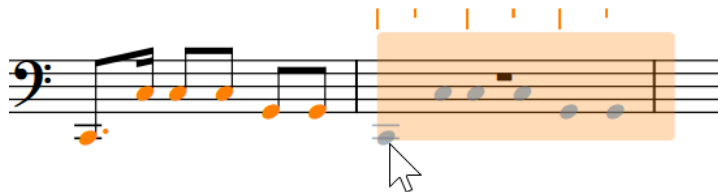
- Um sie nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um sie nach links zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Die meisten Objekte werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben. Eine Einzelauswahl der folgenden Objekte wird an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben: Ornamente, Bindebögen, horizontale Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, 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 und ziehen Sie sie nach rechts/links.

Wenn Sie Noten ziehen, werden ihre Zielpositionen durch Voransichten von Notenköpfen angegeben, die betreffende Region wird hervorgehoben und über ihr wird das rhythmische Raster angezeigt.



HINWEIS

Die folgenden Objekte werden an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben: Ornamente, Bindebögen, horizontale Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, 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 219

[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 214

[Zuordnungslinien anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 455

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Notenabstand](#) auf Seite 607

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1254

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1257
[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448
[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452
[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 479
[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796
[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 893
[Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 874
[Pedallinien teilen](#) auf Seite 1061
[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 972
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878
[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1076
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469
[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 401
[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 353
[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 367
[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 341
[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 392
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 394
[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 284
[Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 908
[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 975
[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1104

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie die Maus verwenden möchten, haben Sie die Mausbearbeitung aktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten und/oder anderen Objekte aus, die Sie in eine andere Notenzeile verschieben möchten.

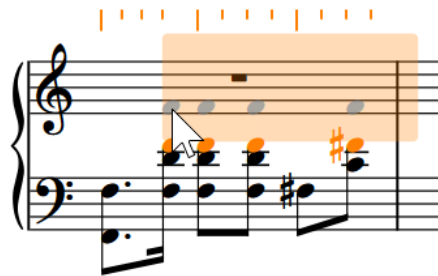
TIPP

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.
- Klicken Sie auf Noten und ziehen Sie sie in andere Notenzeilen.

Wenn Sie Noten ziehen, werden ihre Zielpositionen durch Voransichten von Notenköpfen angegeben, die betreffende Region wird hervorgehoben und über ihr wird das rhythmische Raster angezeigt.



- 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.

Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in andere Notenzeilen kopieren oder verschieben, werden für die entsprechenden Spieler Akkordsymbole angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 446

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 214

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Noten/Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen](#) auf Seite 473

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

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.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Position jedes Instruments im Kit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 145

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1265

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

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 196

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 238

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Filter](#) auf Seite 446

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 982

[Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1135

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1249

[Hinweise](#) auf Seite 463

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 1281

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1281

Transpositions-Werkzeuge

In Dorico SE können Sie die Tonhöhen vorhandener Noten auf unterschiedliche Arten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

[Noten im Pianorollen-Editor transponieren](#) auf Seite 661

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie die Maus verwenden möchten, haben Sie die Mausbearbeitung aktiviert.

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**.
- Um Noten basierend auf ihrer Notenzeilenposition aufwärts/abwärts zu transponieren, klicken Sie auf die Noten und ziehen Sie sie nach oben/unten.
- Um Noten nach Oktavteilungen aufwärts/abwärts zu transponieren, fangen Sie an, Noten nach oben/unten zu ziehen, drücken Sie dann die **Umschalttaste** und halten Sie diese gedrückt.
- Um Noten nach Oktaven aufwärts/abwärts zu transponieren, fangen Sie an, Noten nach oben/unten zu ziehen, drücken Sie dann die **Strg-Taste/Befehlstaste** und halten Sie sie gedrückt.

Wenn Sie Noten ziehen, werden ihre Zieltonhöhen durch Voransichten von Notenköpfen angegeben, die betreffende Region wird hervorgehoben und über ihr wird das rhythmische Raster angezeigt.



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 943
- [Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 488
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250
- [Noten im Pianorollen-Editor transponieren](#) auf Seite 661
- [Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 214
- [Rhythmische Raster](#) auf Seite 219
- [Generalbass](#) auf Seite 884
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

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

- Um Tonarten, Akkordsymbole und Generalbass zu transponieren, müssen Sie diese 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 in G-Dur transponieren möchten.
 - Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.
-

4. 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 442

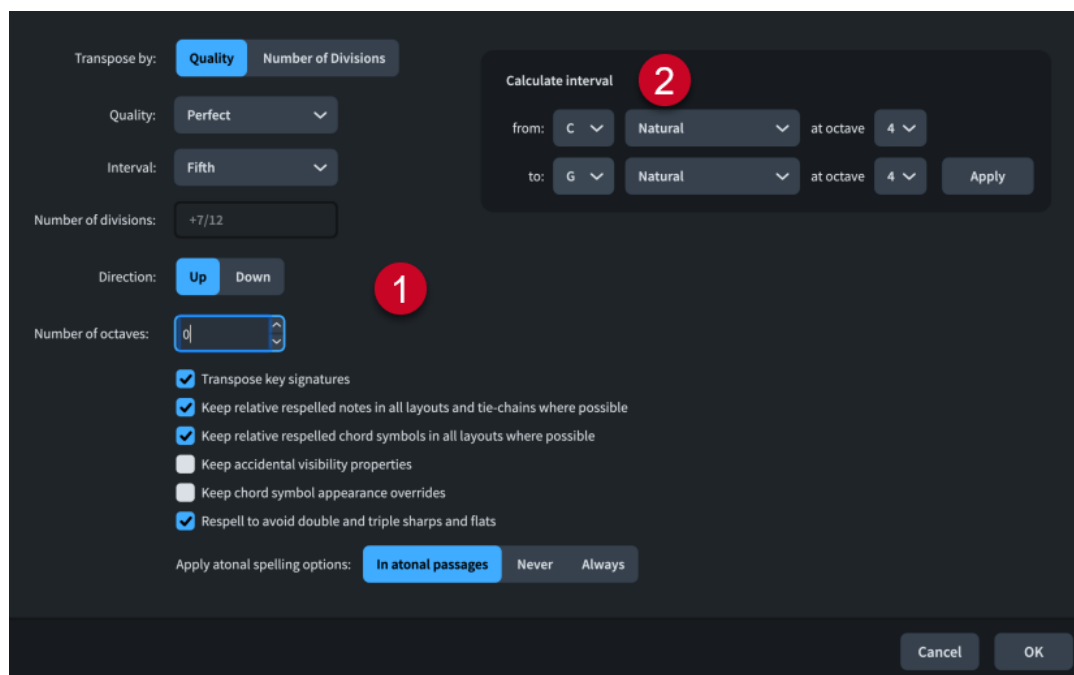
[Systemspur](#) auf Seite 443

- [Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438
[Generalbass](#) auf Seite 884
[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 941
[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176

Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog ermöglicht es Ihnen, ganze Partien oder ausgewählte Noten einschließlich Tonarten zu transponieren. Sie können nach Intervall/Intervallart oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren.

- Sie können den **Transponieren**-Dialog im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben** > **Transponieren** wählen.



Der **Transponieren**-Dialog umfasst die folgenden Abschnitte:

1 Transpositionsoptionen

Enthält Optionen, mit denen Sie die gewünschte Transposition festlegen können. Sie können beispielsweise wählen, ob Sie nach Intervallart, zum Beispiel nach einer großen Terz, oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren möchten. Sie können wählen, ob Oktaven eingeschlossen werden sollen und in welche Richtung und nach welchen Intervallen/Intervallarten/Unterteilungen Sie Ihre Auswahl transponieren möchten. Laut Konvention können verschiedene Intervalle unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Daher empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.

Mit zusätzlichen Optionen können Sie zudem alle Tonarten transponieren, die in Ihrer Auswahl enthalten sind, relative umgedeutete Noten und Akkordsymbole nach Möglichkeit behalten und doppelte sowie dreifache Vorzeichen vermeiden.

HINWEIS

Sie können die Option **Umdeuten, um doppelte und dreifache Kreuze und Bes zu vermeiden** nur nutzen, wenn Sie Noten in tonalen Systemen transponieren, die mit 12-EDO kompatibel sind.

2 Intervall berechnen

Ermöglicht es Ihnen, Transpositionsoptionen einzustellen, indem Sie die gewünschten Anfangs- und Zielnoten festlegen. Wenn Sie zum Beispiel eine Auswahl so transponieren möchten, dass ein C₄ zu G₄ wird, aber 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 266

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 943



[Tonale Systeme](#) auf Seite 943

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

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 202




[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 266

[Generalbass](#) auf Seite 884

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 sperren** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **L**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert sperren** .
5. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
6. Optional: Drücken Sie **L** erneut, oder klicken Sie noch einmal auf **Notenwert sperren** , um **Notenwert sperren** zu deaktivieren.

HINWEIS

Notenwert sperren 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 sperren** 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 220

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 225

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 469

[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[♯] eine mögliche Schreibung von G[♯], weil ein dreifaches Be eine einzelne Vorzeichenglyphe verwendet, während ein F[♯] zwei Vorzeichenglyphen verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, in dem Sie Vorzeichen umdeuten wollen.

HINWEIS

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.

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 angewendet wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klavatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438

[Vorzeichen](#) auf Seite 749

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251

[Tonarten](#) auf Seite 937

[Tonale Systeme](#) auf Seite 943

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 288

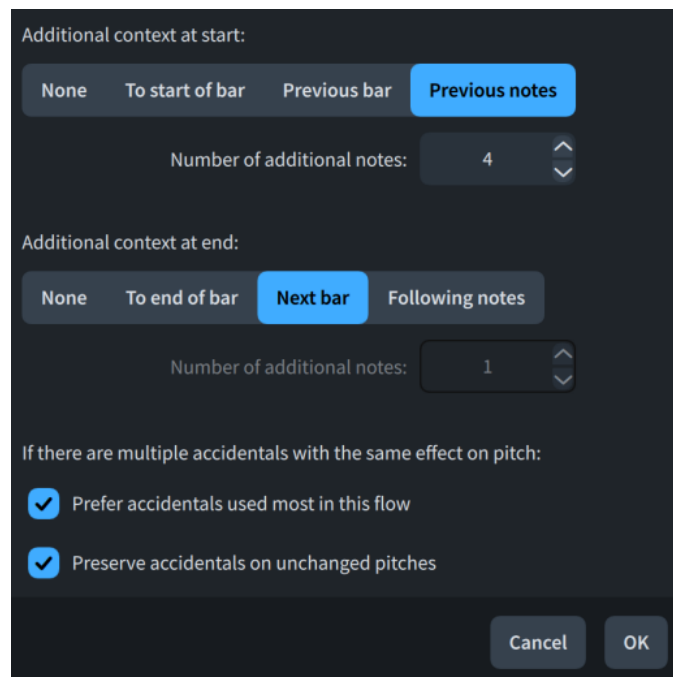
[Notenschreibungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 491

[Notenschreibungen zurücksetzen](#) auf Seite 492

Noten automatisch umdeuten (Dialog)

Im Dialog **Noten automatisch umdeuten** können Sie die Schreibung aller Noten in bestimmten Auswahlen basierend auf dem musikalischen Kontext vereinfachen. Unter anderem können Sie so einige Noten nach oben und andere nach unten umdeuten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Noten automatisch umdeuten** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Umdeuten > Noten automatisch umdeuten** wählen.



Der Dialog **Noten automatisch umdeuten** enthält die folgenden Optionen:

Zusätzlicher Kontext am Anfang

Hiermit können Sie zusätzlichen musikalischen Kontext vor den ausgewählten Noten angeben, den Dorico 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 438
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 488
- [Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250
- [Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 251
- [Tonale Systeme](#) auf Seite 943

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 619

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.

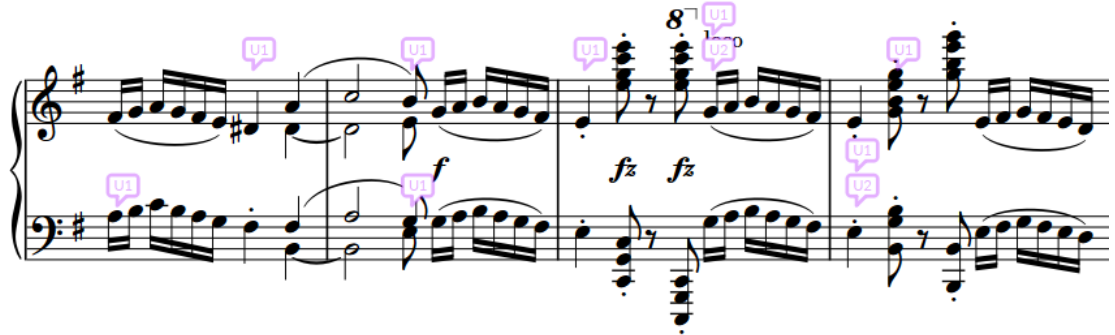
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
[Noten umdeuten](#) auf Seite 488
[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 485

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 standardmäßig 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.

Sie können Kommentare in den Noten und Kommentarinformationen im Kommentare-Bereich ausblenden/anzeigen. Außerdem können Sie Kommentare zusammen mit anderen Ansichtsoptionen beim Drucken/Exportieren von Layouts einbeziehen.

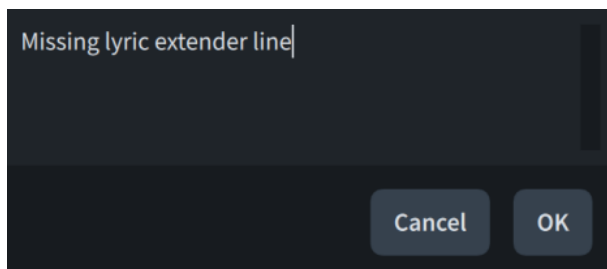
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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.

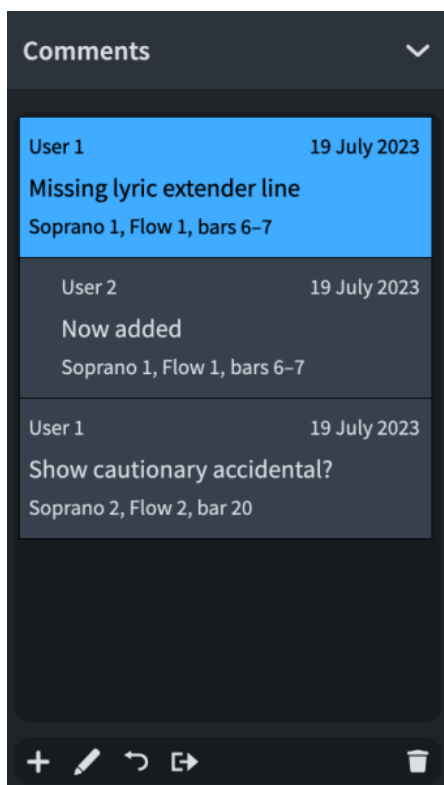


Kommentare-Bereich

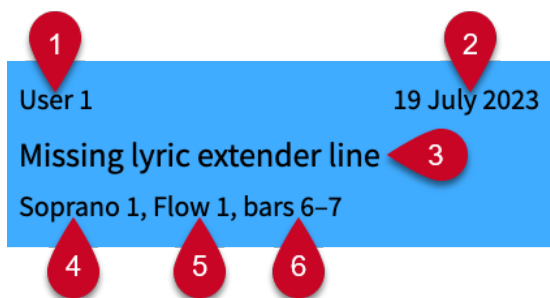
Im Kommentare-Bereich werden alle Kommentare im aktuellen Layout als Liste angezeigt. Antworten auf Kommentare werden jeweils unter den Kommentaren angezeigt, auf die sie sich beziehen. Der Kommentare-Bereich befindet sich im Schreiben-Modus in der rechten Zone.

- 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.



Für jeden Kommentar im Feld wird standardmäßig 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 Datum, an dem der Kommentar zum Projekt hinzugefügt wurde
- 3 Inhalt des Kommentars
- 4 Instrument, auf das sich der Kommentar bezieht
- 5 Partie, auf die sich der Kommentar bezieht
- 6 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 202

[Kommentarinformationen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 497

[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 498

[Kommentare umsortieren](#) auf Seite 498

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 498

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 Kommentarbereich wird der Text, den Sie eingegeben haben, neben zusätzlichen Kommentarinformationen angezeigt.

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 Notebereich 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 Notebereich 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.
-

Kommentarinformationen anzeigen/ausblenden

Sie können einstellen, welche einzelnen Informationen in Kommentaren angezeigt werden. Wenn Sie zum Beispiel hauptsächlich Kommentare für sich selbst erstellen, ist es eventuell überflüssig, den Autorennamen anzuzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Kommentare** , um den Kommentare-Bereich anzuzeigen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Kommentare-Bereich und wählen Sie dann **Anzeigen > [Informationen]**.

Um zum Beispiel den Autorennamen auszublenden, wählen Sie **Anzeigen > Autor** aus, so dass kein Häkchen mehr neben dem Eintrag im Menü angezeigt wird.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Informationen werden auf Ihrem Computer in allen Kommentaren im aktuellen Projekt sowie in allen zukünftigen Projekten ausgeblendet bzw. angezeigt.

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 umsordieren

Sie können die Reihenfolge ändern, in der Layouts im Kommentare-Bereich angezeigt werden. Standardmäßig sind Kommentare nach Partie und Taktnummer sortiert.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Kommentare** , um den Kommentare-Bereich anzuzeigen.
 2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in den Kommentare-Bereich und wählen Sie dann **Sortieren nach > [Informationen]**.
Um zum Beispiel Kommentare gemäß ihrem Instrument zu sortieren, wählen Sie **Sortieren nach > Instrument**.
-




ERGEBNIS

Die Reihenfolge aller Kommentare wird auf Ihrem Computer im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten geändert.

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 im Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden als HTML-Datei gespeichert, die automatisch in Ihrem Standard-Webbrowser geöffnet wird. Kommentare werden in einer Tabelle angezeigt, deren Spalten den Kommentarinformationen entsprechen, die aktuell im Kommentare-Bereich angezeigt werden.

Die HTML-Datei wird automatisch am selben Ort gespeichert wie das Projekt. Ihr Dateiname enthält den Layout-Namen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kommentarinformationen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 497

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Liedtext exportieren](#) auf Seite 949

[Text exportieren](#) auf Seite 96

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kommentarinformationen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 497

Partien trennen

Sie können Partien an bestimmten rhythmischen Positionen trennen. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Noten ab einem bestimmten Takt in eine neue Partie übernommen werden, können Sie sie von den vorherigen Noten trennen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Note oder ein Element an der Position aus, an der Sie die Partie trennen möchten.
 2. Wählen Sie **Schreiben > Partie trennen**.
-

ERGEBNIS

Die Partie wird in zwei Partien aufgeteilt: die bestehende Partie und eine neue Partie, die ab der Position des ausgewählten Elements beginnt. Standardmäßig beginnen neue Partien in Gesamtpartitur-Layouts in der Seitenansicht auf einer neuen Seite und werden in der fortlaufenden Ansicht mit einem anderen Hintergrund angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 168

[Partien hinzufügen](#) auf Seite 169

[Partien duplizieren](#) auf Seite 170

[Partien löschen](#) auf Seite 171

[Leere Takte/Zählzeiten am Ende von Partien löschen](#) auf Seite 764

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 592

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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

Wiedergabe-Modus

Im Wiedergabe-Modus können Sie einstellen, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel, indem Sie den Mix anpassen, die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen.

Projektfenster im Wiedergabe-Modus

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält alle Werkzeuge und Funktionen, die Sie benötigen, um Ihr Projekt für die Wiedergabe einzurichten. Im Wiedergabe-Modus wird Ihr Projekt ähnlich wie in einer digitalen Audio-Workstation (oder »DAW«) wie Cubase angezeigt.

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

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



Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält Folgendes:

1 Linke Zone

Kann, je nach der aktuellen Auswahl, oben in der linken Zone entweder den Spur-Inspector oder den Bereich für VST und MIDI anzeigen.

2 Spur-Übersicht

Hier können Sie die Spuren in der ausgewählten Partie anzeigen, Instrumentenspuren stumm/solo schalten und die Spur auswählen, deren Noten im Key-Editor angezeigt werden sollen bzw. deren Sounds Sie im Spur-Inspector bearbeiten möchten.

3 Untere Zone

Hier kann, je nach der aktuellen Auswahl, in der Werkzeugzeile in der unteren Zone entweder der Key-Editor-Bereich oder der Mixer-Bereich angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Projektfenster](#) auf Seite 27

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 507

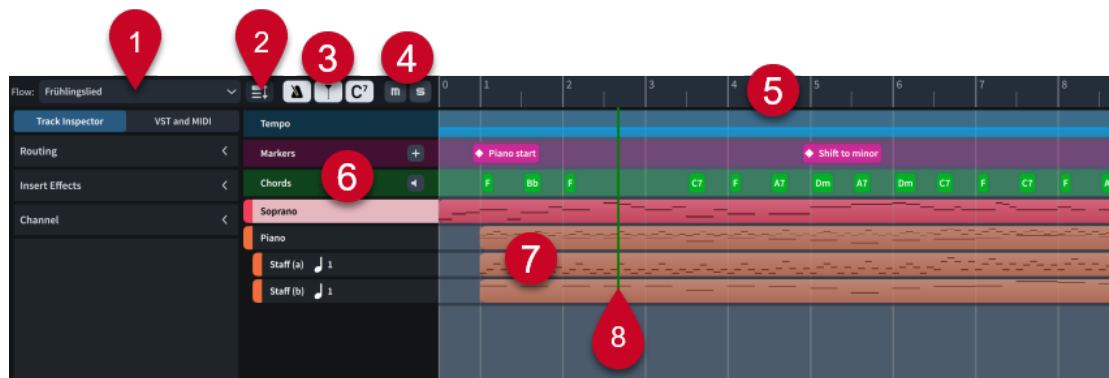
[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 642

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 697

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

Spur-Übersicht

In der Spur-Übersicht können Sie die Spuren im ausgewählten Layout und der ausgewählten Partie anzeigen sowie Instrumentenspuren stummschalten und solo schalten. Sie können darin eine einzelne Spur auswählen, deren Noten Sie im Key-Editor anzeigen möchten, wenn er entsperrt ist, oder deren Klänge Sie im Spur-Inspector bearbeiten möchten. Sie ist ein zentraler Bestandteil des Fensters im Wiedergabe-Modus.



Die Spur-Übersicht enthält Folgendes:

1 **Partie-Auswahl**




Hier können Sie die Partie auswählen, die Sie in der Spur-Übersicht anzeigen möchten. Es kann immer nur eine einzelne Partie angezeigt werden. Nur verfügbar, wenn in keiner Partie etwas ausgewählt ist.

2 **Spurhöhen-Schalter**

Hiermit können Sie unterschiedliche Höhen für alle Spuren in der Spur-Übersicht auswählen.

3 **Spursichtbarkeits-Schalter**

Hiermit können Sie die entsprechende Spur anzeigen/ausblenden.

- **Tempo** : Blendet die Tempospur ein/aus.
- **Marker** : Blendet die Markerspur ein/aus.
- **Akkorde** : Blendet die Akkordspur ein/aus.

4 **Stumm- /Solo- Schalter**

Hiermit können Sie Spuren stumm/solo schalten. Werden in Spur-Kopfzeilen angezeigt, wenn die Spuren ausreichend hoch sind, und oben in der Spur-Übersicht, wenn Spuren niedriger dargestellt werden. Sie gelten für die entsprechende Spur, wenn sie in Spur-Kopfzeilen angezeigt werden, und für die ausgewählte Spur, wenn sie oben in der Spur-Übersicht angezeigt werden.

5 **Lineal**

Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an.

6 Spur-Kopfzeilen

Zeigen den Namen jeder Spur an und enthalten je nach Spurart entsprechende Optionen.

Spur-Kopfzeilen von Perkussions-Kits enthalten Ein-/Ausblenden-Pfeile, mit denen Sie eine separate Spur für jedes Instrument im Kit anzeigen können.

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 512

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 513

[Tempospur](#) auf Seite 515

[Markerspur](#) auf Seite 516

[Akkordspur](#) auf Seite 517

[Key-Editor](#) auf Seite 642

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 519

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 527

[Abspielmarke](#) auf Seite 520

[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 520

[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 520

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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten

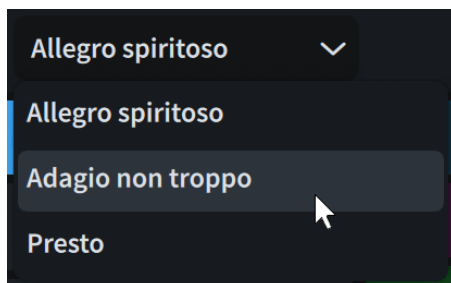
Sie können manuell festlegen, welche Partie in der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus angezeigt wird. Es kann immer nur eine einzelne Partie angezeigt werden.

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 438

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

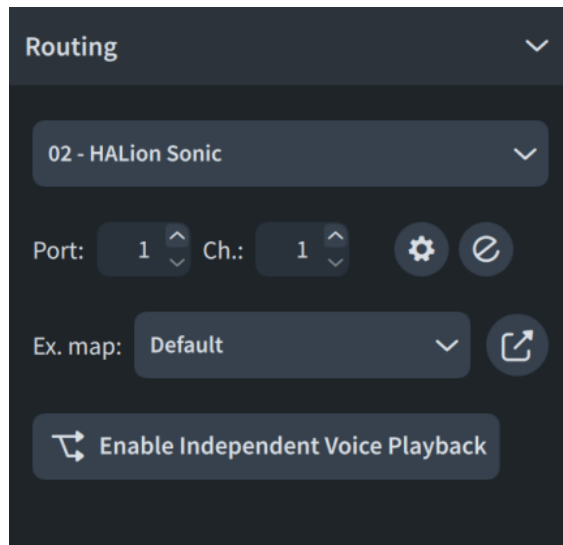
Spur-Inspector

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.

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.

Expression-Map/Percussion-Map

Hier können Sie die Expression-/Percussion-Map für den Endpunkt einstellen, dem die ausgewählte Spur zugewiesen ist.

Percussion-Map ist nur für Spuren mit ungestimmter Perkussion verfügbar.

Expression-Map bearbeiten/Percussion-Map bearbeiten



Öffnet den Dialog **Expression-Map/Percussion-Map**, in dem die entsprechende Expression-Map/Percussion-Map automatisch ausgewählt wird.

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.

Bearbeitungen gelten für

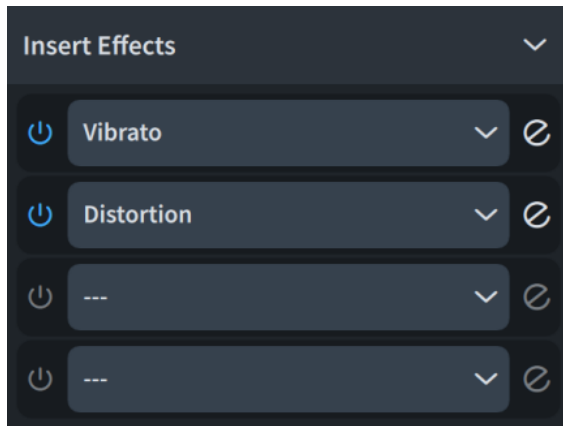
Hiermit können Sie festlegen, ob sich eine Änderung des Routings der ausgewählten Stimme nur auf die aktuelle Partie oder alle Partien im Projekt auswirkt.

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



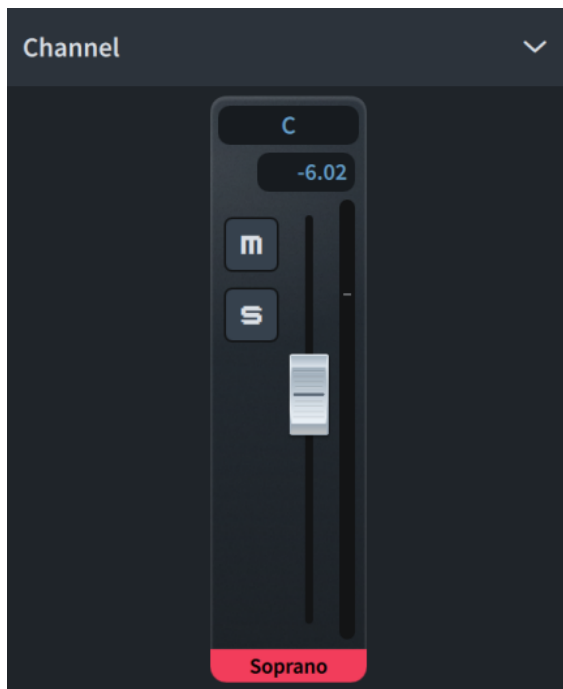
Öffnet den jeweiligen Effekt in einem Fenster, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

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 502

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 513

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 717

[Percussion-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 737

[Mixer](#) auf Seite 697

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 702

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern](#) auf Seite 518

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 510

Bereich für VST und MIDI

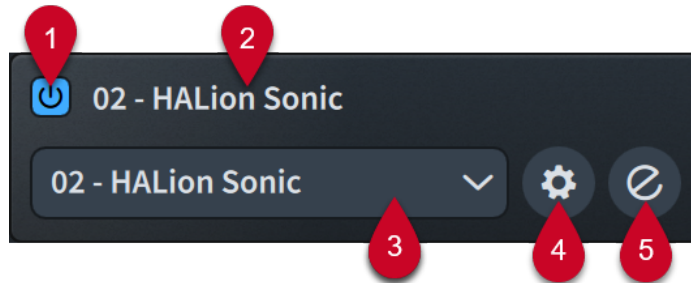
Der Bereich für VST und MIDI enthält die verfügbaren und in Ihrem Projekt verwendeten VST- und MIDI-Instrumente und ermöglicht es Ihnen, deren Einstellungen zu ändern. Er befindet sich in der linken Zone im Wiedergabe-Modus.

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 VST 3-Instrumente an. Wenn Sie VST 2-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 501

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539

[Endpunkte](#) auf Seite 548

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 553

[Endpunktkonfiguration speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 554

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 510

[VST-Instrumente bearbeiten](#) auf Seite 512

VST-PlugIns erlauben/blockieren




Sie können einzelne VST 2-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.

HINWEIS

Diese Anwendung läuft nativ auf Computern mit Apple Chips und unterstützt ausschließlich native VST 3-PlugIns. Unterstützung für VST 2-PlugIns ist im Rosetta-Modus verfügbar.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **VST-PlugIns**.
 3. Erlauben Sie im Unterabschnitt **Erlaubte VST 2-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 504

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539

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

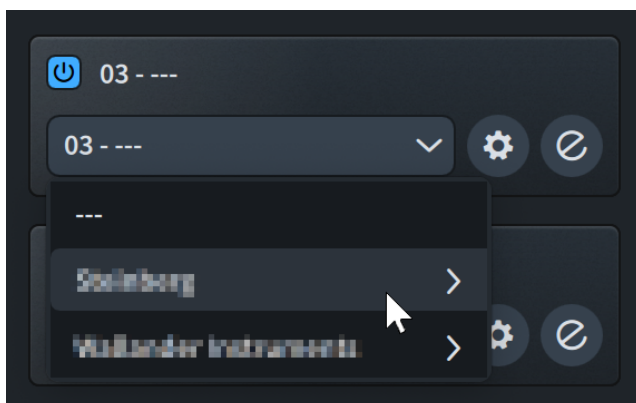
- Alle VST-Instrumente, die Sie verwenden möchten, sind auf Ihrem Computer gespeichert.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie verwenden möchten.

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.



WEITERE SCHRITTE

- Sie können VST-Instrumente bearbeiten, zum Beispiel, indem Sie Sounds in Kanäle laden.
- Sie können Instrumente/Stimmen und Expression-/Percussion-Maps Endpunkten in den VST-/MIDI-Instrumenten zuweisen, die Sie geladen haben.
- Sie können Ihre Änderungen an VST-Instrumenten und Endpunkten als benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, um sie in anderen Projekten wiederzuverwenden.

HINWEIS

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 539

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 545

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 507

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 280

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 551

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 552

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern](#) auf Seite 553

[Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 546


VST-Instrumente bearbeiten

Sie können die Sounds und Effekte bearbeiten, die in VST-Instrumente geladen werden; dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie eine Soundbibliothek eines anderen Anbieters verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Instrumente geladen, die Sie bearbeiten möchten, entweder manuell oder durch Anwenden einer Wiedergabevorlage.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus **VST und MIDI** in der linken Zone, um den Bereich für VST und MIDI anzuzeigen.
2. Klicken Sie in einer PlugIn-Instanz, die das VST-Instrument enthält, das Sie editieren möchten, auf **Instrument bearbeiten** , um das VST-Instrumentenfenster zu öffnen.
3. Bearbeiten Sie das VST-Instrument mit Hilfe der verfügbaren Optionen.

Sie können zum Beispiel:

- Sounds in Kanäle laden, zum Beispiel verschiedene Arten von Gitarre oder »Uu«-Gesang.
- Steuerelemente anpassen, zum Beispiel die Menge an Luft für Flötenklänge.
- Effekte ändern, indem Sie zum Beispiel Verzerrungs- und Delay-Effekte für Gitarren laden.

TIPP

- Weitere Informationen zu den Sounds und Effekten, die Sie bearbeiten und laden können, finden Sie in der Dokumentation zu Ihren Sound-Bibliotheken.
- Sie können der Option **VST-PlugIn-Fenster für ausgewählte Notenzeile anzeigen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Dieser Befehl öffnet das VST-Instrumenten-Fenster für die erste ausgewählte Notenzeile/Stimme im Notenbereich oder die in der Spur-Übersicht ausgewählte Spur.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Instrumente/Stimmen und Expression-/Percussion-Maps Endpunkten in VST-Instrumenten zuweisen.
- Sie können Ihre Änderungen an VST-Instrumenten und Endpunkten als benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, um sie in anderen Projekten wiederzuverwenden.

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 502

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[Key-Editor](#) auf Seite 642

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Tempospur](#) auf Seite 515

[Akkordspur](#) auf Seite 517

[Markerspur](#) auf Seite 516

[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 520

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 519

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

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 700

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.

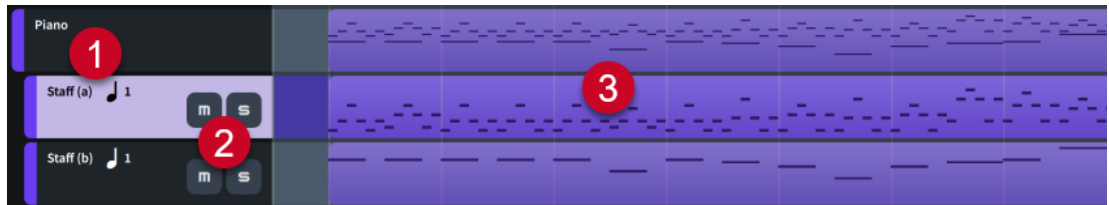
Wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, wird jede Stimme, die zum entsprechenden Instrument gehört, als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Entsprechend können Sie Perkussions-Kit-Spuren erweitern, um eine separate Spur für jedes Instrument im Kit anzuzeigen.

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 Stimm Spuren 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 Stimm Spuren werden die Halsrichtung und die Nummer der Stimme angezeigt. Bei Instrumenten mit mehreren Notenzeilen wird auch die Notenzeile der jeweiligen Stimme angezeigt.

2 Stumm- /Solo- 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 642

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654

[Percussion-Editor](#) auf Seite 655

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 668

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 667

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 182

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Stimmen](#) auf Seite 1278

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 527

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 551

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121
[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 122
[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 520

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 519
[Spur-Inspector](#) auf Seite 504
[Key-Editor](#) auf Seite 642
[Tempo-Editor](#) auf Seite 685
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646
[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304
[Hinweise](#) auf Seite 463
[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1198
[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 510

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[Endpunkte](#) auf Seite 548

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

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 519

[Marker](#) auf Seite 1101

[Videos](#) auf Seite 188

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1103

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 Partie beginnt, wodurch sich der anfängliche Timecode der Partie in den negativen Bereich verschiebt.

2. Klicken Sie in der Kopfzeile der Markerspur auf **Marker hinzufügen** , 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

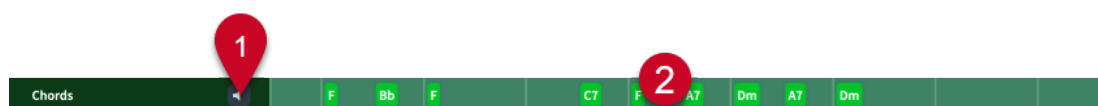
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 521
- [Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 419
- [Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1103
- [Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 191

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 816

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 510

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 519

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-Keyboard 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.


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 510

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[Endpunkte](#) auf Seite 548

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

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 332




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 502

[Spuren](#) auf Seite 512


[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 642

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654




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 Spurhöhen 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 649

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 649

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.

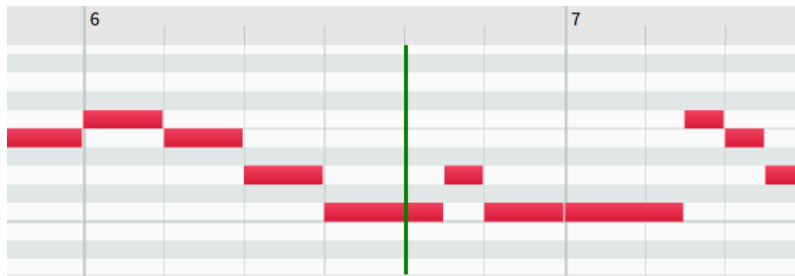
VORGEHENSWEISE

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** .
-

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

In Dorico SE bleibt die Abspielmarke bei der Wiedergabe automatisch sichtbar, da sie mit den Noten läuft. Sie können dieses Folgeverhalten jedoch deaktivieren, um die Ansicht statisch zu halten. Wenn das Folgeverhalten für die Abspielmarke aktiviert ist, versucht Dorico SE, eine einheitliche Anzeige von Systemen auf dem Bildschirm zu ermöglichen.

Sie können die Abspielmarke auch manuell verschieben.

HINWEIS

Die Abspielmarke wird im Drucken-Modus niemals angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[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 536

[Mini-Transport](#) auf Seite 30

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Bildfrequenz](#) auf Seite 193

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.

Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren

Sie können in jedem einzelnen Projektfenster unabhängig voneinander aktivieren/deaktivieren, dass die Ansicht bei der Wiedergabe der Abspielmarke folgt. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie ein bestimmtes System im Blick behalten möchten, während Sie sich Ihre Musik anhören.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren/Deaktivieren Sie in der Statuszeile die Option **Abspielmarke folgen**.
-

ERGEBNIS

Das Folgen der Abspielmarke bei der Wiedergabe ist aktiviert, wenn **Abspielmarke folgen** eingeschaltet ist, und deaktiviert, wenn die Option ausgeschaltet ist.

TIPP

- Unter **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Abspielmarke** können Sie festlegen, ob die Abspielmarke standardmäßig in allen Projekten folgen soll oder nicht.
 - Sie können der Option **Abspielmarke folgen umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 49

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 461

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

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

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

- Wiedergabe ist im aktuellen Projekt aktiviert.
 - 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.
 - Wenn Sie keine Sounds von angeschlossenen MIDI-Geräten hören möchten, haben Sie MIDI thru deaktiviert.
-

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 die Abspielmarke zu verschieben und gleichzeitig die Wiedergabe von ihrer neuen Position aus zu starten, doppelklicken Sie an der gewünschten Position auf das Lineal in der Spur-Übersicht oder im Key-Editor.
 - 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** .
 - Doppelklicken Sie auf das Lineal oben in der Spur-Übersicht oder im Key-Editor.

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 539
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 545
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526
- [MIDI thru aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218
- [VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 510
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 509
- [Abspielmarke](#) auf Seite 520
- [Mixer](#) auf Seite 697
- [Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 527
- [Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 502
- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 642
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549
- [Transport-Fenster](#) auf Seite 536
- [Mini-Transport](#) auf Seite 30
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
[Statuszeile](#) auf Seite 37

Wiedergabe aktivieren/deaktivieren

Sie können die Wiedergabe- und Transport-Funktionen in jedem Projekt aktivieren/deaktivieren. So können Sie zum Beispiel das erneute Laden von Sounds verhindern, wenn Sie Material zwischen Projekten mit unterschiedlichen Wiedergabevorlagen kopieren.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren Sie in der Werkzeugzeile oder im **Transport**-Fenster die Option **Projekt aktivieren** .

ERGEBNIS

Die Wiedergabe- und Transportfunktionen werden aktiviert/deaktiviert.

TIPP

Sie können das Standardverhalten hinsichtlich der Wiedergabeaktivierung unter **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Projektaktivierung** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28
[Transport-Fenster](#) auf Seite 536
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57


Tempomodus ändern

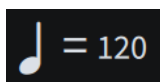
Sie können jederzeit zwischen einem einzelnen festen Tempo und laufenden Tempoänderungen wechseln, zum Beispiel, wenn Sie ein Projekt mit vielen Tempoänderungen haben, aber ein einzelnes festes Tempo für MIDI-Aufnahmen verwenden möchten.

VORAUSSETZUNGEN

Wiedergabe ist im aktuellen Projekt aktiviert.

VORGEHENSWEISE


1. Ändern Sie den Tempomodus auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Tempomodus** .
 - Wählen Sie **Wiedergabe > Modus »Festes Tempo«**.

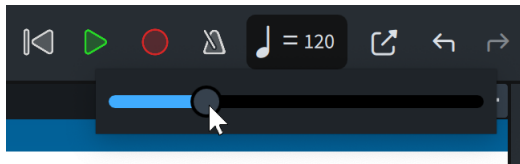


Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

2. Optional: Wenn **Modus »Festes Tempo«**  aktiv ist, können Sie den Metronomwert ändern, indem Sie in der Werkzeugzeile auf die Zahl für **Modus »Festes Tempo«** klicken und 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 28

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195

[Tempospur](#) auf Seite 515

[Tempo-Editor](#) auf Seite 685

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[Transport-Fenster](#) auf Seite 536


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 502
[Spur-Inspector](#) auf Seite 504
[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539
[Endpunkte](#) auf Seite 548
[Instrumentenspuren](#) auf Seite 513
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654
[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 668
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679
[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 667
[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 551
[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743
[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 761
[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1168
[Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 882

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 502



[Mixer](#) auf Seite 697

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

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**  in der Mixer-Werkzeugzeile.
 - Um alle Solo-Schaltungen für Instrumente zu deaktivieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-S** oder klicken Sie auf **Alle Solo-Schalter deaktivieren**  in der Mixer-Werkzeugzeile.
-

ERGEBNIS

Für alle Instrumente im Projekt werden die jeweiligen Schalter deaktiviert. Wenn Sie zum Beispiel sowohl Stummschaltungen als auch Solo-Schaltungen deaktivieren, werden alle Instrumente auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt, wodurch bei der Wiedergabe alle Instrumente miteinbezogen werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Mixer-Fenster](#) auf Seite 698

[Mixer-Werkzeugzeile](#) auf Seite 699

Noten/Elemente einzeln stummschalten

Sie können einzelne Noten und Objekte stummschalten und so von der Wiedergabe ausschließen, ohne sie zu löschen, was auch nur für bestimmte Durchläufe möglich ist. Dies ist zum Beispiel nützlich, 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.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um ausgewählte Noten/Objekte in allen Durchläufen stummzuschalten, wählen Sie **Immer**.
 - Um die ausgewählten Noten/Objekte nur in bestimmten Durchläufen stummzuschalten, wählen Sie **Bei Durchläufen**.
4. Optional: Wenn Sie **Bei Durchläufen** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Bei Durchläufen unterdrücken**.
5. Optional: Geben Sie die Durchläufe ein, in denen Sie die ausgewählten Noten/Objekte stummschalten möchten.
 - Um eine Reihe von Durchläufen anzugeben, geben Sie den ersten und den letzten Durchlauf durch einen Bindestrich getrennt ein, zum Beispiel **1-4**.

- Um einzelne Durchläufe oder separate Reihen von Durchläufen anzugeben, geben Sie jeden Durchlauf/jede Reihe durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Objekte werden entweder in allen oder nur in den festgelegten Durchläufen stummgeschaltet.

TIPP

Sie können der Option **Unterdrückte Wiedergabe ein/aus** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 525

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

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 1149

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

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 standardmäßig 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.

- Sie können einzelne Noten/Objekte stummschalten, um sie nur in bestimmten Durchläufen von der Wiedergabe auszuschließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 536

[Mini-Transport](#) auf Seite 30

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1110

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1114

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 767

[Tremolos](#) auf Seite 1244

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1134

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1121

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 529


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

	<p>Play 4 times</p> 
Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit den standardmäßigen zwei Durchläufen	Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit vier Durchläufen und angezeigter Wiederholungsanzahl

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 767

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 313

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 529

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 531

[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 1110

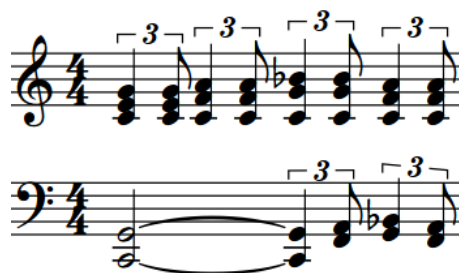
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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.

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-Zweiunddreißstel-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

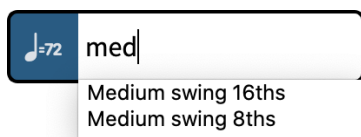
- Wenn Sie die Swing-Wiedergabe für ein einzelnes Instrument aktivieren möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesem Instrument gehören.
- Wenn Sie ein Element in der Mitte eines Taktes auswählen, wird die Änderung des rhythmischen Feelings erst ab Beginn des nächsten Taktes wirksam.

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 304

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 464

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 Sekunde zurück.

Vorlauf



Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine Sekunde 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.

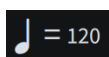
Klick



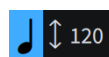
Spielt/Deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

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.

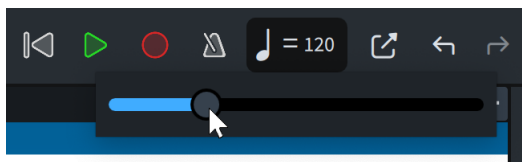


Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

- 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.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Mini-Transport](#) auf Seite 30

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 525

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 515

[Timecodes](#) auf Seite 1106

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

[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 Endpunktconfigurationen speichern und diese in Ihre eigenen benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen übernehmen.

Außerdem können Sie benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen exportieren, um sie zum Beispiel mit anderen Benutzern zu teilen. Wiedergabevorlagen werden als `.dorico_pt`-Dateien gespeichert.

HINWEIS

- Wiedergabevorlagen sind in allen Projekten verfügbar, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen. Daher wirken sich Änderungen, die Sie an Wiedergabevorlagen vornehmen, auf alle Projekte aus, die die jeweiligen Vorlagen nutzen.

- Dorico SE lädt automatisch Sounds für neue Instrumente, die Sie zum Projekt hinzufügen, und nutzt dafür die in Ihrer aktuellen Wiedergabevorlage enthaltenen Sounds. Daher empfehlen wir Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste mit Ihren benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen zu behalten, die Sie als Ausweidlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.
 - Änderungen, die Sie in PlugIns vornehmen, werden zusammen mit dem Projekt gespeichert, aber nicht an Dorico SE weitergegeben. Dies kann dazu führen, dass unerwartete tiefe Noten wiedergegeben werden, da Dorico SE nach wie vor die Expression- und Percussion-Maps für die ursprünglichen Sounds verwendet. Wenn Sie Änderungen in PlugIns vornehmen, müssen Sie den entsprechenden Endpunkten die richtigen Expression- und Percussion-Maps manuell zuweisen.
 - Die **Silence-Wiedergabevorlage** verhindert, dass Dorico SE Sounds lädt. Dadurch kann die Projektdateigröße erheblich verringert werden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 542

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 545

[Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 546

[Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 548

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 510

[VST-Instrumente bearbeiten](#) auf Seite 512

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

[Endpunkte](#) auf Seite 548

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 551

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 552

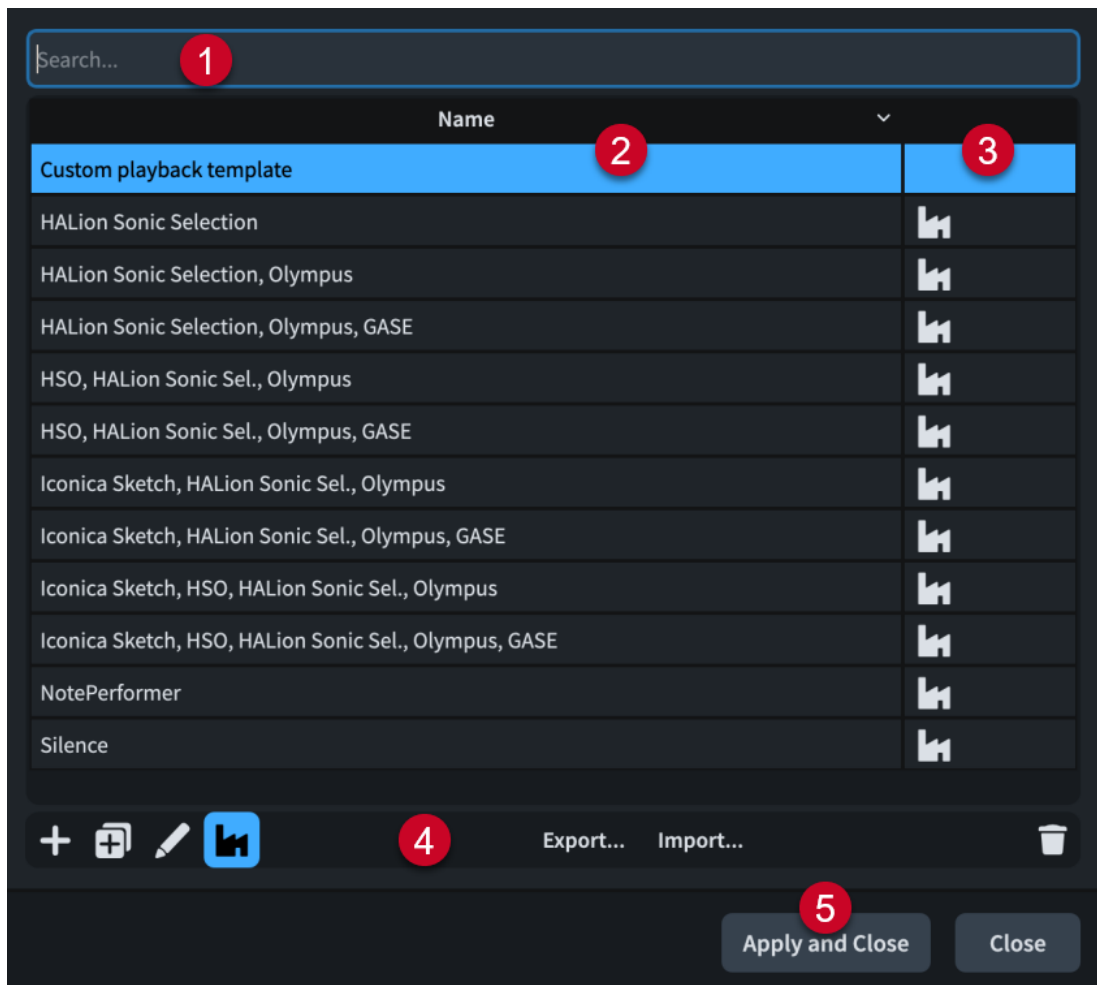
[Benutzerdefinierte Endpunkt Konfigurationen speichern](#) auf Seite 553

[Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 525

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** wählen.



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.

HINWEIS


Dorico SE zeigt nur Wiedergabevorlagen für Sounds an, die Sie installiert haben und für die Sie Lizenzen besitzen.



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

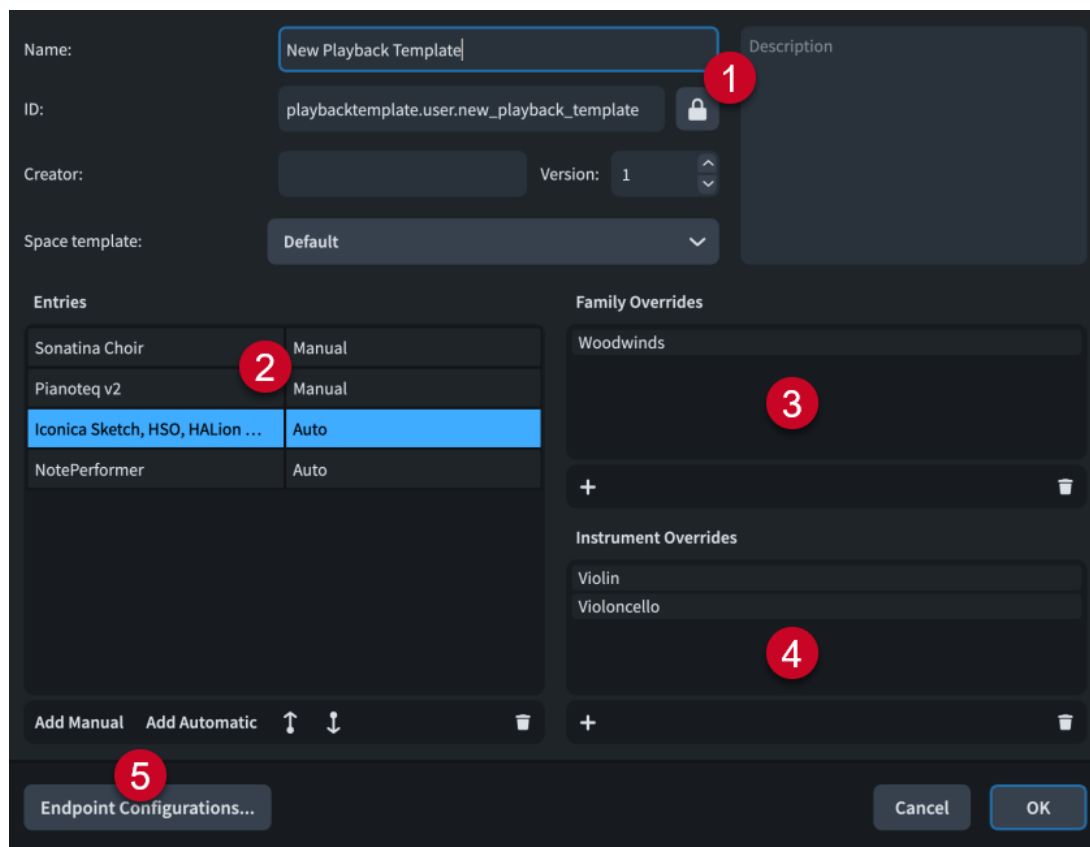
Wendet die ausgewählte Wiedergabevorlage auf das Projekt an und schließt den Dialog.

Wiedergabevorlage bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** können Sie neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können eine beliebige Kombination aus benutzerdefinierten Endpunktfigurationen und Wiedergabevorlagen nutzen und die Reihenfolge festlegen, in der sie verwendet werden sollen.

Wiedergabevorlagen sind in allen Projekten verfügbar, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen.

- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** 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.
- **Raum-Vorlage:** Hiermit können Sie die Raum-Vorlage auswählen, die die Wiedergabevorlage nutzen soll.
- **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 Ausweidlösung 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 548

[Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 555

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.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben alle Sounds installiert, die Sie für die Wiedergabe verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
2. Wählen Sie die Wiedergabevorlage aus, die Sie verwenden möchten.

HINWEIS

Dorico SE zeigt nur Wiedergabevorlagen für Sounds an, die Sie installiert haben und für die Sie Lizenzen besitzen.

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. Wenn Dorico SE feststellt, dass Sie neue Sounds installiert haben, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie Ihre Standard-Wiedergabevorlage aktualisieren können.
- 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

[Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 525

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121




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.

VORAUSSETZUNGEN




Sie haben benutzerdefinierte Endpunktfigurationen für Sound-Bibliotheken anderer Anbieter gespeichert, die Sie in Ihrer Wiedergabevorlage verwenden möchten.

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 Endpunktconfiguration oder eine nicht vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage hinzuzufügen, klicken Sie auf **Manuell hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Konfiguration/Vorlage im Menü aus.
 - Um eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage hinzuzufügen, klicken Sie auf **Automatisch hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Vorlage im Menü aus.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste zu behalten, die Sie als Ausweidlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.

-
6. Optional: Um die Reihenfolge von Einträgen und ihre Priorisierung in der Wiedergabevorlage zu ändern, wählen Sie einen Eintrag aus und klicken Sie auf eine der folgenden Optionen in der Aktionsleiste:
 - Um den ausgewählten Eintrag nach oben zu verschieben, klicken Sie auf **Nach oben** .
 - Um den ausgewählten Eintrag nach unten zu verschieben, klicken Sie auf **Nach unten** .
 7. Optional: Wiederholen Sie Schritt 6, bis sich alle Einträge in der gewünschten Reihenfolge befinden.
 8. Optional: Wählen Sie einen Eintrag aus, für den Sie Abweichungen in Bezug auf die Instrumentenfamilie festlegen möchten.
 9. Klicken Sie in der Aktionsleiste des Abschnitts **Familien-Abweichungen** auf **Instrumentenfamilie hinzufügen**  und wählen Sie die gewünschte Familie im Menü aus.

Wenn Sie zum Beispiel nur die Holzbläser-Sounds aus einer Sound-Bibliothek verwenden möchten, in der sich auch Streicher-Sounds befinden, wählen Sie **Holzblasinstrumente**.

10. Optional: Wählen Sie einen Eintrag aus, für den Sie Abweichungen in Bezug auf das einzelne Instrument festlegen möchten.
 11. Klicken Sie in der Aktionsleiste des Abschnitts **Instrumenten-Abweichungen** auf **Instrument hinzufügen**  und wählen Sie das gewünschte Instrument aus.
Wenn Sie zum Beispiel nur den Klavier-Sound aus einer Sound-Bibliothek verwenden möchten, in der sich auch andere Tasteninstrumente-Sounds befinden, wählen Sie **Klavier**.
 12. Optional: Wiederholen Sie Schritte 8 bis 11 mit anderen Einträgen, für die Sie Instrumentenfamilien-Abweichungen und Instrumenten-Abweichungen festlegen möchten.
 13. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Ihre neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlage wird erstellt. Sie steht im aktuellen Projekt und in allen anderen Projekten zur Verfügung, die Sie auf Ihrem Computer öffnen/erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlage anwenden \(Dialog\)](#) auf Seite 540

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 542

[Endpunkte](#) auf Seite 548

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern](#) auf Seite 553

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.

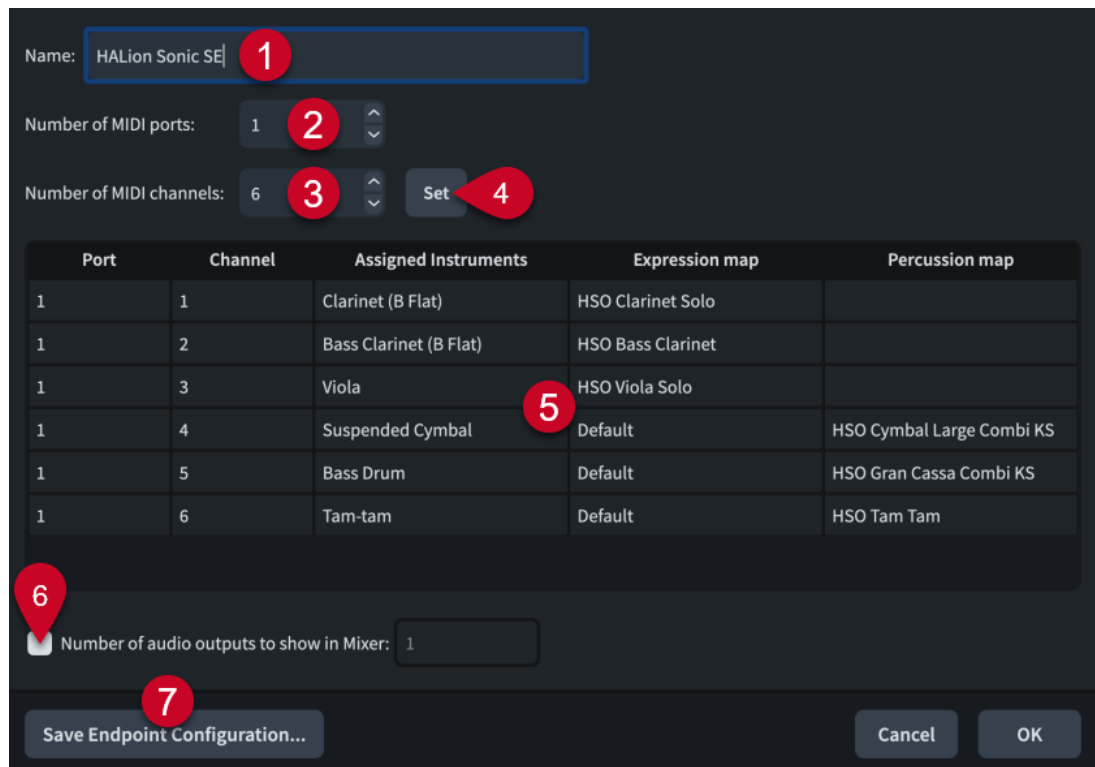
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539

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

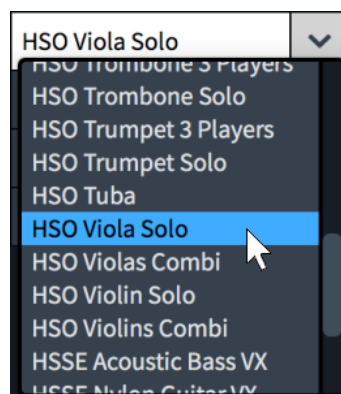
Sie können den Port nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen den Port im Spur-Inspector ändern.

- **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 504

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 507

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 717

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 183

[Mixer](#) auf Seite 697

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 502

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 513

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

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.


TIPP

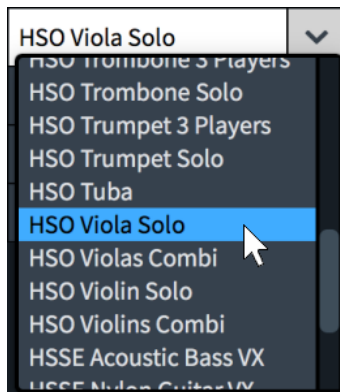
Im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors können Sie Expression-/Percussion-Maps Endpunkten zuweisen.

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 507

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[Expression-Maps](#) auf Seite 716

[Percussion-Maps](#) auf Seite 736

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 539

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 510

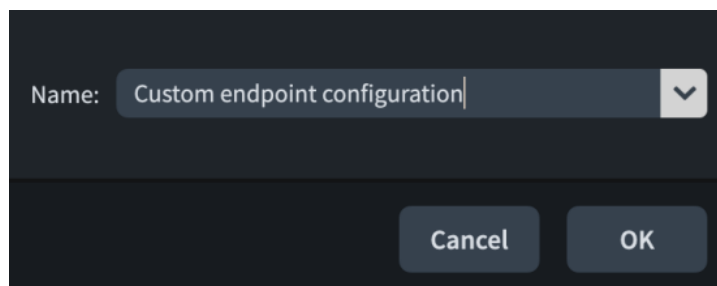
[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 732

Endpunktkonfiguration speichern (Dialog)

Im Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** können Sie den aktuellen Status und die Einstellungen von PlugIns in Ihrem Projekt speichern. Indem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, können Sie sie in anderen Projekten wiederverwenden und in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen.

Sie können den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** im Wiedergabe-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Bereich für VST und MIDI in der Aktionsleiste **VST-Instrumente** oder **MIDI-Instrumente** auf **Endpunktkonfiguration speichern**. Dadurch wird der aktuelle Status aller PlugIns im entsprechenden Abschnitt des Bereichs gespeichert.
- Klicken Sie im **Endpunkteinrichtung**-Dialog auf **Endpunktkonfiguration speichern**. Dadurch wird nur der aktuelle Status des ausgewählten PlugIns gespeichert.



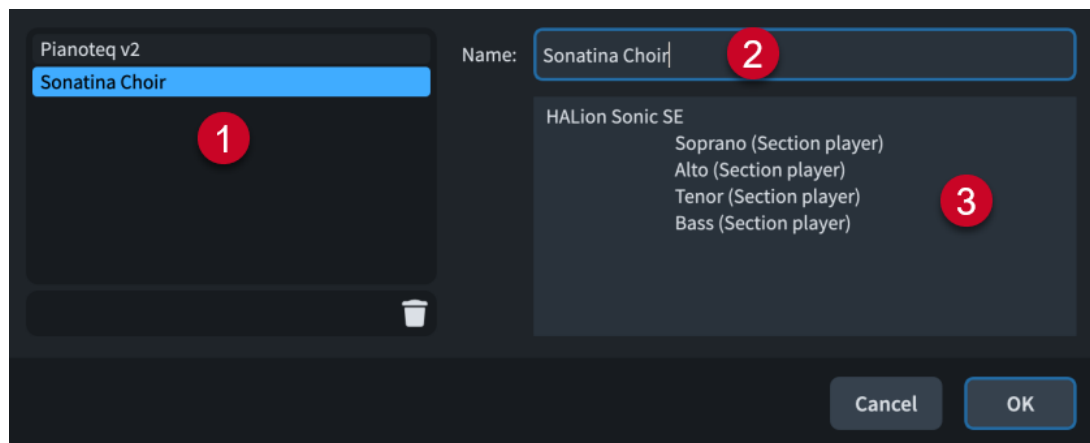
Der Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** enthält ein **Name**-Feld, in dem Sie einen Namen für die Endpunktkonfiguration eingeben können, die Sie speichern. Anhand des Pfeils am Ende des Feldes können Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration auswählen, um das Feld auszufüllen.

Wenn Sie einen Namen eingeben, der bereits existiert, können Sie die vorhandene benutzerdefinierte 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 Endpunktconfiguration enthalten sind. Wenn die Endpunktconfiguration mehrere Instanzen desselben PlugIns enthält, wird jede PlugIn-Instanz separat aufgelistet.

Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren, zum Beispiel als PDF oder SVG.

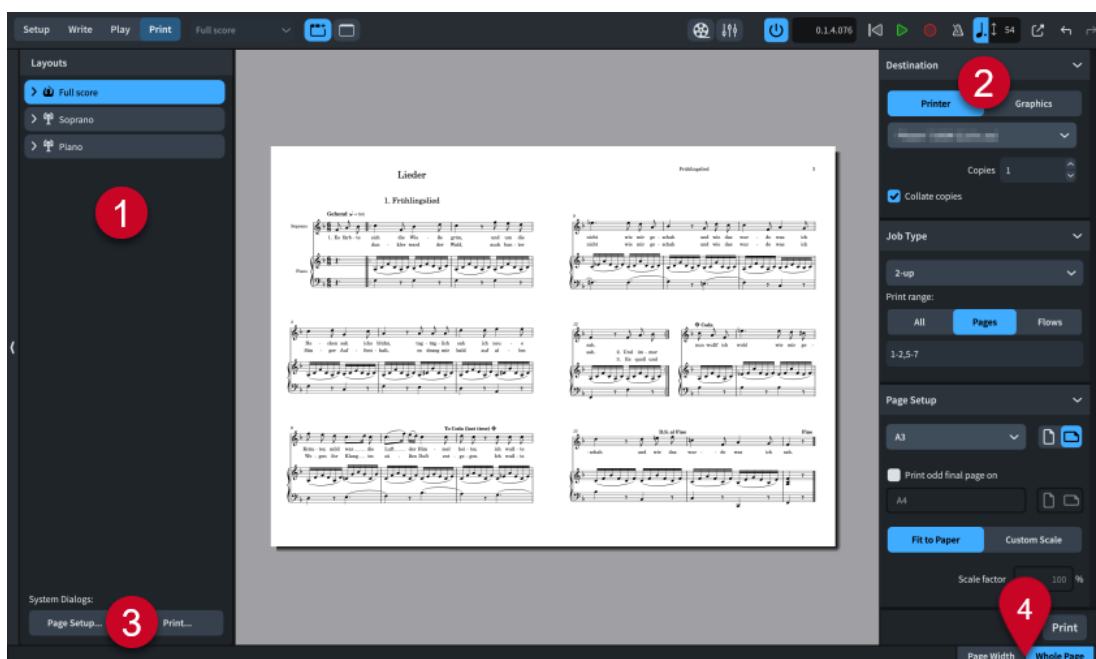
- Wenn Sie Layouts drucken, können Sie das Papierformat und andere Optionen wie doppelseitigen Druck oder Booklet-Druck einstellen.
- Wenn Sie Layouts exportieren, können Sie verschiedene Grafikdateitypen wie PDF oder PNG auswählen und die Informationen festlegen, die in den Namen der exportierten Dateien 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

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Projektfenster](#) auf Seite 27

[Druckvorschaubereich](#) auf Seite 34

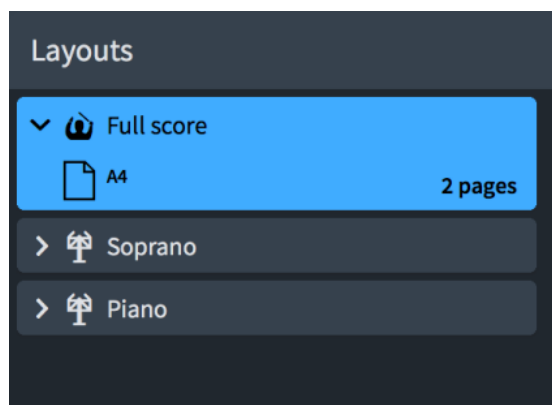
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 571

[Booklets drucken](#) auf Seite 572

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:

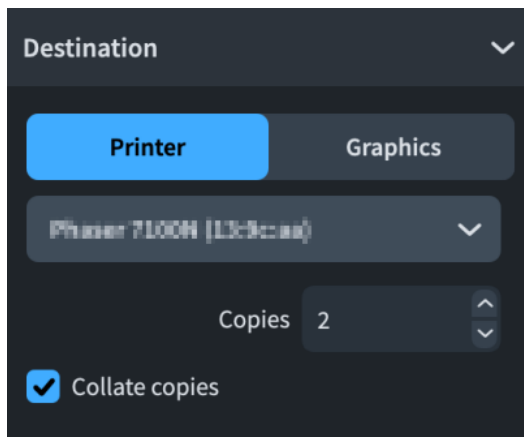
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Rechte Zone anzeigen**.

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.

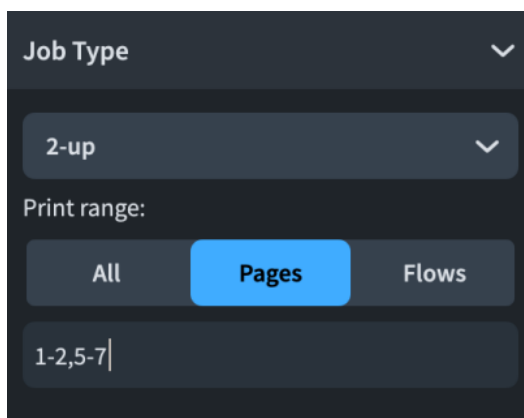
- Für Layouts, die zum Drucken eingerichtet sind, können Sie die Anzahl von Kopien ändern.
- Für Layouts, die zum Exportieren als Grafikdateien eingerichtet sind, können Sie Format, Farbmodus, Bildauflösung, Dateinamen und Speicherort der Datei festlegen.



Auftragstyp

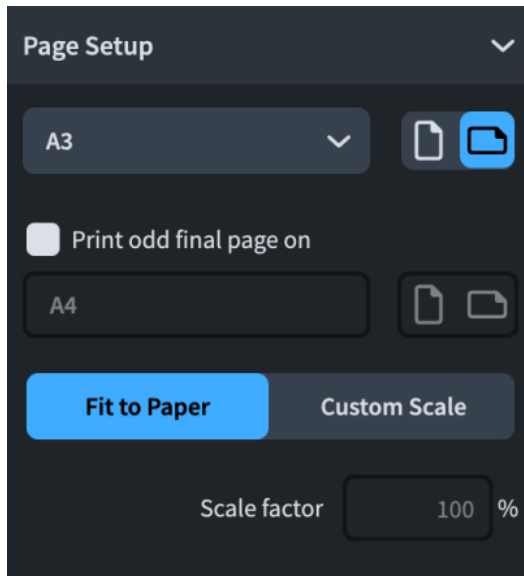
Ermöglicht Ihnen die Auswahl der zu druckenden/exportierenden Seiten sowie deren Anordnung. Sie können alle Seiten, einen Seitenbereich oder einen Partienbereich auswählen.

Wenn Sie Reihen von Partien als PDF exportieren, können Sie auch auswählen, dass jede Partie als separate PDF-Datei exportiert werden soll.



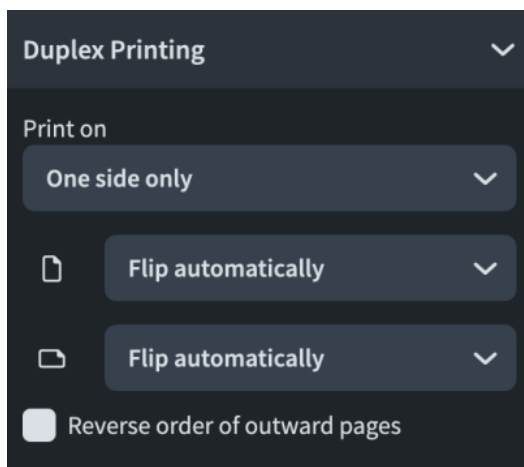
Seite einrichten

Ermöglicht Ihnen die Einstellung der Papiergröße und der Ausrichtung. Sie können außerdem den Skalierungsfaktor des Bildes wählen, das gedruckt/exportiert werden soll.



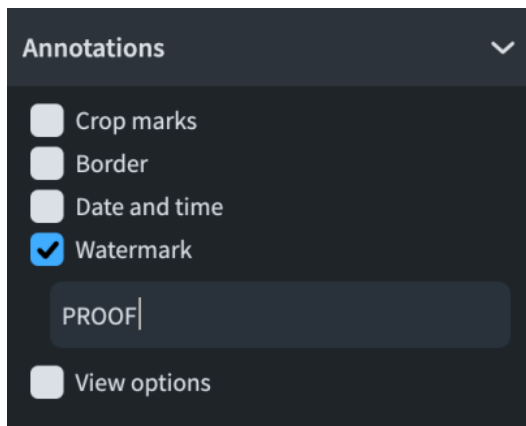
Doppelseitiger Druck

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 556

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

[Drucker](#) auf Seite 570

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 573

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 571

[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 574

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 576

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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 570
[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 575
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 569
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 571
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 558
[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 573
[Anmerkungen](#) auf Seite 578
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 582
[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

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 Partien 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 558

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 569

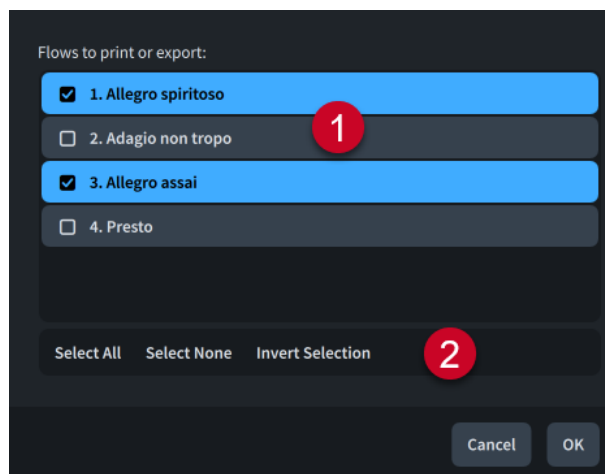
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 571

[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 Parteien in den ausgewählten Layouts. Parteien werden in den zu druckenden/exportierenden Seitenbereich eingeschlossen, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.

2 Auswahl-Optionen

Hiermit können Sie Parteien auswählen/ihre Auswahl aufheben. Die folgenden Auswahl-Optionen sind verfügbar:

- **Alle auswählen:** Wählt alle Parteien aus.
- **Keine auswählen:** Hebt die Auswahl für alle Parteien auf.
- **Auswahl umkehren:** Kehrt Ihre Auswahl um, so dass alle zuvor nicht ausgewählten Parteien 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.
 - Wenn Sie Reihen von Partien als separate PDF-Dateien exportieren, empfehlen wir Ihnen, entweder den Partienamen oder die Partienummer in den Namen einzuschließen, um zu verhindern, dass die Dateien sich gegenseitig überschreiben.
-
7. Optional: Geben Sie einen Bereich von Seiten/Partien an.
 8. Optional: Wenn Sie eine Reihe von Partien als PDF-Dateien exportieren, aktivieren/deaktivieren Sie **Datei für jede Partie trennen** im **Auftragstyp**-Abschnitt.
 9. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** die gewünschte Seitenausrichtung aus.
 10. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.

HINWEIS

Wasserzeichen sind nur in Layouts enthalten, die als Grafiken in **Farbe** exportiert wurden.

11. Klicken Sie auf **Exportieren**.
-

ERGEBNIS

Exportierte Dateien werden gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Namenskonvention benannt. Sie werden in dem im **Zielordner**-Feld eingestellten Ordner oder im gleichen Ordner wie die Projektdatei gespeichert, wenn der eingestellte Exportpfad nicht mehr zugänglich ist.

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 563
- [Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 582
- [Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 569
- [Anmerkungen](#) auf Seite 578
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711
- [Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 574
- [Partien exportieren](#) auf Seite 81
- [Projekt-Statistiken exportieren](#) auf Seite 101

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. Wählen Sie einen Farbmodus.
 - **Einfarb.** exportiert die Grafik in Schwarzweiß.
 - **Farbe** exportiert die Grafik in Vollfarbe.

HINWEIS

- Für Layouts, die Sie mit Wasserzeichen exportieren möchten oder die farbige oder nicht vollkommen transparente Elemente enthalten, 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.
-
5. Optional: Führen Sie für **PNG**- oder **TIFF**-Dateien folgende Schritte aus:
 - Wenn Sie **Farbe** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Transparenter Hintergrund**.
 - Wählen Sie eine Auflösung im **Auflösung**-Menü aus.

TIPP

Die **Auflösung**-Einstellung hat keine Auswirkung auf **PDF**- und **SVG**-Dateien, da es sich bei ihnen um Vektorformate handelt.

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 576

[Bildauflösung](#) auf Seite 577

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 577


[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 578

Exportpfad für Layouts ändern

Sie können einen Exportpfad zu einem beliebigen Ordner festlegen, in den Sie Layouts als Grafikdateien exportieren möchten. Sie können für jedes Layout einen anderen Exportpfad angeben und trotzdem alle gleichzeitig exportieren.

Dorico SE exportiert Grafikdateien standardmäßig in denselben Ordner wie Ihre Projektdateien. Wenn Sie Ihr Projekt noch nicht gespeichert haben, werden Grafikdateien in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs neben dem **Zielordner** -Feld auf **Ordner wählen**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
4. Klicken Sie auf **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), um im **Zielordner**-Feld den neuen Exportpfad anzugeben.
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 bis 4 für andere Layouts, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
6. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
7. Optional: Ändern Sie im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, das **Seitenzahl**-Token für PNG-, SVG- und TIFF-Dateien einzuschließen, da jede Seite in Layouts, die diese Formate nutzen, als separate Datei exportiert wird.

ERGEBNIS

Der Exportpfad wird für alle ausgewählten Layouts geändert. Beim Exportieren werden Dateien gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Benennungskonvention benannt.

HINWEIS

Wenn der angegebene Exportpfad nicht mehr zugänglich ist, z. B. wenn Sie ein Projekt von jemandem erhalten, der ein anderes Betriebssystem verwendet, aktualisiert Dorico SE automatisch den Exportpfad und exportiert an denselben Ort, an dem die Projektdatei abgelegt ist.

Dateinamen exportieren (Dialog)

Im Dialog **Dateinamen exportieren** können Sie die Variablen in Dateinamen für jedes Grafikdateiformat unabhängig voneinander festlegen. Sie können universelle Variablen verwenden, die aktualisiert werden, um die richtigen Informationen für jedes Layout automatisch anzuzeigen, und Sie können Text eingeben, der für alle Layouts gleich ist.

Sie können den Dialog **Dateinamen exportieren** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie 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.

The screenshot shows the 'Dateinamen exportieren' dialog box with the following elements and callouts:

- 1**: File names for: Portable Document Format (PDF)
- 2**: Preview: 01_fanny_hensel_sechs_lieder_Full score.pdf
- 3**: File name recipe: \$n_\$f_\$l
- 4**: Reset to Default
- 5**: Copy to All
- 6**: File name ingredients: Project file name (\$f), Project title (\$t), Layout name (\$l), Layout number (\$n), Flow name (\$w), Flow number (\$b), Date YYYY-MM-DD (\$d), Time HHMM (\$h), Page number (\$p)
- 7**: Default separator: -

Buttons: Cancel, OK

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 565

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 186

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 558

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

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 Auftragsstypen 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 Auftragstyp dreht Dorico SE die Seitenausrichtung automatisch. Die geänderte Ausrichtung wird im Notenbereich sofort sichtbar. Wenn dies nicht gewünscht ist, können Sie die Ausrichtung im Dialog **Seite einrichten** manuell einstellen.
 - Bei allen Auftragstypen können entweder eine Seite oder beide Seiten eines Papierbogens bedruckt werden.
 - Booklets, Doppelseiten und 2 Seiten auf einem Blatt werden normalerweise im Querformat gedruckt. Wird je eine Seite auf einen Bogen Papier gedruckt, wählt man für gewöhnlich das Hochformat, es sei denn, das Layout selbst ist im Querformat angelegt.
-

Im **Auftragstyp**-Abschnitt können Sie zudem auswählen, welche Seiten Sie drucken/exportieren möchten.

Alle

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

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 575

[Bereiche von Seiten/Partien festlegen](#) auf Seite 563

[Ränder](#) auf Seite 597

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.

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 561

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 711

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

[Ränder](#) auf Seite 597

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, zum Beispiel 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 582

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 571

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 582

[Ränder](#) auf Seite 597

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, zum Beispiel 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 565

[Bildeinstellungen für Layouts ändern](#) auf Seite 567

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.

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 565

[Bildeinstellungen für Layouts ändern](#) auf Seite 567

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.

HINWEIS

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 463

[Kommentare](#) auf Seite 493

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 455

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 unter anderem 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

Notenzeilenspationierung ist die Bezeichnung für die vertikalen Abstände in Ihren Noten. Dazu zählen die Höhe von Notenzeilen und die benötigten Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen.

Notenabstand

Notenabstand ist die Bezeichnung für die horizontalen Abstände in Ihren Noten. Dazu zählen die relativen Positionen von Noten und Pausen und die automatisch zwischen ihnen erstellten Abstände.

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.

Seitengröße

Die Seitengröße bestimmt den verfügbaren Raum für Noten und Rahmen für jedes Layout.

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

Wir empfehlen Ihnen, Informationen wie den Namen des Komponisten oder Librettisten sowie Partie-/Projekttitle im Dialog **Projekt-Info** einzugeben. Die Standard-Seitenvorlagen zeigen verschiedene Informationen aus dem Dialog **Projekt-Info** entsprechend ihrer Art an.

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.

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

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 600

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 603

[Verteilen](#) auf Seite 609

[Systemumbrüche](#) auf Seite 611

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 613

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 623

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 594

[Tacets](#) auf Seite 615

[Ränder](#) auf Seite 597

[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 574

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 836

[Layouts](#) auf Seite 172

[Partien](#) auf Seite 168
[Spieler](#) auf Seite 118
[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, legen Sie die Seitengrößen durch Ändern der Werte in den folgenden Wertefeldern fest:
 - **Breite**
 - **Höhe**
6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Ausrichtung** aus:
 - **Hochformat**
 - **Querformat**
7. 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 575

[Layouts drucken](#) auf Seite 561

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 565

[Statuszeilen-Werkzeuge ein-/ausblenden](#) auf Seite 39

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 597

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1187

[Abstand vor Codas ändern](#) auf Seite 1118

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1171

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 836

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 624

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 593

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 592

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 594

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 Notenzeilenlänge 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 Notenzeilenlänge 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 Notenzeilenlänge wird in allen ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

Sie können auch die Größe einzelner Notenzeilen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notenzeilenlänge](#) auf Seite 600
- [Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808
- [Systemobjekte](#) auf Seite 1185

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

- [Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 603
- [Notenabstand](#) auf Seite 607
- [Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1187
- [Abstand vor Codas ändern](#) auf Seite 1118
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1171
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588
- [Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

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

A musical score page showing three systems of music. Each system contains four staves: Violin (Vln), Viola (Vcl), Soprano (S), and Organ (Org). The systems are not vertically aligned, meaning the staves within each system are not lined up horizontally with each other or with the corresponding staves in the other systems.

Eine Seite mit Notenzeilen und Systemen, jeweils ausgerichtet

The same musical score page as on the left, but with the systems vertically aligned. This means that the staves within each system are now lined up horizontally with each other, and the corresponding staves across the different systems are also lined up horizontally.

Die gleiche Seite, nur mit ausgerichteten Systemen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 604

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 1182

[Divisi](#) auf Seite 1189

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 604

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 121

[Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1183

[Sekundäre Klammern anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 813

[Akkoladen in einzelnen Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 812

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 613

[Systemumbrüche](#) auf Seite 611

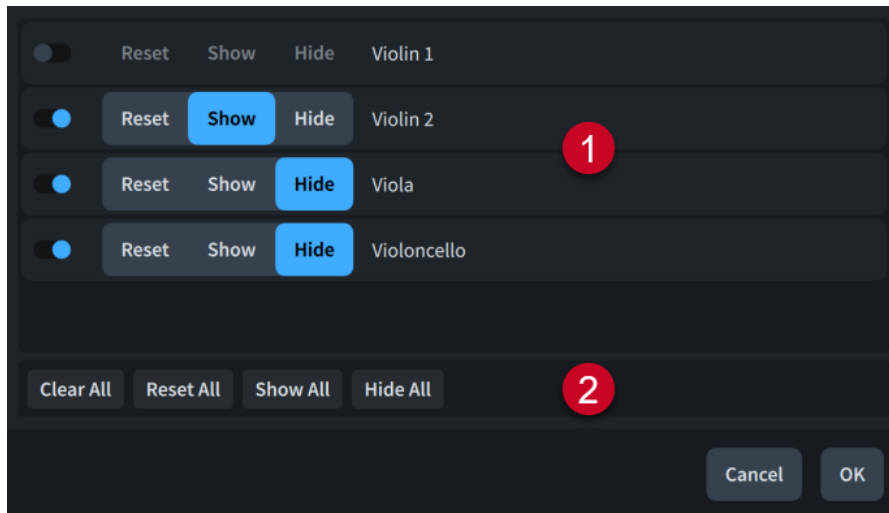
[Notenzeilenspatiationierung](#) auf Seite 603

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 604

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 596

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808

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 629

[Verteilen](#) auf Seite 609

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 175

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 170

[Informationen über Partie-Überschriften ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 595

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird

Sie können für jedes einzelne Layout die Bedingungen ändern, unter denen die **Erste-**Seitenvorlage verwendet wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie sie 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 Parteien 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 711

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

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 Parteien 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 Parteien**
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 Parteien** auswählen, werden ausgeblendet, wenn Sie **Nie** auswählen und werden in der ersten Partie ausgeblendet, jedoch in den folgenden Parteien 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 626
- [Mehrere Parteien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 592
- [Informationen über Partie-Überschriften ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 595
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624
- [Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 593

Informationen über Partie-Überschriften ausblenden/ anzeigen

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 627

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 623

[Seitenzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1048

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 607](#)

[Einrückung des ersten Systems ändern auf Seite 1187](#)

[Abstand vor Codas ändern auf Seite 1118](#)

[Anzahl der Takte pro System festlegen auf Seite 609](#)

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen auf Seite 590](#)

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden auf Seite 1152](#)

[Pausen löschen auf Seite 1151](#)

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 626

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 583

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 618

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 582

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 585

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 586

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 596

Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern

Sie können die Ränder über und unter den Partie-Überschriften ändern, die den Abstand zwischen der vorhergehenden Partie und der Partie-Überschrift bzw. den Abstand zwischen der Partie-Überschrift und der nachfolgenden Partie festlegen.

VORAUSSETZUNGEN

Partie-Überschriften werden in den Layouts angezeigt, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Überschriften ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern wollen.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-

Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
 4. Ändern Sie im **Partien**-Abschnitt die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
 - **Partie-Überschrift oberer Rand**
 - **Partie-Überschrift unterer Rand**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Ränder über/unter Partie-Überschriften in den ausgewählten Layouts werden geändert.

- **Partie-Überschrift oberer Rand** legt den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und dem Ende der vorherigen Partie fest.
- **Partie-Überschrift unterer Rand** legt den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und dem Anfang der nachfolgenden Partie fest.

Wenn beispielsweise der untere Rand auf **0** gesetzt ist, richtet sich der untere Rand des untersten Rahmens der Partie-Überschrift an der obersten Notenzeile des ersten Systems in der unter der Partie-Überschrift liegenden Partie aus.

BEISPIEL



The image shows a musical score for a section titled "2. Andante maestoso". It consists of two systems of music. The first system has a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a common time signature (C). The music starts with a forte dynamic (ff) and includes a first ending bracket. The second system continues the music with a piano dynamic (p). The margins between the section title and the music are standard.

Partie-Überschriften mit Standardeinstellung für oberen und unteren Rand



This image shows the same musical score as the previous example, but with reduced margins. The section title "2. Andante maestoso" is positioned closer to the first system of music, and the bottom margin is also reduced, making the title appear more integrated with the score.

Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 604

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 836

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 618

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 583

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 585

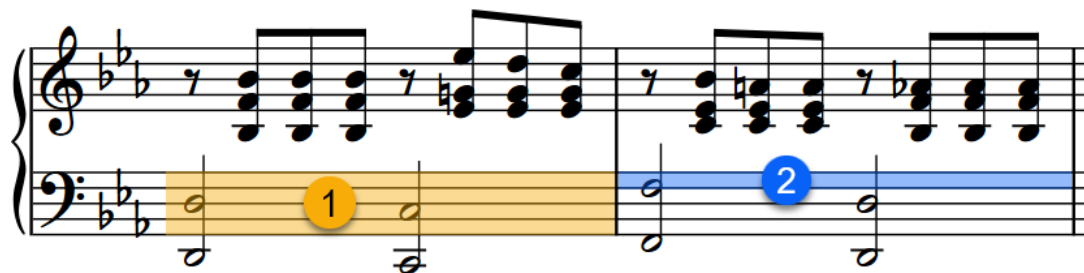
[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 836

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 1185

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 584

[Notenzeilenspatiationierung](#) auf Seite 603

Notenzeilengröße für einzelne Spieler ändern

Sie können die Größe aller Notenzeilen, die zu einzelnen Spielern gehören, in jeder Partie ausschließlich im aktuellen Layout ändern, unabhängig von den Notenzeilen anderer Spieler. In Einzelstimmen für Klavierbegleitung wird z. B. das Soloinstrument, 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.

- Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ausgewählt haben, stellen Sie die Notenzeilengröße im folgenden Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ein.
-

ERGEBNIS

Die Größe aller vom ausgewählten Spieler belegten Notenzeilen wird in der gesamten Partie, aber nur im aktuellen Layout 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

Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

BEISPIEL



The image shows a musical score in G major (one sharp) and 4/4 time. It consists of three systems. The first system has a piano introduction with a melodic line in the right hand and a bass line in the left hand. The second system continues the piano introduction. The third system features a piano solo in the right hand, marked with an '8va' (octave up) and a fermata. A smaller staff is placed above the piano solo staff, containing a single note (G4) with a fermata, demonstrating the effect of the 'Benutzerdefinierte Notenzeilengröße' setting.

Eine Klavier-Einzelstimme mit kleinerer Notenzeile darüber

WEITERFÜHRENDE LINKS

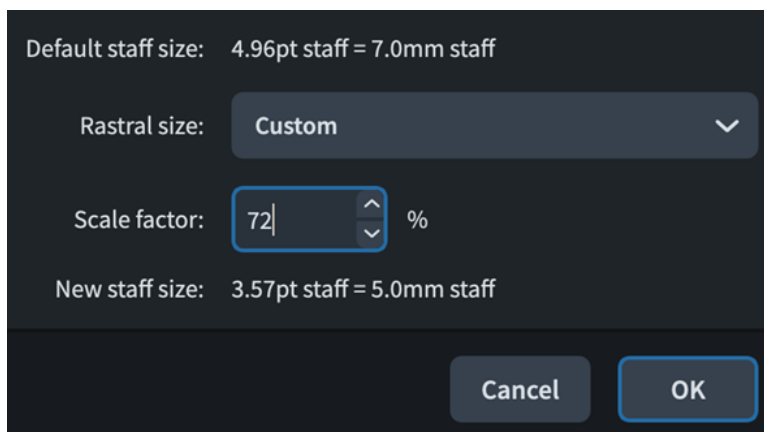
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

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 711

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 600

[Notenzeilen](#) auf Seite 1181

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 585

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 606
[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 584
[Ränder](#) auf Seite 597
[Verteilen](#) auf Seite 609
[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 613
[Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen](#) auf Seite 610
[Notenabstand](#) auf Seite 607

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, Akkolade zu unverklammerter Notenzeile 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 Schwellenwert 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 711

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 585

[Seitenformatierung](#) auf Seite 580

[Verteilen](#) auf Seite 609

[Ränder](#) auf Seite 597

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 600

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808

[Notenzeilen](#) auf Seite 1181

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 1182

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 589

[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1102

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1107

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

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 603

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 584

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 596

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 596

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 951

[Verteilen](#) auf Seite 609

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.

Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt

Sie können damit den Füllwert ändern, den das finale System in den Partien erreicht haben muss, bevor eine automatische Ausrichtung über die gesamte Rahmenbreite erfolgt. Standardmäßig werden finale Systeme, die zu 50% oder weniger ausgefüllt sind, nicht ausgerichtet.

Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden

Wenn aktiviert, werden Notenhälse mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, wodurch es dazu kommen kann, dass die Notenköpfe ungleichmäßig verteilt sind. Wenn deaktiviert, werden Notenköpfe mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, was dazu führen kann, dass die Notenhälse ungleichmäßig verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln](#) auf Seite 797

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 958

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 608

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 604

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 612

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 614

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 611

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

[Ränder](#) auf Seite 597

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 1121

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 612

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 614

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 596

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 nicht erlaubt, wenn die Option aktiviert ist, und 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 613

[Verteilen](#) auf Seite 609

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

[Notenabstand](#) auf Seite 607

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 609

[Hinweise](#) auf Seite 463

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 611

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 589

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 463

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 455

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438

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

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 603
[Rahmen](#) auf Seite 627
[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 636
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637
[Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen](#) auf Seite 610
[Hinweise](#) auf Seite 463

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 611
[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153
[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 589

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 463

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 455

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438

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 170

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 592

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 603

[Systemumbrüche](#) auf Seite 611

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 613

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

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 1153

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 170

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

Tacet-Text bearbeiten

Sie können den in Tacets angezeigten Text in jedem Layout unabhängig ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Tacet-Text Sie bearbeiten möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie 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 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. 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 626

[Ränder](#) auf Seite 597

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 604

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 1180

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

[Divisi](#) auf Seite 1189

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.
 - Sie können der Option **Einzelstimmenformatierung übertragen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Sie können diesen Tastaturbefehl in jedem Modus verwenden.
-

Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog)

Mit Hilfe des Dialogs **Einzelstimmenformatierung übertragen** können Sie Seitenformatierungen und Layout-Optionen von Quell-Layouts in Ziel-Layouts übertragen.

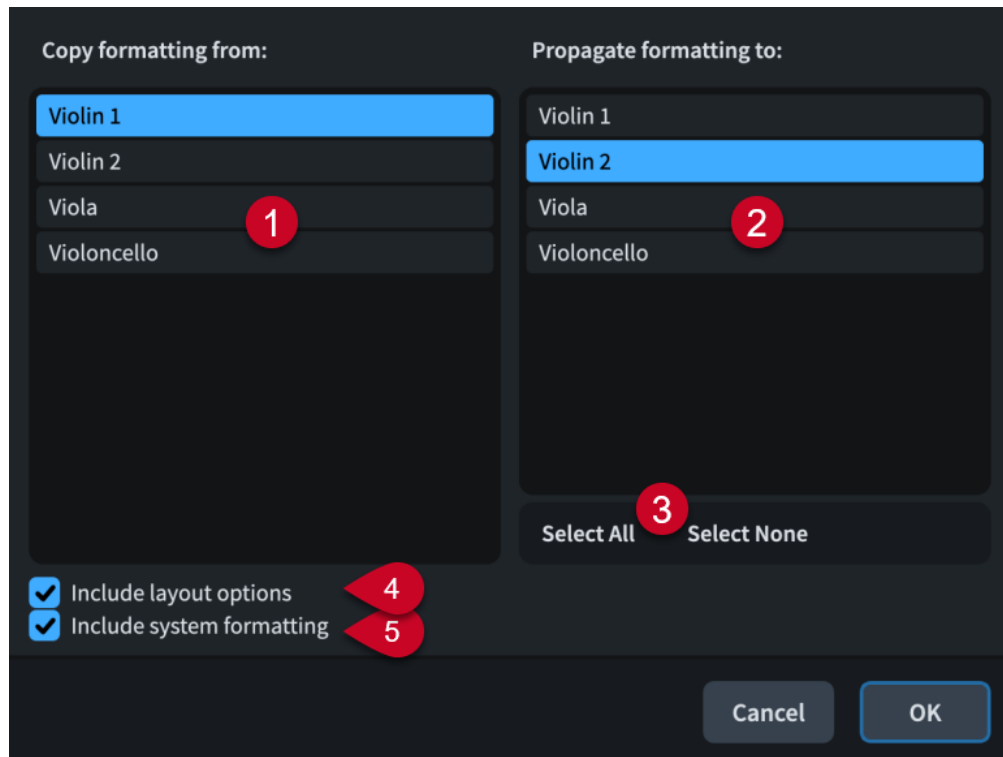
Sie können den Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- 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

Enthält eine Liste aller Einzelstimmen-Layouts im Projekt. Sie können nur ein einzelnes Einzelstimmen-Layout als Quell-Layout auswählen.

2 Formatierung übertragen auf

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 711

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 112

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 442

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 638

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 453

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 454

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 Notenzeilenlänge 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, die Komponistin oder den Komponisten und einen Copyright-Hinweis enthält. Dorico SE nutzt Token, um diese zusätzlichen Informationen anzuzeigen.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

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

[Token](#) auf Seite 629

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 584

[Seitenformatierung](#) auf Seite 580

[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 626

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 584

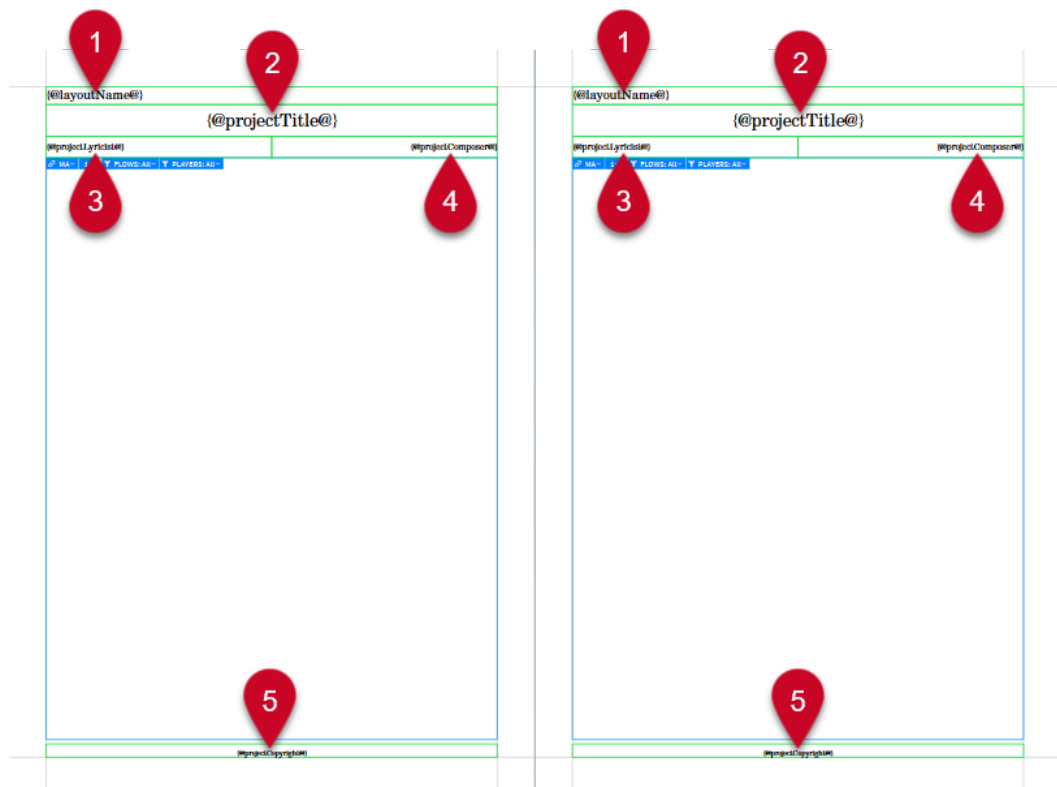
Arten von Seitenvorlagen

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.



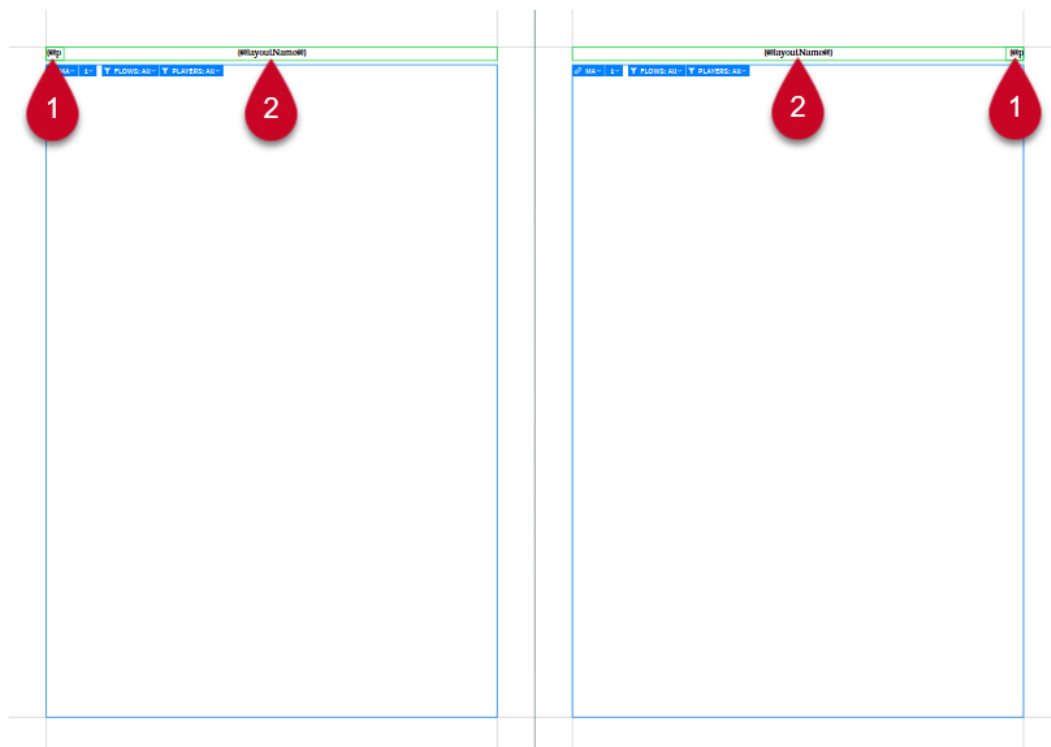
Erste-Seitenvorlage im Seitenvorlagen-Editor geöffnet

Die **Erste**-Seitenvorlage enthält die folgenden Token in Textrahmen:

- 1 **Name des Layouts** (nur Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme**)
- 2 **Projekttitle**
- 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**
- Seitenvorlage-Set **Standardpartitur: Partietitel** (optional **Projekttitle** 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 629

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 624

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 593

[Partietitel ändern](#) auf Seite 187

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

[Hub](#) auf Seite 69

Partie-Überschriften

Mit den Partie-Überschriften können Sie die Titel der Partien direkt über ihrem ersten System automatisch anzeigen. Sie funktionieren ähnlich wie Seitenvorlagen und ermöglichen es Ihnen, dieselbe Formatierung für Partie-Überschriften auf mehrere Partien in unterschiedlichen Layouts anzuwenden.

Partie-Überschriften sind Bestandteil von Seitenvorlage-Sets. Standardmäßig bietet Dorico 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



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 615

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 594

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 598

[Informationen über Partie-Überschriften ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 595

[Ränder](#) auf Seite 597

[Rahmen](#) auf Seite 627

[Token](#) auf Seite 629

[Titel hinzufügen](#) auf Seite 916

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

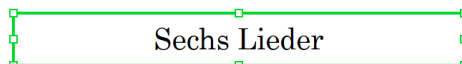
Notenrahmen zeigen die Noten ausgewählter Spieler und Partien oder leere Notenzeilen an.



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 complex page layout example for a piano score. The page is divided into several sections. At the top, there is a title section with a green border containing the text 'A Mme. Aline van Bürentzen' and 'ESQUISSES'. Below the title, there is a composer section with a green border containing the text 'Julie Reisserová'. The main body of the page is a musical score with a blue border. The score is divided into two systems. The first system is marked 'Allegro deciso (♩ = 138)' and 'PIANO'. The second system is marked 'I'. The score includes various musical notations such as notes, rests, and dynamics like 'f sfz' and 'mf'. There are also decorative floral graphics in the top corners of the score area.

Die erste Seite eines Klavierstücks. Sie enthält einen Notenrahmen, Textrahmen für den Titel, eine Widmung und den Komponisten sowie einen Partie-Überschriftenrahmen innerhalb des oberen Bereichs des Notenrahmens und Grafikrahmen in den oberen Ecken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien in Dorico](#) auf Seite 19

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 24

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 613

[Token](#) auf Seite 629

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 623

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 583

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	{@projectfilename@}
Pfad zum Speicherort des Projekts einschließlich des Projektdateinames	{@projectfilepath@}
Gesamtdauer des Projekts in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von typographischen Anführungszeichen	{@projectDuration@}
Gesamtdauer des Projekts in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von geraden Anführungszeichen	{@projectDurationStraightQuotes@}
Gesamtdauer des Projekts in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von Primen	{@projectDurationPrimes@}

Spieler-Token

Beschreibung	Token
Spielerliste	{@playerlist@}
Namen der Spieler	{@playernames@}

Layout-Token

Beschreibung	Token
Name des Layouts	{@layoutname@}
Nummer des Layouts entsprechend der Einstellung für den Layouts -Bereich im Einrichten-Modus	{@layoutnumber@}
Layout-Transposition	{@layouttransposition@}

HINWEIS

Nutzt Ihre Einstellung für die Sprache zur Anzeige von Instrumenten.

Notenzeilenbeschriftungs-Token

Notenzeilenbeschriftung	Token
Vollständige Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	{@staffLabelsFull@}
Abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	{@staffLabelsShort@}

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 in Textrahmen angezeigte Titel bei Nutzung des entsprechenden Tokens als Sinfonie in D \flat -Dur angezeigt.
 - Sie können Musiksymbole 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	<code>{@projecttitle@}</code>	<code>{@flowtitle@}</code>
Untertitel	<code>{@projectsubtitle@}</code>	<code>{@flowsubtitle@}</code>
Widmung	<code>{@projectdedication@}</code>	<code>{@flowdedication@}</code>
Komponist	<code>{@projectcomposer@}</code>	<code>{@flowcomposer@}</code>
Arrangeur	<code>{@projectarranger@}</code>	<code>{@flowarranger@}</code>
Textdichter	<code>{@projectlyricist@}</code>	<code>{@flowlyricist@}</code>

Feld im Dialog Projekt-Info	Token für die Projekt-Seite	Token für Partie-Seiten
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@}
Nummer der ausgewählten Partie in klein geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel iii oder xvi	{@flowNumberRomanLower@}
Nummer der ausgewählten Partie in groß geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel III oder XVI	{@flowNumberRomanUpper@}
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von typographischen Anführungszeichen	{@flowDuration@}
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von geraden Anführungszeichen	{@flowDurationStraightQuotes@}
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von Primen	{@flowDurationPrimes@}

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Dauer der angegebenen Partie »n« in Minuten und Sekunden, z. B. {@flow3Duration@}	{@flownDuration@} , {@flownDurationStraightQuotes@} oder {@flownDurationPrimes@}

Seitenzahl-Token

Seitenzahl-Token Funktion	Token
Seitenzahl	{@page@}
Gesamtanzahl der Seiten im Layout	{@pageCount@}
Seitenzahl dieser Seite in der aktiven Partie, gezählt ab 1 für die erste Seite der Partie unter Berücksichtigung der Seiten, bei denen keine Seitenzahl angezeigt wird	{@flowPage@}
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	{@flowPageCount@}
Die angezeigte Seitenzahl jener Seite, auf der die Partie »n« beginnt, z. B. {@flow3FirstPage@}	{@flownFirstPage@}

HINWEIS

{@flowPage@}- und **{@flowPageCount@}**-Token berücksichtigen nur die Partie, die am Anfang des ersten Systems im linken, oberen Notenrahmen der Seite beginnt, auf der die Token verwendet werden.

Zeit-/Datums-Token: Projekt zuletzt gespeichert

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	{@projectdate@}
Vierstellige Jahreszahlen	2017	{@projectdateyear@}
Zweistellige Jahreszahlen	17	{@projectdateyearshort@}
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	{@projectdatemonth@}
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	{@projectdatemonthshort@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	{@projectdatemonthnum@}
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	{@projectdateday@}
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	{@projectdatedaysshort@}
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	{@projectdatedaynum@}
ISO 8601-Datum	2017-12-31	{@projectdateymd@}
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	{@projectdatemdy@}
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	{@projectdatedmy@}
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	{@projectdatetime@}
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	{@projectdatetimeHHMM@}
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	{@projectdatetimeHHMMSS@}
Stunden im 24-Stunden-Format	23	{@projectdatetimehour24@}
Stunden im 12-Stunden-Format	11	{@projectdatetimehour12@}
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	{@projectdatetimeminute@}
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	{@projectdatetimesecond@}

Zeit-/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	{@date@}
Vierstellige Jahreszahlen	2017	{@dateyear@}
Zweistellige Jahreszahlen	17	{@dateyearshort@}
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	{@datemonth@}
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	{@datemonthshort@}
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	{@datemonthnum@}
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	{@dateday@}
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	{@datedaysshort@}
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	{@datedaynum@}
ISO 8601-Datum	2017-12-31	{@dateymd@}
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	{@datemdy@}
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	{@datedmy@}
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	{@datetime@}
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	{@datetimeHHMM@}
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	{@datetimeHHMMSS@}
Stunden im 24-Stunden-Format	23	{@datetimehour24@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Stunden im 12-Stunden-Format	11	<code>{@datetimehour12@}</code>
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	<code>{@datetimeminute@}</code>
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	<code>{@datetimesecond@}</code>

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 186

[Notentext einfügen \(Dialog\)](#) auf Seite 407

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 178

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 171

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1174

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 919

[Text exportieren](#) auf Seite 96

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 Parteien und Spieler im Layout angezeigt werden. Daher erstellt Dorico SE automatisch eine ausreichende Anzahl von Seiten und Rahmen, um alle Parteien in allen Layouts, die diese Seitenvorlagen verwenden, anzeigen zu können.

HINWEIS

In Dorico SE können Sie keine neuen Rahmenverkettungen erstellen oder ändern, welche Parteien und Spieler Rahmenverkettungen zugewiesen sind; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 623

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 24


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

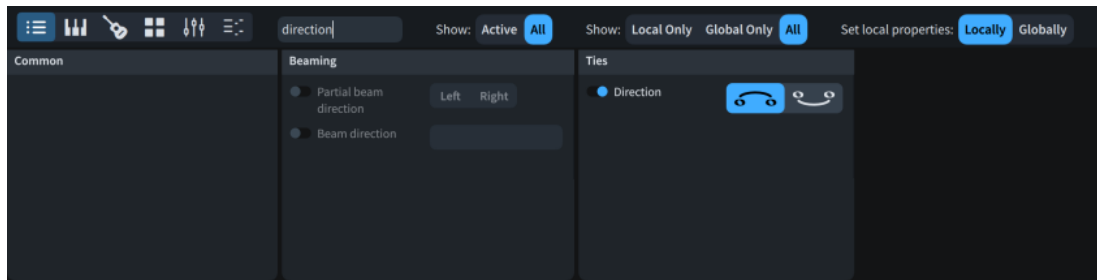
Im Eigenschaften-Bereich stehen Optionen zur Bearbeitung einzelner Noten und Notationselemente zur Verfügung, zum Beispiel durch Ändern ihrer Darstellung oder Position. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

- 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

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

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 453

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 454

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 172


[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 636

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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.

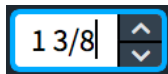
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622
[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

[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, den Sie neben Layouts im Schreiben-Modus und der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus anzeigen können.

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 654

[Percussion-Editor](#) auf Seite 655

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 667

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 668

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 678


[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679

[Tempo-Editor](#) auf Seite 685

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 689

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.

Im Schreiben-Modus können Sie den Key-Editor-Bereich neben Layouts im Notenbereich anzeigen. Im Wiedergabe-Modus können Sie den Key-Editor-Bereich neben der Spur-Übersicht anzeigen.

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 502

[Stimmen](#) auf Seite 1278

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 650

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Key-Editor-Konfigurationen](#) auf Seite 695

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 689

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 693

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-Steurelemente 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.

Gespielte Notenwerte sperren



Hiermit können Sie steuern, wie sich das Ändern von notierten Notenwerten auf die gespielte Notendauer auswirkt. Nur verfügbar, wenn **Notierte Notenwerte**  ausgewählt ist.

- Wenn **Gespielte Notenwerte sperren**  aktiviert ist, behalten gespielte Notenwerte ihre ursprünglichen Positionen/Notenwerte bei, unabhängig von den neuen notierten Positionen/Notenwerten der entsprechenden Noten.
- Wenn **Gespielte Notenwerte sperren**  deaktiviert ist, werden gespielte Notenwerte mit ihren entsprechenden Noten verschoben und behalten ihre Versätze am Anfang/Ende relativ zu ihnen bei.

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 654

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 667

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 668

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679


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

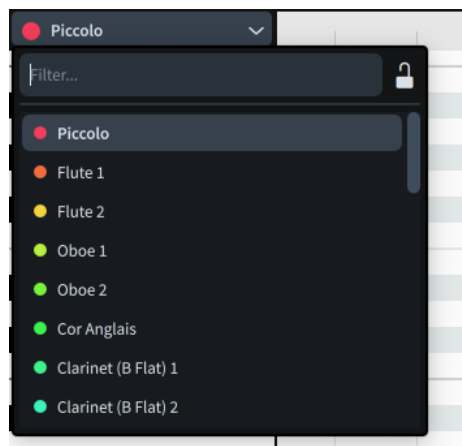
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Ihr zuletzt ausgewähltes Objekt gehört zu einem Instrument, so dass entweder die Pianorolle oder der Percussion-Editor im Key-Editor angezeigt wird.


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.

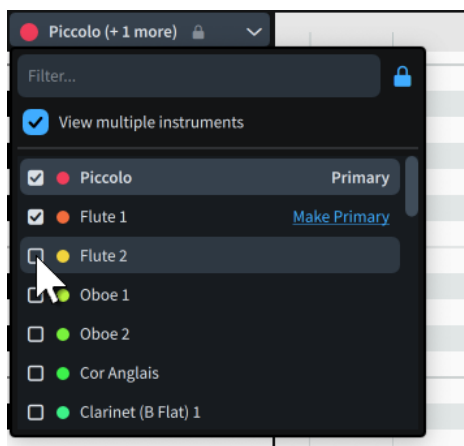


2. Um den Key-Editor zu sperren und das ausgewählte Instrument in der Ansicht zu behalten, klicken Sie auf **Key-Editor sperren** .
3. Um mehrere Instrumente gleichzeitig im Key-Editor anzuzeigen, aktivieren Sie **Mehrere Instrumente anzeigen**.

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 651
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654
[Percussion-Editor](#) auf Seite 655
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679
[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 678
[Tempo-Editor](#) auf Seite 685
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526
[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 677
[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 684



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 642


[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 520

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

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 Mausrad vertikal zu scrollen, scrollen Sie nach oben/unten.
 - Um mit einem Mausrad horizontal zu scrollen, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** nach oben/unten.
-

Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern


Sie können die im Key-Editor verwendete Auflösung des rhythmischen Rasters unabhängig von dem außerhalb des Key-Editors verwendeten rhythmischen Raster ändern. Die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor wirkt sich auf die minimale Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten, die Anzahl von Rasterlinien und bestimmte Aspekte beim Eingeben und Bearbeiten aus, zum Beispiel darauf, wie weit Sie Noten nach rechts/links ziehen können.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie Tastaturbefehle nutzen möchten, muss Ihre letzte Auswahl im Key-Editor-Bereich stattgefunden haben.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Rhythmisches Raster**  und wählen Sie die gewünschte Auflösung.
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-+**.
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Ü**.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219
[Noten im Key-Editor](#) auf Seite 654

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.



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.



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

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 521

[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 677

[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 684



[Dynamikpunkte eingeben](#) auf Seite 674

[MIDI-Punkte eingeben](#) auf Seite 681

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.

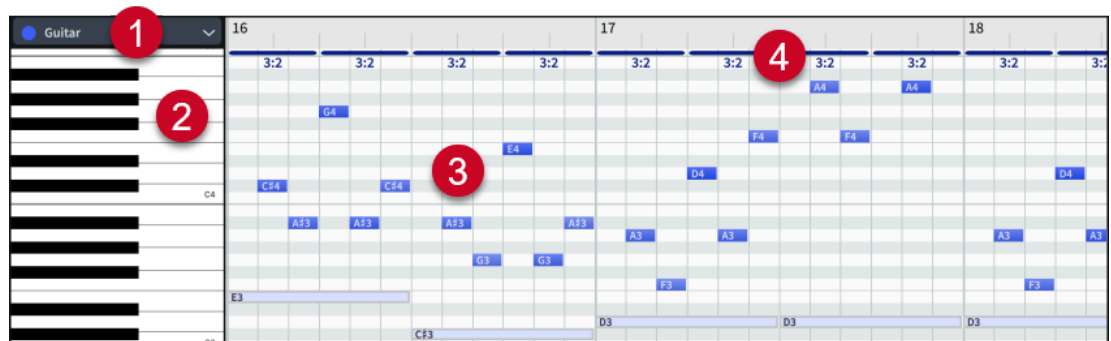
Noten im Key-Editor

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.

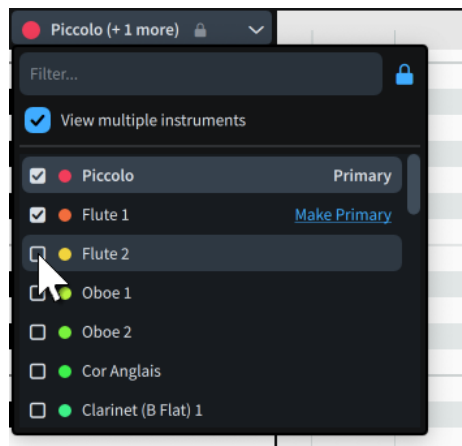
- Sie können den Pianorollen-Editor anzeigen, indem Sie ein gestimmtes Instrument im Key-Editor anzeigen.



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 an, die Breite ihren Notenwert. Die vertikale Position von Noten gibt ihr Instrument und ggf. ihre Spielanweisung an. Wenn Noten ausreichend hoch und breit 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

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502

[Mixer](#) auf Seite 697

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1249

[Stimmen](#) auf Seite 1278

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

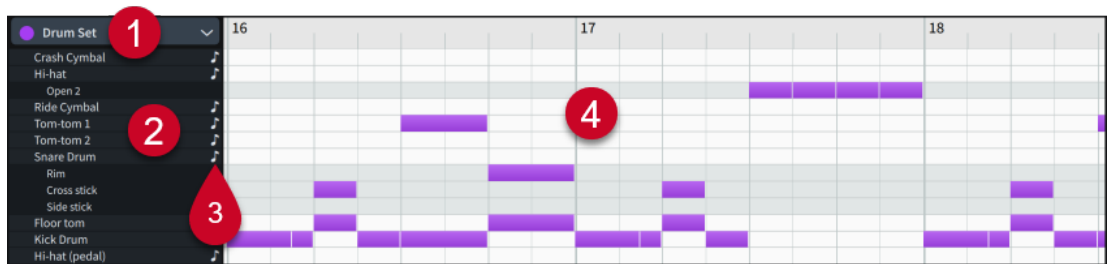
[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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.

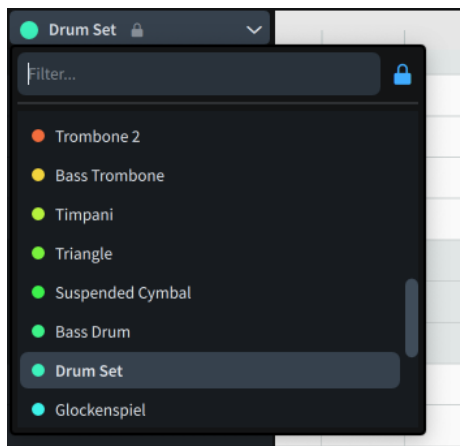
- Sie können den Percussion-Editor anzeigen, indem Sie ein ungestimmtes Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit im Key-Editor anzeigen.



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

[Percussion-Maps](#) auf Seite 736

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646


[Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#) auf Seite 658

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502




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.

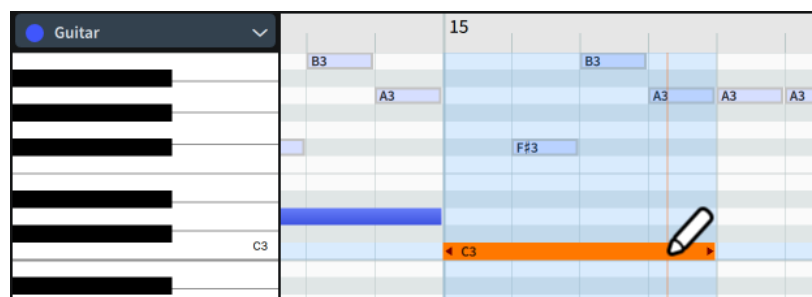
VORAUSSETZUNGEN

- 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

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 649

[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 649

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 650

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481


[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664




Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben

Mit dem **Schlagzeugstock**-Werkzeug können Sie für jedes einzelne ungestimmte Perkussionsinstrument Noten mit einem unterschiedlichen rhythmischen Notenwert eingeben.

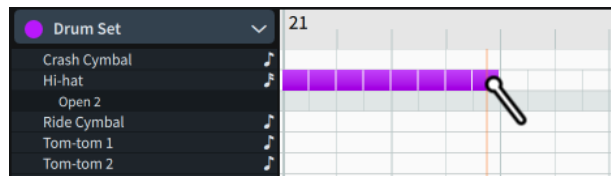
VORAUSSETZUNGEN

- 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.



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. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Gespielte Notenwerte sperren** .
3. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie rhythmisch verschieben möchten.
4. 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.

Wenn Sie **Gespielte Notenwerte sperren**  aktiviert haben, werden gespielte Notenwerte nicht verschoben, sondern behalten ihre ursprünglichen Positionen bei.

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

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 650


[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 662

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 278



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. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Gespielte Notenwerte sperren** .
3. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
4. 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.

Wenn Sie **Gespielte Notenwerte sperren**  aktiviert haben, werden gespielte Notenwerte nicht verlängert/gekürzt, sondern behalten ihre ursprünglichen Positionen/Notenwerte bei.

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 652

[Notenwerte](#) auf Seite 269

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 650


[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 278

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 943

[Transpositions-Werkzeuge](#) auf Seite 483

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 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 655

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1261

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 521

[Automatisches Kopieren von MIDI-Daten beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 475

[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 677


[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 684

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471




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, dunklerer 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

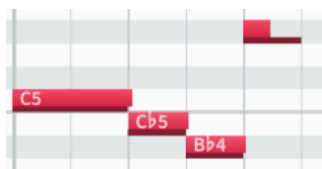
Wenn **Notierte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs ausgewählt ist, werden Noten im Pianorollen-/Percussion-Editor als einzelne Rechtecke angezeigt, deren Breite dem notierten Notenwert der Note entspricht. Damit können Sie den Notenwert der Noten ändern.

Sie können steuern, wie sich das Ändern von notierten Notenwerten auf die gespielte Notendauer auswirkt:

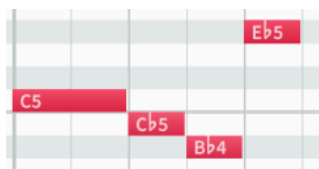
- Wenn **Gespielte Notenwerte sperren**  aktiviert ist, behalten gespielte Notenwerte ihre ursprünglichen Positionen und Notenwerte bei, unabhängig von den neuen notierten Positionen/Notenwerten der entsprechenden Noten.
- Wenn **Gespielte Notenwerte sperren**  deaktiviert ist, werden gespielte Notenwerte mit ihren entsprechenden Noten verschoben und behalten ihre Versätze am Anfang/Ende relativ zu ihnen bei.

BEISPIEL

Die folgenden Beispiele enthalten alle dieselbe musikalische Phrase, die auf verschiedene Arten dargestellt wird.



Gespielter Notenwert



Notierter Notenwert



Partitur

TIPP

Auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, ob für alle zukünftigen Projekte im Pianorollen-Editor standardmäßig gespielte oder notierte Notenwerte angezeigt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 644

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1168

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 761

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270

[Noten im Key-Editor verlängern/kürzen](#) auf Seite 660

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 278

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 87


[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 57

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.

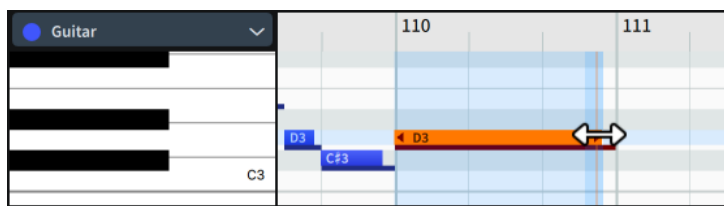
VORAUSSETZUNGEN

- 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.
- Sie haben eine Wiedergabevorlage auf das Projekt angewandt, die Sounds für die Instrumente in Ihrem Projekt enthält.

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 652

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 545

[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 442

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438

[Notenbereich](#) auf Seite 33

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654

[Percussion-Editor](#) auf Seite 655

[Anschlagstärke von Noten zurücksetzen](#) auf Seite 671


[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274

[MIDI importieren](#) auf Seite 87

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

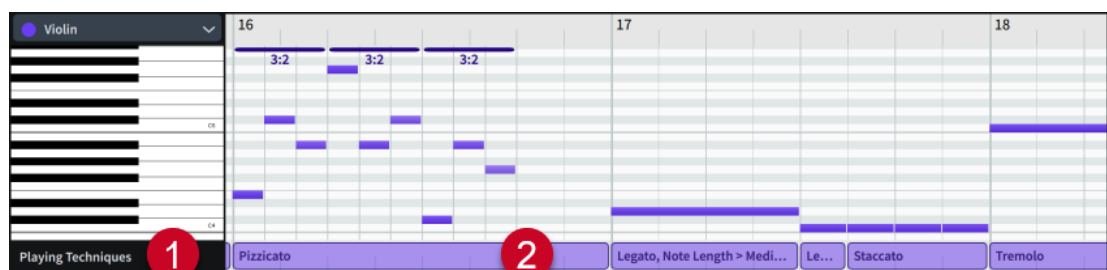
Spielanweisungen-Editor

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

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

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

[Expression-Maps](#) auf Seite 716

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

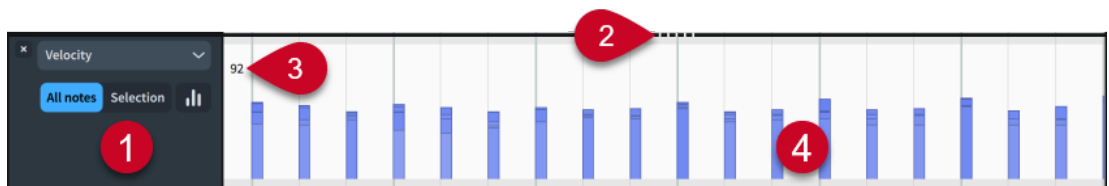
[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 662

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

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.





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.
- **Wertefeld:** Zeigt den Anschlagstärke-Wert der frühesten ausgewählten Note/des frühesten ausgewählten Anschlagstärke-Balkens im primären Instrument an. Sie können den Anschlagstärke-Wert aller ausgewählten Noten im Wertefeld ändern oder Anschlagstärke-Balken im Editor anklicken und nach oben/unten ziehen. Nur verfügbar, wenn **Auswählen ** in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt ist.

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 Wertauslesung

Zeigt den Wert der aktuellen Mauszeiger-Position im Editor an.

4 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 642

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 644

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 689

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 693

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

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 657


[Stimmen](#) auf Seite 1278

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.

Anschlagstärke wird häufig verwendet, um die Dynamik von Kurztoninstrumenten zu steuern.

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.


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

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 689

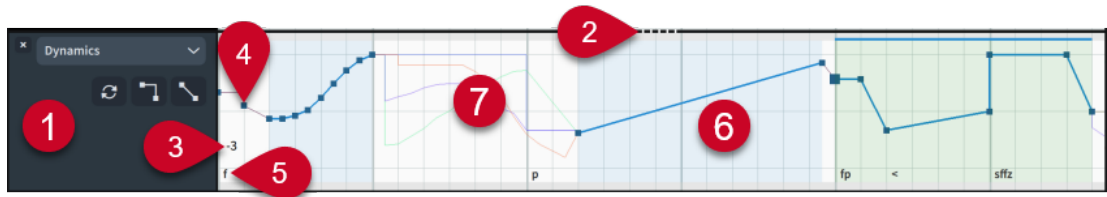
[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 666

Dynamik-Editor

Im Dynamik-Editor können Sie Dynamikanweisungen für die im Key-Editor angezeigten Instrumente/Stimmen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er zeigt sowohl im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen als auch im Dynamik-Editor eingegebene Dynamikpunkte an. 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.
- **In konstanten Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte konstant. Gilt nur für Punkte, die im Dynamik-Editor eingegeben wurden.
- **In linearen Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte linear. Gilt nur für Punkte, die im Dynamik-Editor eingegeben wurden.

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 Wertauslesung

Zeigt den Wert der aktuellen Mauszeiger-Position im Editor an.

4 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 leitesten).

- 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.
- Dynamikpunkte, die Sie im Dynamik-Editor eingeben, werden in Layouts nicht angezeigt.

5 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.

6 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 *ffz*, 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.

7 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 642
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855
- [Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321
- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878
- [Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 860
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219



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 aufgezogen 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.
-



Dynamikpunkte konstant/linear machen

Sie können einzelne im Dynamik-Editor eingegebene Dynamikpunkte konstant oder linear machen. Standardmäßig sind Dynamikpunkte, die Sie im Dynamik-Editor eingeben, linear.



HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für die Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen.

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

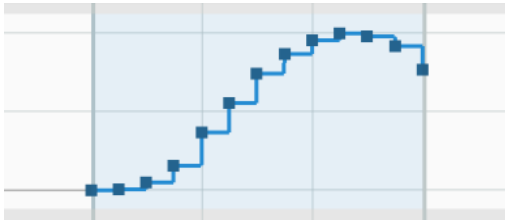
1. Wählen Sie im Dynamik-Editor die Dynamikpunkte aus, die Sie konstant/linear machen möchten.
 2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In konstanten Punkt konvertieren** .
 - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In linearen Punkt konvertieren** .
-

ERGEBNIS

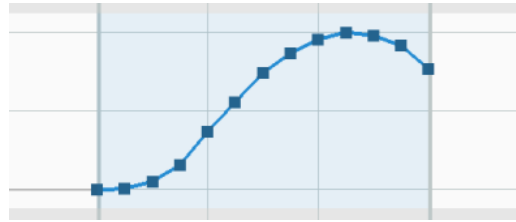
Die ausgewählten Dynamikpunkte werden konstant oder linear.

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 Dynamik-Editor





Lineare Punkte im Dynamik-Editor

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

- Um Bewegungen auf die horizontale oder vertikale Achse zu beschränken, fangen Sie an zu ziehen, drücken Sie die **Umschalttaste** und halten Sie sie gedrückt.
 - Sie können im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen in ein und demselben Arbeitsschritt nur horizontal oder vertikal 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**.

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 880

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 868


[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 860

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448


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** .

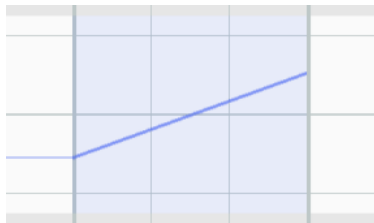
ERGEBNIS

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.

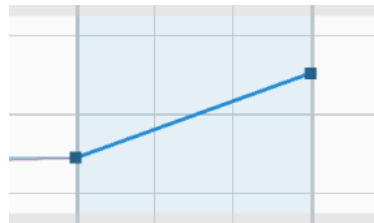
TIPP

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

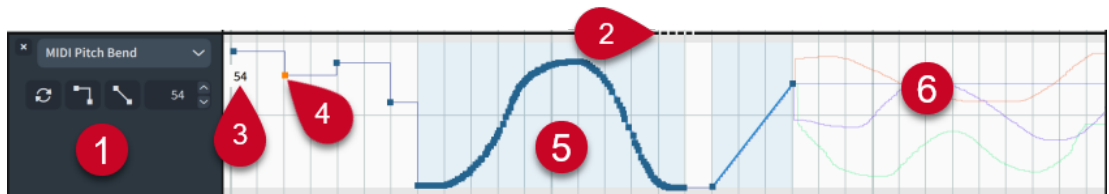
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646
- [Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652
- [Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 503
- [Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 652

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 Wertauslesung

Zeigt den Wert der aktuellen Mauszeiger-Position im Editor an.

4 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.

5 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.

6 MIDI-Wertelinie

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, wird für jedes Instrument eine Wertelinie in dessen jeweiliger Farbe angezeigt.

MIDI-CC-Editor

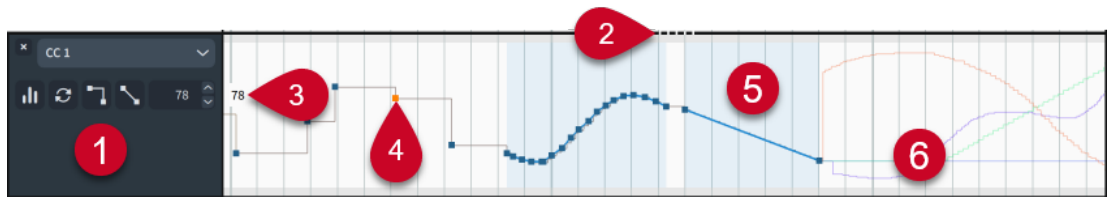
Im MIDI-CC-Editor können Sie Daten in einem beliebigen MIDI-Controller für die im Key-Editor angezeigten Instrumente anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- 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 Wertauslesung

Zeigt den Wert der aktuellen Mauszeiger-Position im Editor an.

4 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.

5 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.

6 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 642
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 689
- [Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 693
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646
- [MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 678
- [Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 652
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 89
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855
- [Dynamik-Editor](#) auf Seite 671
- [Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1069
- [Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 882



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

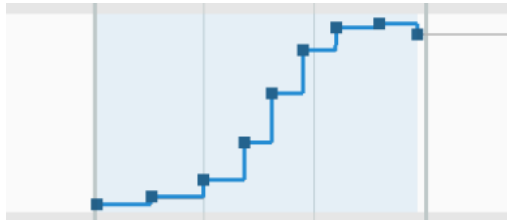
1. Wählen Sie im MIDI-CC- oder Pitch-Bend-Editor die MIDI-Punkte in Regionen aus, die Sie konstant/linear machen möchten.
 2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In konstanten Punkt konvertieren** .
 - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In linearen Punkt konvertieren** .
-

ERGEBNIS

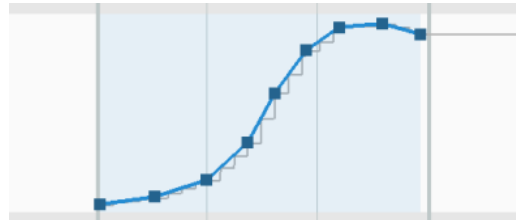
Die ausgewählten MIDI-Punkte werden konstant oder linear.

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** .

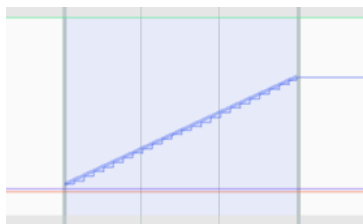
ERGEBNIS

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.

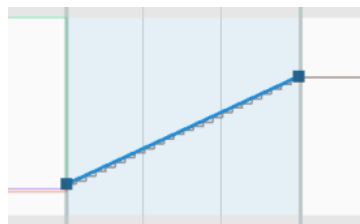
TIPP

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 651

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 652

Tempo-Editor

Im Tempo-Editor können Sie Tempoänderungen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er zeigt sowohl im Schreiben-Modus eingegebene Tempomarkierungen als auch im Tempo-Editor eingegebene Tempoänderungen an. 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.
- **Wertefeld Bereich 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 Wertauslesung

Zeigt den Wert der aktuellen Mauszeiger-Position im Editor an.

4 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.
- 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.

5 Tempomarkierungs-Text

Zeigt den Text von im Schreiben-Modus eingegebenen Tempomarkierungen an, also Tempopunkte, die Notationselementen entsprechen.

6 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 642

[Tempospur](#) auf Seite 515

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1198


[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Hinweise](#) auf Seite 463



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 644



[Hinweise](#) auf Seite 463

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1198

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 Metronomangaben-Wert 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 Metronomangaben-Werte Sie ändern möchten.

- Um die Metronomangaben-Werte 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.

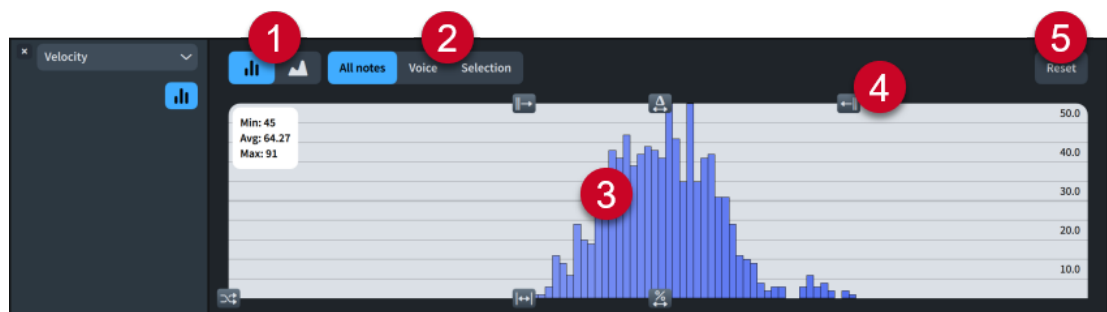
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 652

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-Steuerelemente

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 642

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

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 669

[Stimmen](#) auf Seite 1278

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 693

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 668

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679

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.


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-Steurelemente nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel auf **Skalieren**  klicken und nach rechts ziehen, um die aktuell angezeigten Werte proportional anzuheben.

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**
-




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.
-

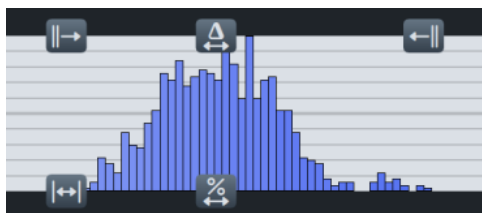
VORGEHENSWEISE

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** 
-

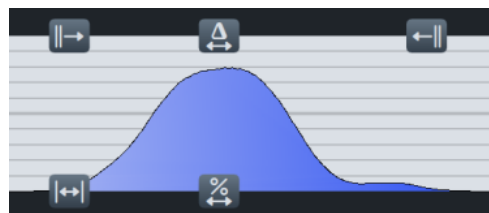
ERGEBNIS

Die Form des Histogramms wird in jedem Editor geändert.

BEISPIEL



Balken



Bereich

WEITERFÜHRENDE LINKS


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

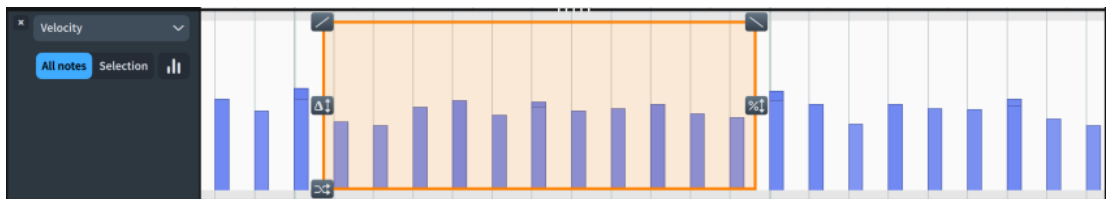
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

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 642

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 644

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 689

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 668

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679

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 690

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 669


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 644

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 651

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 646

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 651


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 698

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 36

Mixer-Bereich

Im Mixer-Bereich können Sie die Lautstärke und das Panorama von Kanälen bei der Wiedergabe steuern. Wenn der Mixer-Bereich ausreichend hoch ist, bietet er auch Zugriff auf Kanalzüge. Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Fensterrand im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus.

- Sie können den Mixer-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile auf **Mixer**  klicken.



Der Mixer-Bereich besteht aus den folgenden Elementen:

1 Mixer-Werkzeugzeile

Enthält Werkzeuge, mit denen Sie den Mix bearbeiten und Kanäle ausblenden/anzeigen und hinzufügen/entfernen können.

2 Kanalzüge

Hiermit können Sie den Klang des Kanals ändern, indem Sie zum Beispiel PlugIns laden oder die EQ-Einstellungen bearbeiten.

3 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.

Wenn neben den aktuell sichtbaren Kanälen noch weitere Kanäle verfügbar sind, werden Kanäle am linken/rechten Rand vom Mixer in einem blässeren Ton angezeigt.

Alle Änderungen, die Sie im Mixer vornehmen, werden automatisch gespeichert und auf das Projekt angewendet.

TIPP

Um die Lautstärkeniveaus in Ihrem Projekt zu steuern, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Werkzeugzeile](#) auf Seite 699

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 700

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 36


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

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

Mixer-Fenster

Im **Mixer**-Fenster können Sie die Lautstärke und das Panorama von Kanälen bei der Wiedergabe steuern. Außerdem bietet es permanenten Zugriff auf Kanalzüge.

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 Mixer-Werkzeugzeile

Enthält Werkzeuge, mit denen Sie den Mix bearbeiten und Kanäle ausblenden/anzeigen und hinzufügen/entfernen können.

2 Kanalzüge

Hiermit können Sie den Klang des Kanals ändern, indem Sie zum Beispiel PlugIns laden oder die EQ-Einstellungen bearbeiten.

3 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.

Wenn neben den aktuell sichtbaren Kanälen noch weitere Kanäle verfügbar sind, werden Kanäle am linken/rechten Rand vom Mixer in einem blässeren Ton angezeigt.

Alle Änderungen, die Sie im Mixer vornehmen, werden automatisch gespeichert und auf das Projekt angewendet.

TIPP

Um die Lautstärkeniveaus in Ihrem Projekt zu steuern, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 28

[Mixer-Werkzeugzeile](#) auf Seite 699

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 702

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 527


[Lautstärke von Kanälen ändern](#) auf Seite 705

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

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-Werkzeugzeile

Die Mixer-Werkzeugzeile enthält Werkzeuge, mit denen Sie den Mix bearbeiten und Kanäle ausblenden/anzeigen und hinzufügen/entfernen können. Sie befindet sich oben im Mixer, sowohl in der unteren Zone als auch im **Mixer**-Fenster.

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.

Effektkanal hinzufügen



Fügt einen FX-Kanal hinzu.

Effektkanal entfernen



Entfernt den FX-Kanal ganz rechts im Mixer.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern. Nur im Mixer-Bereich verfügbar.

Mixer-Kanäle

Durch Mixer-Kanäle können die mit ihnen verbundene Quellen, zum Beispiel Instrumentenspuren, 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, welcher der Position des Faders entspricht. Hiermit können Sie das Lautstärkeniveau direkt eingeben.

- 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 504

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 183

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 127

[Kanäle umbenennen](#) auf Seite 708

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 enthält der Mixer einen einzelnen FX-Kanal namens »Hall«, in dem REVerence als Insert-Effekt geladen ist.

FX-Kanäle haben grüne Hintergründe.

TIPP

Weitere Informationen zu REVerence finden Sie im separaten Dokument **PlugIn-Referenz**.

Ausgabe

Ermöglicht es Ihnen, die Master-Ausgangslautstärke zu steuern. Der **Ausgang**-Kanal wird immer angezeigt und hat einen roten Hintergrund.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kanäle umbenennen](#) auf Seite 708

[FX-Kanäle hinzufügen](#) auf Seite 707

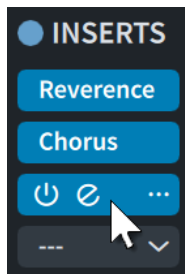
[Inserts in Kanäle laden](#) auf Seite 708

Kanalzüge im Mixer

Jeder Kanal im Mixer hat seinen eigenen Kanalzug, der die Steuerelemente für den Kanal enthält. Kanalzüge werden oben im **Mixer**-Fenster permanent angezeigt; im Mixer-Bereich werden sie angezeigt, wenn er ausreichend hoch ist.

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.

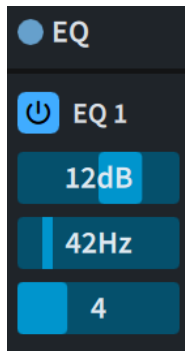
Die folgenden Steuerelemente sind für Slots mit geladenen Insert-Effekten verfügbar:

- **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



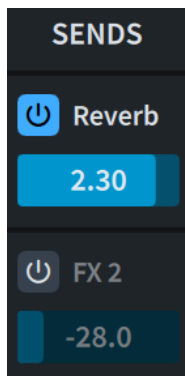
Jeder Kanal hat vier Bänder für Standard-Equalization.

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.

Sends



Jeder Kanal hat einen Send-Slot für jeden FX-Kanal.

Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

Für jeden Send-Slot sind die folgenden Steuerelemente verfügbar:

- **Send aktivieren** : Aktiviert/Deaktiviert den entsprechenden Send-Slot.
- **Verstärkung-Schieberegler**: Legt fest, wie viel Signal hinter dem Lautstärkereglern an den entsprechenden FX-Kanal gesendet wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inserts in Kanäle laden](#) auf Seite 708

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

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 in der Mixer-Werkzeugzeile 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 Mousrad 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 einnehmen, um zum Beispiel Kanalzüge höher zu machen, wenn Sie Insert-Effekte laden oder EQ-Einstellungen ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

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.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Mixer-Bereich](#) auf Seite 697
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Mixer-Fenster](#) auf Seite 698
- [Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 699
- [Mixer-Kanäle](#) auf Seite 700
- [Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 702

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.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf den Fader-Wert, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie dann die **Eingabetaste**.

TIPP

- Um Ausgangskanäle auf ihren maximalen Wert einzustellen, geben Sie **inf** ein.
 - Um Ausgangskanäle auf ihren minimalen Wert einzustellen, geben Sie **-inf** oder **-oo** ein.
-
- Um ihre Lautstärke auf den Standardwert zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf ihre Fader-Werte oder doppelklicken Sie darauf.



- Um die Lautstärke aller Kanäle zurückzusetzen, wählen Sie **Wiedergabe > Standard-Ausgangspegel anwenden**.

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 697

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 698

[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

- Ändern Sie im Mixer die Panorama-Position jedes Kanals auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie in der Panoramasteuerung direkt auf Positionen oder klicken Sie und ziehen Sie nach rechts/links.



- Klicken Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf den Panoramawert, geben Sie einen neuen Wert ein und drücken Sie dann die **Eingabetaste**.
Der verfügbare Panoramabereich ist **-100** bis **100**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 700

FX-Kanäle hinzufügen

Sie können mehrere FX-Kanäle zum Mixer hinzufügen, wenn Sie zum Beispiel für jede Instrumentenfamilie einen anderen Hall verwenden möchten.

Der Mixer kann maximal acht FX-Kanäle enthalten.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie in der Mixer-Werkzeugzeile auf **Effektkanal hinzufügen** .
-

ERGEBNIS

Ein neuer FX-Kanal wird hinzugefügt. Er wird rechts neben allen vorhandenen FX-Kanälen im Mixer positioniert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Insert-Effekte in den FX-Kanal laden und seinen EQ mit Hilfe des Kanalzugs ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 697

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 698

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 700

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 702

[Kanäle anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 703

[Inserts in Kanäle laden](#) auf Seite 708

[Das Hall-PlugIn ändern](#) auf Seite 709

FX-Kanäle entfernen

Sie können FX-Kanäle aus dem Mixer löschen, wenn Sie zum Beispiel nicht mehr mehrere Hallsounds brauchen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie in der Mixer-Werkzeugzeile auf **Effektkanal entfernen** .
-

ERGEBNIS

Der FX-Kanal am rechten Rand im Mixer wird entfernt.

Kanäle umbenennen

Sie können Kanäle umbenennen und umbenannte Kanäle auf ihre Standardnamen zurücksetzen. Dies hilft Ihnen zum Beispiel dabei, unterschiedliche FX-Kanäle zu kennzeichnen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Mixer auf den Kanalnamen, den Sie ändern möchten, um das **Kanalname**-Textfeld zu öffnen.
 2. Benennen Sie den Kanal auf eine der folgenden Arten um:
 - Geben Sie einen neuen Kanalnamen ein, oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
 - Um den Kanalnamen zurückzusetzen, löschen Sie den vorhandenen Namen.
 3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

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 Gitarrensensoren anwenden.

TIPP

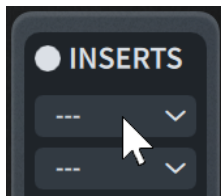
Weitere Informationen über die in Dorico SE enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.


VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

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-Bereich](#) auf Seite 697

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 698

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 702

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 515



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

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

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

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

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 zum Erzeugen von Hall verwendet wird, zum Beispiel, wenn Sie einen bestimmten Hall-Sound verwenden möchten. Standardmäßig ist das Hall-PlugIn REVerence im ersten FX-Kanal geladen.



TIPP

Weitere Informationen über die in Dorico SE enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.

VORAUSSETZUNGEN

- Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.
 - 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 698

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 702

[Kanäle anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 703

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)

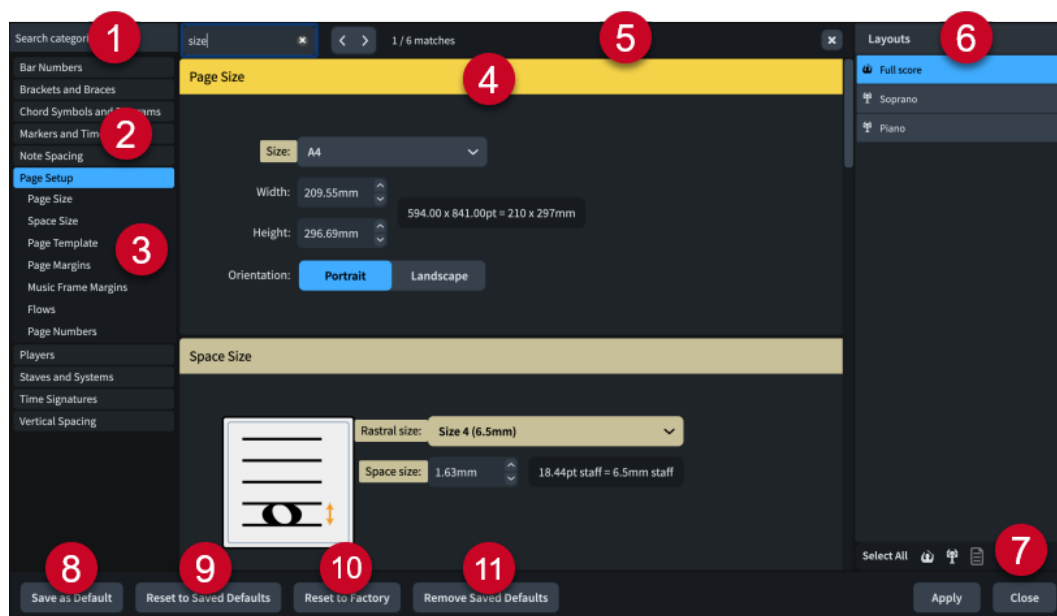
Im Dialog **Layout-Optionen** können Sie verschiedene Aspekte jedes Layouts unabhängig von anderen Layouts ändern. Sie können zum Beispiel die physischen Layout-Eigenschaften wie Seitengröße, Notenzeilengröße oder Abstände ändern und festlegen, wie die Noten angezeigt und verteilt werden, zum Beispiel den Notenabstand oder Notenzeilenbeschriftungen.

Änderungen, die Sie in Optionen-Dialogen vornehmen, gelten nur für das aktuelle Projekt, es sei denn, Sie speichern Ihre Einstellungen als Standard.

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 172

[Notenzeilen](#) auf Seite 1181

[Seitenformatierung](#) auf Seite 580

[Zusammenführen](#) auf Seite 618

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 52

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 640

Notenschriften

Notenschriften steuern die projektweite Darstellung von Notationselementen, Glyphen und anderen Objekten, bei denen es sich nicht um Text handelt (zum Beispiel Schlüssel, Dynamikanweisungen und fettgedruckte Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse).

Standardmäßig sind die folgenden SMuFL-konformen Schriften in Dorico SE enthalten:

Notenschrift-Design

Notenschrift-Name

Grazioso



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'Grazioso' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody consists of a series of eighth notes in the first measure, followed by quarter notes in the second and third measures.

Bravura

GRAZIOSO



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'GRAZIOSO' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody is identical to the Bravura design.

Finale Ash

Grazioso



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'Grazioso' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody is identical to the Bravura design.

Finale Broadway

GRAZIOSO



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'GRAZIOSO' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody is identical to the Bravura design.

Finale Jazz

Grazioso



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'Grazioso' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody is identical to the Bravura design.

Finale Maestro

GRAZIOSO



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'GRAZIOSO' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody is identical to the Bravura design.

Golden Age

Grazioso



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'Grazioso' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody is identical to the Bravura design.

Leipzig

Grazioso



f

This musical notation is in treble clef, key of D major (two sharps), and 2/4 time. It features a 'Grazioso' tempo marking and a forte (*f*) dynamic. The melody is identical to the Bravura design.

Leland

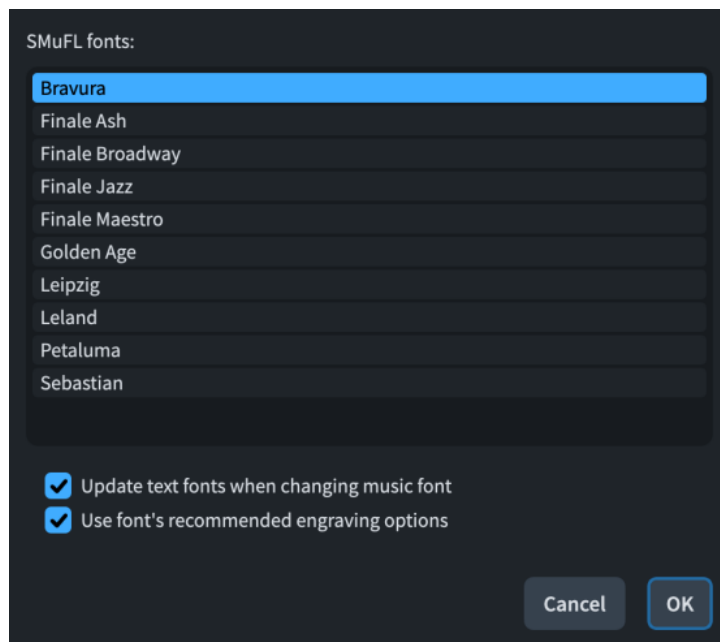
Notenschrift-Design	Notenschrift-Name
 <p><i>Grazioso</i> Musical notation in treble clef, key signature of one sharp (F#), and 2/4 time signature. The notation includes a forte dynamic marking (<i>f</i>) and the tempo marking <i>Grazioso</i>.</p>	Petaluma
 <p><i>Grazioso</i> Musical notation in treble clef, key signature of one sharp (F#), and 2/4 time signature. The notation includes a forte dynamic marking (<i>f</i>) and the tempo marking <i>Grazioso</i>.</p>	Sebastian

Sie können die in Ihrem Projekt verwendete Notenschrift im **Notenschriften**-Dialog ändern.

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.

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

Objekte, die in SMuFL-Schriften als optional gekennzeichnet sind (zum Beispiel 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 Expression-Maps für jede einzelne Soundbibliothek 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.

Dorico SE fügt automatisch Expression-Maps zu Projekten hinzu, wenn Sie Wiedergabevorlagen anwenden, die die jeweiligen Expression-Maps nutzen.

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

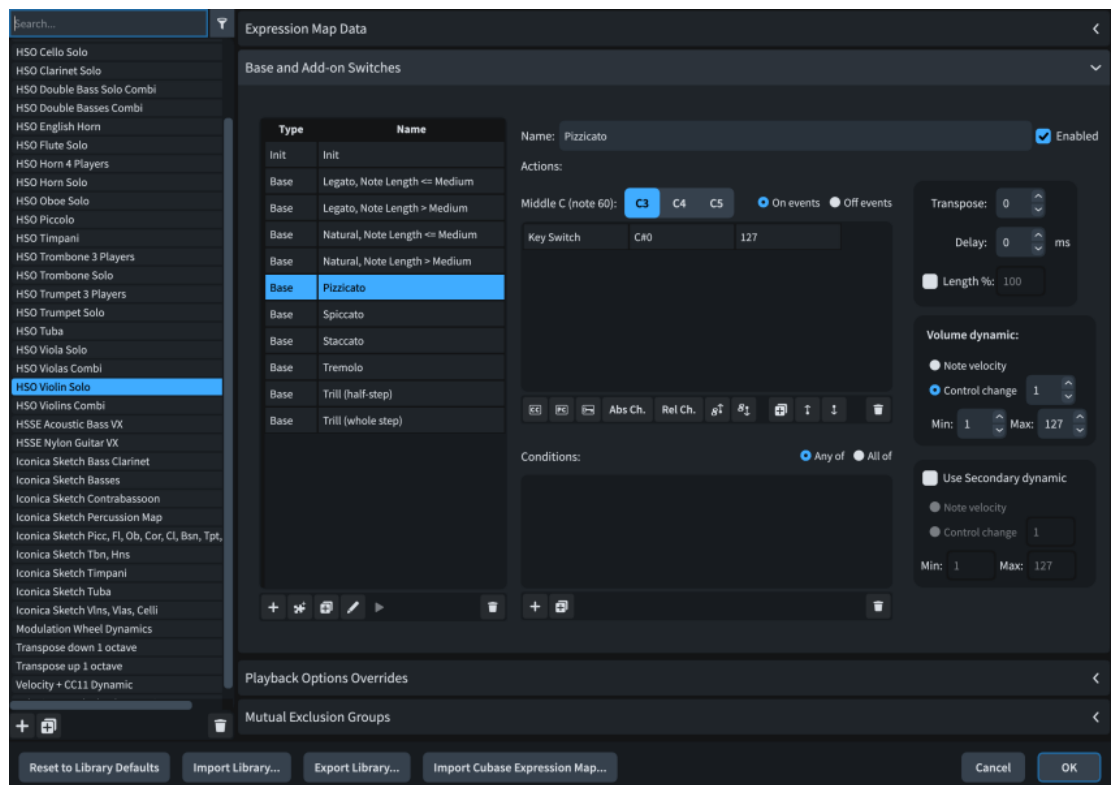
- [Percussion-Maps](#) auf Seite 736
- [Arten von Switches](#) auf Seite 729
- [Arten von Aktionen](#) auf Seite 730
- [Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 731
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 539

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** auf eine der folgenden Arten öffnen:

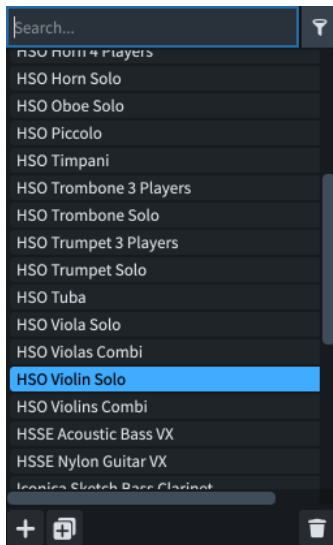
- Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**.
- Wählen Sie im Wiedergabe-Modus eine Spur in der Spur-Übersicht aus und klicken Sie dann auf **Expression-Map bearbeiten**  im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors.




Der Dialog **Expression-Maps** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

Liste der Expression-Maps




Enthält die Expression-Maps, die aktuell in Ihrem Projekt verfügbar sind.



Oben in der Liste gibt es die folgenden Optionen:

- **Suchen-Feld:** Hier können Sie Expression-Maps nach Ihrer Eingabe filtern.
- **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.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste 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.

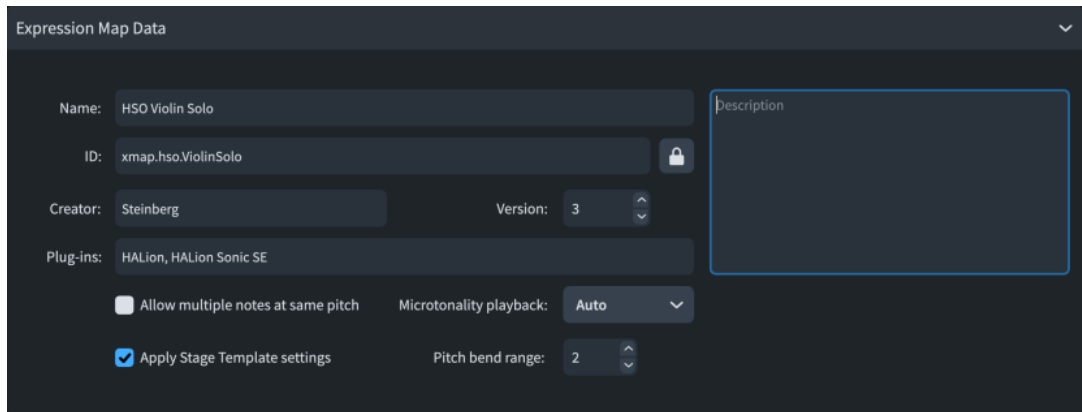
HINWEIS

Sie können vorinstallierte Standard-Expression-Maps und Expression-Maps, die aktuell in Ihrem Projekt verwendet werden, nicht 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.

Einstellungen für Bühnen-Vorlage anwenden

Hiermit können Sie auswählen, ob Bühnen-Vorlagen und Raum-Vorlagen unter Verwendung der Expression-Map auf Endpunkte angewendet werden. Wir empfehlen Ihnen, diese Option für Sounds zu deaktivieren, deren Aufnahmen bereits einen räumlichen Charakter haben.

Mikrotonalitäts-Wiedergabe

Hiermit können Sie die Methode für mikrotonale Wiedergabe auswählen, die Sie für die Expression-Map verwenden möchten.


Pitch-Bend-Bereich

Hiermit können Sie den vom PlugIn unterstützten Pitch-Bend-Bereich in Halbschritten einstellen. Der Bereich ist normalerweise entweder ein Ganzschritt oder eine Oktave.

Beschreibung

Hier können Sie andere Informationen über die Expression-Map hinzufügen.

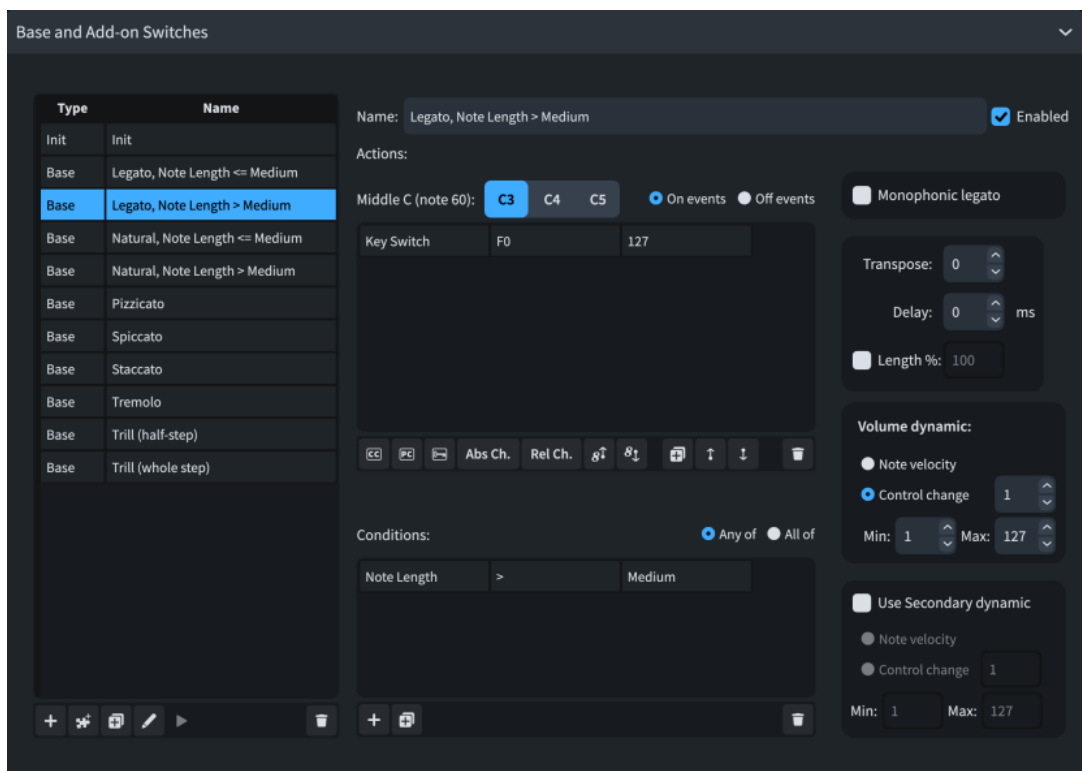
HINWEIS

Viele 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.



The screenshot shows the 'Base and Add-on Switches' window. On the left is a table with columns 'Type' and 'Name'. The selected switch is 'Legato, Note Length > Medium'. The central area shows the switch name 'Legato, Note Length > Medium' with an 'Enabled' checkbox. Below this are 'Actions' for 'Middle C (note 60):' with buttons for C3, C4, C5, and radio buttons for 'On events' (selected) and 'Off events'. There is also a 'Key Switch' section with 'F0' and '127'. Below that are icons for 'Abs Ch.', 'Rel Ch.', and other functions. The 'Conditions' section shows 'Note Length > Medium' with radio buttons for 'Any of' (selected) and 'All of'. On the right, there are several control panels: 'Monophonic legato' (disabled), 'Transpose: 0', 'Delay: 0 ms', 'Length %: 100', 'Volume dynamic' (selected) with 'Control change' set to 1, 'Min: 1' and 'Max: 127', and 'Use Secondary dynamic' (disabled) with 'Control change' set to 1, 'Min: 1' and 'Max: 127'.

Oben im Abschnitt gibt es die folgenden Optionen:

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.

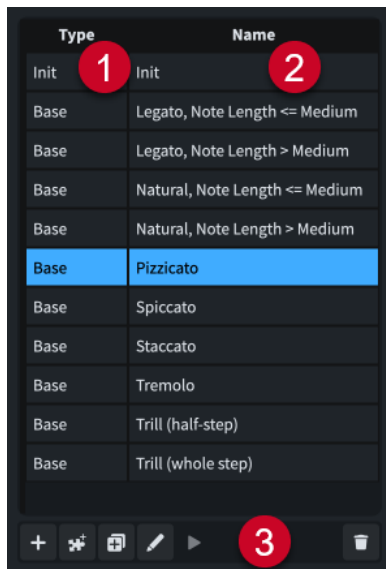
Aktiviert

Hiermit können Sie den aktuell ausgewählten Switch deaktivieren, ohne ihn aus der Expression-Map zu entfernen.

Der Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** enthält außerdem Folgendes:




Switches-Tabelle




Enthält die Switches in der aktuell ausgewählten Expression-Map. Hiermit können Sie neue Switches hinzufügen und vorhandene bearbeiten.



Type	Name
Init	Init
Base	Legato, Note Length <= Medium
Base	Legato, Note Length > Medium
Base	Natural, Note Length <= Medium
Base	Natural, Note Length > Medium
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-Anweisungen-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
 - **Zusätzlichen Spielanweisungs-Switch hinzufügen** : Hiermit können Sie einen neuen zusätzlichen Switch zur Expression-Map hinzufügen, indem Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungen-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
 - **Spielanweisung duplizieren** : Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Switches, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Spielanweisung bearbeiten** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-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.
- **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

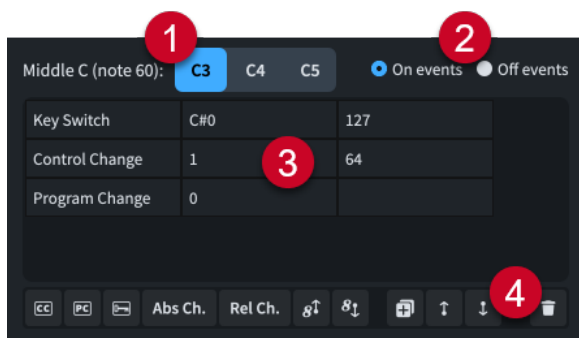
- Die meisten Instrumente haben eine »natürliche« Wiedergabe-Anweisung, d. h. die gebräuchlichste Art, das Instrument zu spielen. In Dorico SE muss für jedes Instrument eine natürliche Wiedergabe-Anweisung definiert werden.
- Sie können in der Switches-Tabelle nur einen Switch auf einmal auswählen.

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, unabhängig von Ihrer Einstellung für die Nummerierungskonvention für das mittlere C. 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.

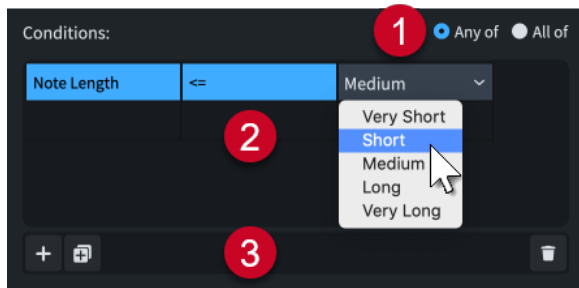
4 Aktionsleiste der Aktionen-Tabelle: Enthält die folgenden Optionen:

- **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.
- **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.
- **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

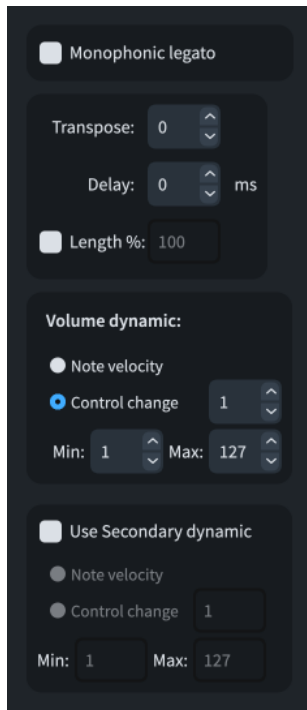
- Sie können die Werte von Zellen in der **Bedingungen**-Tabelle ändern, indem Sie darauf doppelklicken oder sie auswählen und die **Eingabetaste** drücken.
- Sie können in der **Bedingungen**-Tabelle nur eine Bedingung auf einmal auswählen.

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:

Monophones Legato

Hiermit können Sie monophones Legato auf Noten ohne Akkorde, also zwei oder mehr gleichzeitige Noten, beschränken. Nur für **Basis**-Switches verfügbar, die die **Legato**-Wiedergabetechnik enthalten.

Wenn diese Option aktiviert ist, entfernt Dorico SE automatisch die Legato-Wiedergabetechnik, wenn Akkorde oder mehrere Stimmen von ein und demselben Endpunkt gespielt werden, verwendet aber weiterhin die standardmäßige Legato-Notenlänge.

Transponieren

Hiermit können Sie die MIDI-Transposition in Halbschritten (Halbtönen) festlegen.

Verzögerung [n] Millisekunden

Hiermit können Sie eine Verzögerung in Millisekunden einstellen, um zum Beispiel Schwankungen durch Sounds mit langsamem Anschlag zu kompensieren. Durch negative Werte klingen Sounds früher als notiert, durch positive Werte klingen sie später.

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 angewendet.
- Bei Noten, die länger als eine Viertelnote sind, wird der Wert nur auf die letzte Viertelnote des gesamten Notenwerts angewendet.

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 basierend auf der Noten-Anschlagstärke oder MIDI CC festlegen, je nach der verwendeten Sound-Bibliothek.

Sekundäre Dynamikanweisung verwenden

Hiermit können Sie ein zusätzliches Lautstärke-Steuerelement für Sound-Bibliotheken festlegen, die sowohl Noten-Anschlagstärke als auch Control-Changes für die Lautstärkedynamik nutzen.

Sekundäre Dynamik Min/Max

Hiermit können Sie den minimalen und maximalen Bereich für Dynamikanweisungen basierend auf der 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.

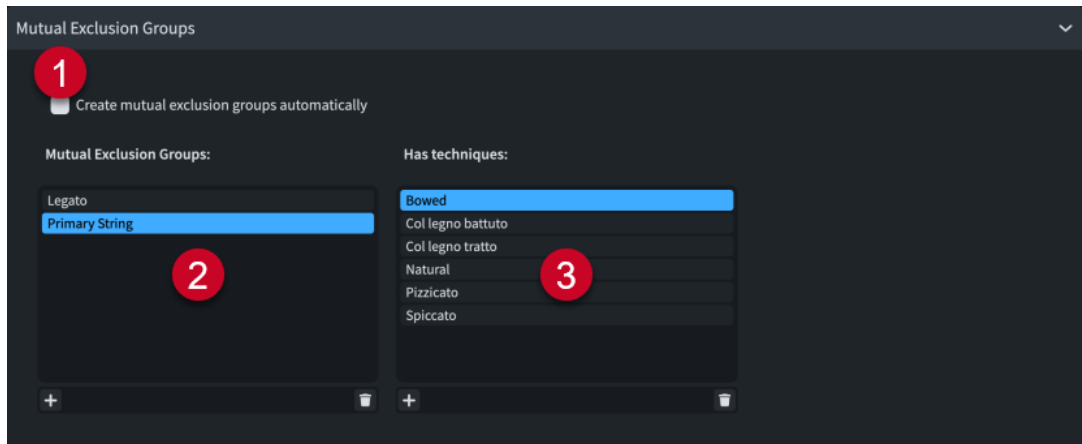
Gegenseitige Ausschlussgruppen

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 **Gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch erstellen:** Ermöglicht es Dorico SE, gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch festzulegen.

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 729

[Arten von Aktionen](#) auf Seite 730

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 744

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 731

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 732

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 734


[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1168


[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

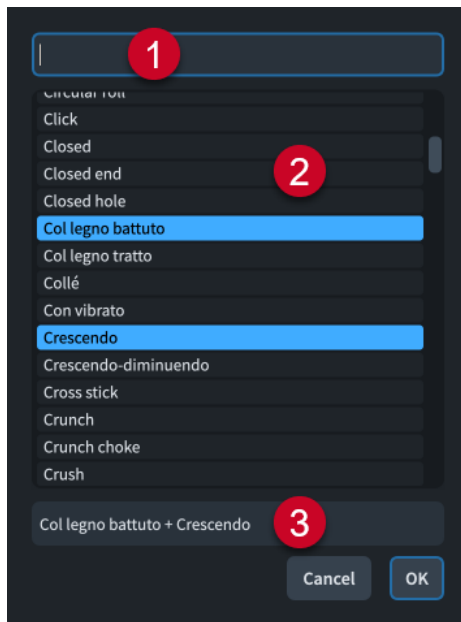
Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog)

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 Suchen-Feld

Hiermit können Sie nach Wiedergabe-Spielanweisungen suchen und dann zu ihnen navigieren, indem Sie sie im Menü auswählen.

2 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.

3 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 717

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 744

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 717

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 732

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 734

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. Ändern Sie die anderen verfügbaren Optionen nach Bedarf.
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. Führen Sie im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** eine der folgenden Aktionen aus:
 - Um automatische, von Dorico SE definierte Ausschlussgruppen zu verwenden, aktivieren Sie **Gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch erstellen**.
 - Um manuell gegenseitige Ausschlussgruppen zu erstellen, deaktivieren Sie **Gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch erstellen** und fügen Sie gegenseitige Ausschlussgruppen hinzu oder bearbeiten Sie vorhandene.
 12. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 717

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

[Wiedergabe-Anweisungen-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 728





[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 734

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** .



- 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.

- Optional: Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung hinzuzufügen und den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu schließen.
- Wählen Sie in der Switches-Tabelle den Switch aus, dessen Aktionen, Bedingungen und/oder Steuerelemente Sie bearbeiten möchten.
- Wählen Sie im **Aktionen**-Unterabschnitt den Event-Typ aus einer der folgenden Optionen aus:
 - **On-Events**
 - **Off-Events**
- 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** .
- Doppelklicken Sie auf jede Zelle, deren Wert Sie ändern möchten, und ändern Sie die Werte.

TIPP



Sie können die Oktave aller Keyswitch-Aktionen für den ausgewählten Switch ändern, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Eine Oktave aufwärts transponieren**  bzw. **Eine Oktave abwärts transponieren**  klicken.

- 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.

- Optional: Wiederholen Sie Schritte 6 bis 10 für jede Aktion, die Sie für den aktuell ausgewählten Switch benötigen.
- 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 743
[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 717
[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 728
[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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. Deaktivieren Sie im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die Option **Gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch erstellen**.
4. Optional: Um eine neue gegenseitige Ausschlussgruppe hinzuzufügen, 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 1260


[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1277

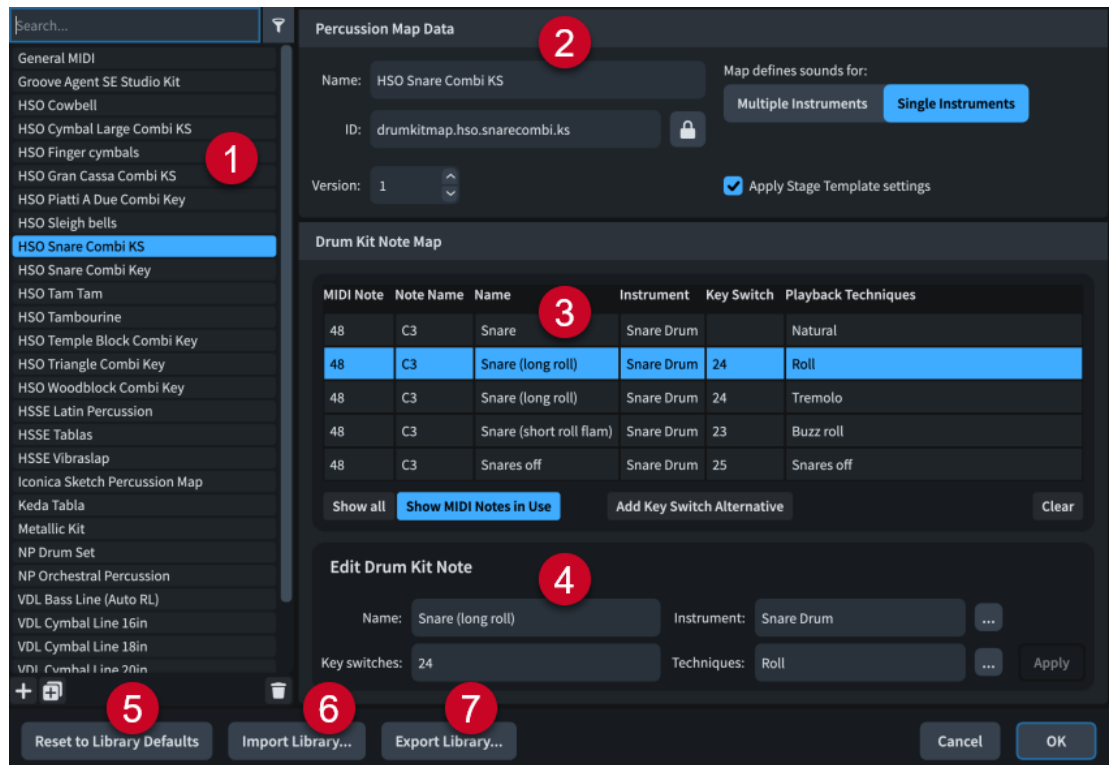
[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**.
- Wählen Sie im Wiedergabe-Modus eine Spur mit einem ungestimmten Perkussionsinstrument in der Spur-Übersicht aus und klicken Sie dann auf **Percussion-Map bearbeiten**  im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors.




Der Dialog **Percussion-Maps** ist in folgende Abschnitte unterteilt:




1 Liste der Percussion-Maps

Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Percussion-Maps.

Oben in der Liste gibt es die folgenden Optionen:

- **Suchen-Feld:** Ermöglicht es Ihnen, Percussion-Maps entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.
- **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.

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

- **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 vorinstallierte Standard-Percussion-Maps und Percussion-Maps, die aktuell in Ihrem Projekt verwendet werden, nicht löschen.

2 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.
- **Einstellungen für Bühnen-Vorlage anwenden:** Hiermit können Sie auswählen, ob Bühnen-Vorlagen und Raum-Vorlagen unter Verwendung der Percussion-Map auf Endpunkte angewendet werden. Wir empfehlen Ihnen, diese Option für Sounds zu deaktivieren, deren Aufnahmen bereits einen räumlichen Charakter haben.

HINWEIS

- Viele Felder im Abschnitt **Percussion-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.
 - Im **Endpunkteinrichtung**-Dialog können Sie einstellen, welche Percussion-Map Dorico SE für jeden Kanal Ihres VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts verwendet.
-

3 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«, gemäß Ihrer Einstellung bezüglich der Nummerierungskonvention für das mittlere C.
- **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.

4 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.

5 **Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen**

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Percussion-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

6 **Bibliothek importieren**

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Percussion-Maps importieren möchten.

7 **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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502

[Spur-Inspector](#) auf Seite 504






[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 552

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Einstellungen für Bühnen-Vorlage anwenden**.
8. Klicken Sie im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** auf **Alle anzeigen**, um nicht zugeordnete Noten anzuzeigen.
9. Wählen Sie die Zeile aus, die der MIDI-Note entspricht, für die Sie eine neue Zuordnung erstellen möchten.
10. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Instrument**-Feld, um einen Dialog mit einer Liste von Perkussionsinstrumenten zu öffnen.
11. Wählen Sie das Instrument aus, das dem Klang entspricht, der von der ausgewählten MIDI-Note erzeugt wird.
12. Klicken Sie auf **OK**.
13. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Spielanweisungen**-Feld, um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen.

14. 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**.
 15. Klicken Sie auf **OK**.
 16. Geben Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** im **Name**-Feld den Anzeigenamen an, den Sie dieser Kombination aus Instrument und Spielanweisung geben möchten.
 17. Optional: Wenn der Keyswitch für diesen Klang eine MIDI-Notennummer erfordert, geben Sie sie im **Keyswitches**-Feld an.
 18. Klicken Sie auf **Anwenden**.
 19. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte für jede MIDI-Note, bis Sie alle erforderlichen Zuordnungen für Ihr Projekt erstellt haben.
 20. 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 736

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 552

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 549

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** auf eine der folgenden Arten:
 - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im Einrichten-Modus 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 Einrichten-Modus 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 1262
[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1266
[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 728

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.

- 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.
- Im Spielanweisungen-Editor für das entsprechende Instrument/die entsprechende Stimme können Sie erkennen, welche Wiedergabe-Anweisungen an einer bestimmten rhythmischen Position verwendet werden.

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.

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Wiedergabe-Spielanweisungen:

Eigenschaft

Gilt nur für eine einzelne Note an der entsprechenden rhythmischen Position, zum Beispiel eine Aufstrich-Spielanweisung oder eine Staccato-Artikulation.

Richtung

Gilt ab der entsprechenden rhythmischen Position, bis sie durch eine andere Wiedergabe-Anweisung ersetzt wird, zum Beispiel *Pizzicato*, gefolgt von *Arco*.

TIPP

- 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.

- 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 716

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 717

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 728

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 731

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 734

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 667

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Tremolos](#) auf Seite 1244

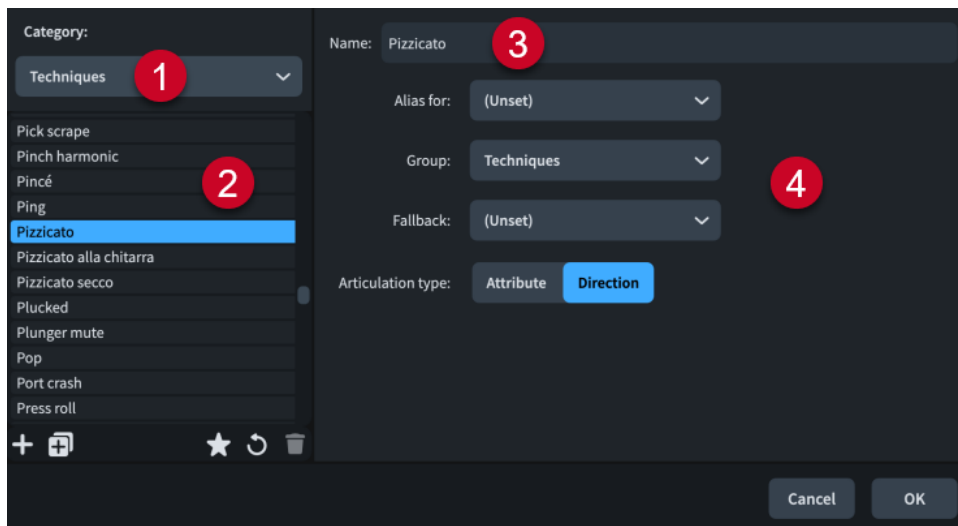
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042

[Artikulationen](#) auf Seite 756

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 717

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 728

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 734

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 präzisen 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 195

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

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 755

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250

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.

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. Z. B. werden zwei G# gefolgt von zwei Gb zu vier G#, wenn Sie erneut ein Kreuz eingeben. Wenn Sie **Kreuz** klicken oder zweimal auf **?** drücken, werden alle Vorzeichen gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 250

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Noten-Bereich](#) auf Seite 201


[Statuszeile](#) auf Seite 37

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

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 entweder 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 Rahmenverketzung aus.

Wenn Farben für Vorzeichen aktiviert sind, werden Vorzeichen, die Sie manuell angezeigt haben, in Blaugrün dargestellt.

HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
 - Sie können Tastaturbefehle für verschiedene Befehle zum Ausblenden, Anzeigen und Einklammern von Vorzeichen auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** zuweisen.
-

WEITERE SCHRITTE

Außerdem können Sie Vorzeichen an den normalen Notenköpfen, die die gegriffene Tonhöhe für künstliche Obertöne (durch rautenförmige Notenköpfe dargestellt) angeben, ausblenden/ anzeigen oder in Klammern setzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 988

Farben für Vorzeichen anzeigen/ausblenden

Sie können Erinnerungsvorzeichen und manuell angezeigte Vorzeichen unabhängig voneinander in verschiedenen Farben darstellen.

Farben für Vorzeichen werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Farben für Erinnerungsvorzeichen anzuzeigen/auszublenen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Erinnerungsvorzeichen**.
 - Um Farben für erzwungene Vorzeichen anzuzeigen/auszublenen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Erzwungene Vorzeichen**.
-

ERGEBNIS

Farben für Vorzeichen werden angezeigt/ausgeblendet. Erinnerungsvorzeichen werden in Pink, erzwungene Vorzeichen in Blaugrün angezeigt.

BEISPIEL



Farben für Erinnerungsvorzeichen und erzwungene Vorzeichen werden angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 750

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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 angewendet 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 befindetet, 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# und Db.

In Dorico SE wird dies standardmäßig durch einen aufgetrennten Hals notiert. Getrennte Häuse zeigen den Hauptkorpus eines Akkords mit einem zweiten, vom Haupthals abzweigenden Notenhals an, der Notenköpfe in alterierten Primen mit dem Akkord verbindet. So können Vorzeichen direkt neben den Noten angezeigt werden, auf die sie sich beziehen.

Sie können einzelne alterierte Primen aber auch mit einem einzelnen Hals notieren. In diesem Fall werden die Notenköpfe direkt nebeneinander und die beiden Vorzeichen nebeneinander links vom Akkord angezeigt.

HINWEIS

Wenn ein Akkord Noten mit einem Intervall von einer Sekunde enthält und eine dieser Noten eine alterierte Prime aufweist, wird sie unabhängig von Ihrer Einstellung immer mit einem geteilten Notenhals dargestellt. Damit soll die Übersichtlichkeit in Clustern gewährleistet werden.

BEISPIEL



Alterierte Prime mit einzeltem Notenhals



Alterierte Prime mit geteiltem Notenhals


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 259

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 entweder 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 einzeltem Hals angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung 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 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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.

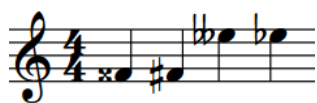
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Aufhebung doppelter Vorzeichen](#) auf Seite 755

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 755

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 750

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 281

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 761

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 757

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 759

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

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 201

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

[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 282

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.

Platzierung von Artikulationen

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.

Artikulationen in Haltebogenketten

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.

Sie können einstellen, an welchen Positionen in Haltebogenketten einzelne Artikulationen angezeigt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 759

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 760

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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 entweder 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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Längenartikulationen. Sie gelten nicht für Dynamik- bzw. Betonungsartikulationen.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten.
 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 Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen](#) auf Seite 1158

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 743

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

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 767

[Taktzahlen](#) auf Seite 774

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Taktarten](#) auf Seite 1228

[Auftake](#) auf Seite 1232

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 313

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1241

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.

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 Viertelnotenzählzeiten ab der ausgewählten rhythmischen Position zu löschen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl an Takten/Zählzeiten wird gelöscht. 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.
 - Sie können Takte auch löschen, indem Sie sie auswählen und dann **Bearbeiten > Takte löschen** wählen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 313
[Auftake](#) auf Seite 1232
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469
[Pausen löschen](#) auf Seite 1151
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464
[Hinweise](#) auf Seite 463



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.
Die Systemspur ändert die Farbe, wenn Sie mit dem Mauszeiger über **Löschen**  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.
 - Sie können Takte auch löschen, indem Sie sie auswählen und dann **Bearbeiten > Takte löschen** wählen.
-



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 443

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 313

[Partien trennen](#) auf Seite 499

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

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**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Filter](#) auf Seite 446

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

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 313

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 612

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 614

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

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.

HINWEIS

Aufgrund ihrer inhärenten Verbindung gelten Taktstriche in Dorico SE als Teil von Taktarten. Daher werden ausdrückliche Taktstriche, die Sie direkt eingegeben haben, als ausgeblendete Taktartangaben behandelt und unterbrechen Mehrtaktpausen.

Explizite einfache Taktstriche werden mit Hinweisen auf Taktarten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 767

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 313

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 771

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118

[Takte](#) auf Seite 762

[Taktzahlen](#) auf Seite 774

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 1153

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Taktarten](#) auf Seite 1228

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469

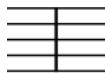
Arten von Taktstrichen

Es gibt mehrere Arten von Taktstrichen in Dorico SE, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Normal (einfach)

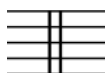
Ein einfacher Standard-Taktstrich, der die gesamte Höhe der Notenzeile umfasst. Bei einzeiligen Notenzeilen ragt der Taktstrich am oberen und unteren Rand der Notenzeile um ein Spatium heraus.

Explizite einfache Taktstriche werden mit Hinweisen auf Taktarten angezeigt.



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.

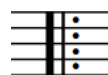
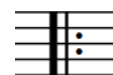


Wiederholung beginnen

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:

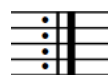
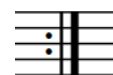
- Zwei Punkte, je einer in den beiden mittleren freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile
- Vier Punkte, je einer in allen freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile

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 313

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 771


[Hinweise](#) auf Seite 463

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 angewendet 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


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Systemumbrüche](#) auf Seite 611

Systemtaktstriche und Klammern/Akkoladen anzeigen/ ausblenden

Sie können Systemtaktstriche und Klammern/Akkoladen an einzelnen System-/Rahenumbrüchen und Codas anzeigen/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie Noten mit Incipits formatieren.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben System-/Rahenumbrüche oder Codas an den Positionen eingefügt, an denen Sie Systemtaktstriche anzeigen/ausblenden möchten.
 - Für System-/Rahenumbrüche werden Hinweise angezeigt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Hinweise auf System-/Rahenumbrüche oder Codas an den Positionen aus, an denen Sie Systemtaktstriche anzeigen/ausblenden möchten.

HINWEIS

Sie müssen entweder nur Hinweise auf System-/Rahenumbrüche oder nur Codas auswählen.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **System-Taktstrich ausblenden** entweder in der **Format-** oder der **Wiederholungsmarker-**Gruppe.
-

ERGEBNIS

Systemtaktstriche und Klammern/Akkoladen werden in den entsprechenden Systemen bis zu den ausgewählten System-/Rahenumbrüchen oder Codas angezeigt/ausgeblendet.

BEISPIEL



Systemtaktstrich angezeigt



Systemtaktstrich ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 612

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 614

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 464

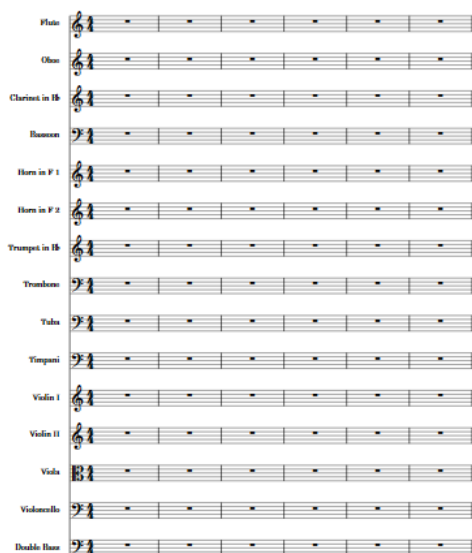
[Abstand vor Codas ändern](#) auf Seite 1118

Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen

Um das Auffinden bestimmter Instrumente innerhalb einer Partitur zu erleichtern, können Taktstriche innerhalb von Instrumenten- und Notenzeilengruppen durchgehend verlaufen.

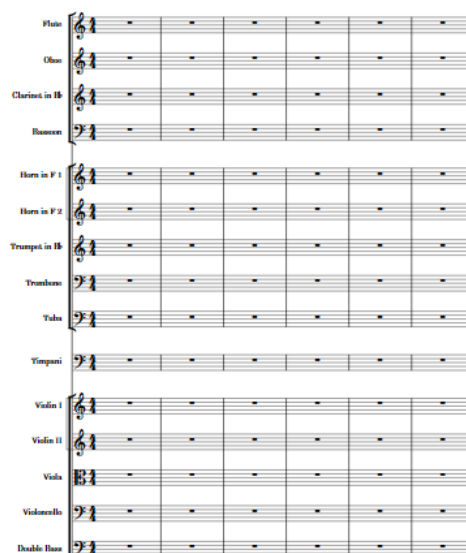
Taktstriche in Notenzeilengruppen

Wenn Taktstriche nur in einzelnen Notenzeilen angezeigt werden, kann es deutlich schwieriger sein, bestimmte Zeilen auf Anhieb zu finden. Wenn Taktstriche jedoch innerhalb von Instrumentengruppen in der Partitur durchgehend verlaufen, sind Instrumentenfamilien als Blöcke erkennbar, was das Auffinden von Instrumenten viel einfacher macht.



A musical score for a full orchestra, showing 16 staves. Each staff contains a single measure of music with a bar line at the end. The instruments listed 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.

Taktstriche an einzelnen Notenzeilen



A musical score for a full orchestra, showing 16 staves. The bar lines are continuous across the staves for each instrument group, indicating that the bar lines are shared between the staves in the group. The instruments listed 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.

Durchgehende Taktstriche innerhalb von
Instrumentengruppen

Standardmäßig dehnen sich Taktstriche 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, zum Beispiel 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. Spielergruppen werden automatisch gemäß der Art von Ensemble verklammert, die für das jeweilige Layout festgelegt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

[Notenzeilen an Taktartänderungen durch Taktstriche verbinden](#) auf Seite 773

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 122

[Spielergruppen](#) auf Seite 164

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177

Standardmäßige Taktstrichverbindungen ändern

Sie können für jedes Layout einstellen, ob sich Taktstriche automatisch über durch Klammern oder Akkoladen verbundene Notenzeilengruppen ausdehnen oder zwischen den einzelnen Instrumenten unterbrochen 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 standardmäßigen Taktstrichverbindungen 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 **Klammern und Akkoladen**.
4. Wählen Sie im **Klammern**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Taktstrichverbindungen** aus:
 - **Primären Klammern folgen**
 - **Bei jedem Instrument trennen**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

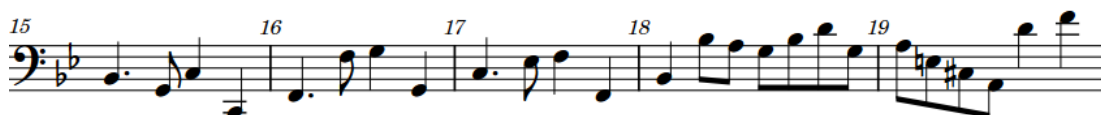
Taktzahlen

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 778

[Taktzahländerungen](#) auf Seite 782

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Takte](#) auf Seite 762

[Aufakte](#) auf Seite 1232

[Taktstriche](#) auf Seite 767

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502

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. Aktivieren Sie im Unterabschnitt **Anzeigen und Ausblenden** nach Bedarf einzelne Optionen. Sie können zum Beispiel die erste Taktzahl ausblenden, wenn Taktzahlen in jedem Takt angezeigt werden, und Standard-Taktzahlen zusätzlich zu Taktzahlbereichen an Mehrtaktpausen anzeigen.
 7. 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 780

[Horizontale Position von Taktzahlen ändern](#) auf Seite 779

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 778

[Systemabhängige Positionierung von Taktzahlen ändern](#) auf Seite 781

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 776

[Hilftaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 777

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 778

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

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 711

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 774

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

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 in 2/4 time with a key signature of two flats. The score consists of two staves: a treble staff and a bass staff. The treble staff contains a series of chords, each preceded by a measure rest (7) and a measure number (43-50). The bass staff contains a bass line with notes and rests, also with measure numbers 44-50. A dynamic marking 'pp' is present in the first measure. A performance instruction '8va' is written below the bass staff. The measure numbers 43 through 50 are displayed in blue above the treble staff, indicating they are visible in the side view.

Hilfstaktzahlen in der Seitenansicht

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hilfsseitenzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 1049

[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.

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 585

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 604

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 132

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**:
 - Um Taktzahlen am Anfang von Takten links auf Taktstrichen auszurichten, wählen Sie **Links ausgerichtet auf Taktstrich**.
 - Um Taktzahlen am Anfang von Takten mittig auf Taktstrichen auszurichten, wählen Sie **Auf Taktstrich zentriert**.

- Um Taktzahlen in der Mitte von Takten anzuzeigen, wählen Sie **Auf Takt zentriert**.
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 778

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. Ändern Sie gegebenenfalls im **Platzierung**-Unterabschnitt die Werte für die folgenden Optionen, einzeln oder zusammen:
 - **Mindestabstand von Notenzeile**
 - **Mindestabstand von anderen Objekten**
 5. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten**.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Zusammenstöße vermeiden**.
 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.

Wenn **Zusammenstöße vermeiden** deaktiviert ist, werden bei Taktzahlen nicht automatisch Kollisionen mit anderen Objekten vermieden. Stattdessen werden bei ihrer Positionierung die Mindestabstandswerte beachtet, die Sie einstellen. So können Taktzahlen direkt über/unter

der Notenzeile angezeigt werden, unabhängig von der Tonhöhe von Noten oder anderen Notationselementen wie Halte- und Bindebögen.

HINWEIS

- Taktzahlen können weiter von der Notenzeile entfernt positioniert werden, als Ihre Mindestabstandswerte vorgeben, wenn **Zusammenstöße vermeiden** aktiviert ist.
- 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 774

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.

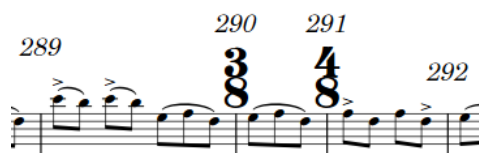
VORGEHENSWEISE

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 1228

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1234

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, zum Beispiel nach einer Reihe von Takten, die der **Untergeordnet**-Taktzahlabfolge folgen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Untergeordnete Taktzahlen](#) auf Seite 784

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

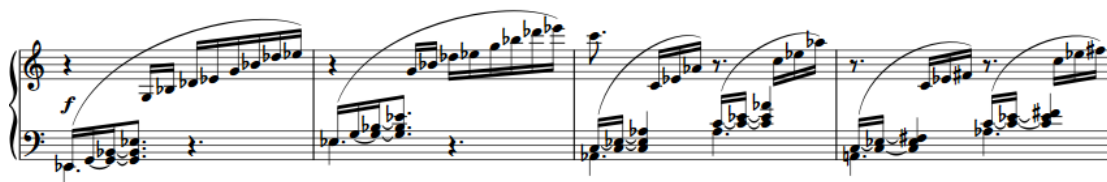
[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 783

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 227

[Sekundäre Balken](#) auf Seite 800

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 802

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 805

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 805

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

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.
- Das Eingeben von Taktarten mit benutzerdefinierten Zählzeitengruppierungen ist oft die schnellste und einheitlichste Methode, um die Balkengruppierung zu kontrollieren.

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.
-

BEISPIEL



Phrase mit Standard-Verbalkung



Gemeinsames Verbalken von Noten in jedem Takt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1253

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Zentrierte Balken](#) auf Seite 794

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 805

[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.

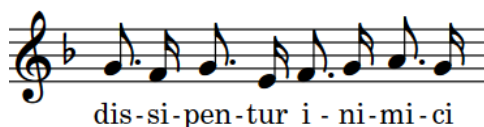
TIPP

Sie können der Option **Verbalkung aufheben** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

BEISPIEL



Phrase mit Standard-Verbalkung



Alle Noten unverbalkt

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.
-

BEISPIEL



Phrase mit Standard-Verbalkung



Zwei Balken, die an der zweiten Sechzehntelnote geteilt wurden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787

[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 auch nützlich sein, wenn die Verbalkung in importierten MusicXML-Dateien nicht richtig ist und zum Beispiel Balkenlinien anstelle von Halsfähnchen angezeigt werden.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Halsrichtungen zurücksetzen](#) auf Seite 984

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 entweder 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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 entweder 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 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 Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 mehreren Notenzeilen zu zentrieren, können Sie Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 791

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

Zentrierte Balken erzeugen

Sie können Balken zwischen den Noten in der verbalkten Gruppe zentrieren. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Balken in einer einzelnen Notenzeile. Um Balken zwischen mehreren Notenzeilen zu zentrieren, können Sie Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen.

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 Rahmenverktung 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 788
- [Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 793
- [Halsrichtungen zurücksetzen](#) auf Seite 984

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

WEITERE SCHRITTE

Wenn Ihre Notenzeilen-übergreifenden Balken/Tremolos falsche Halsrichtungen haben, können Sie die Halsrichtungen zurücksetzen oder ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halsrichtungen zurücksetzen](#) auf Seite 984

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 982

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 800

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 479

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden](#) auf Seite 1282

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1280

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

[Tremolos](#) auf Seite 1244

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 607

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 982

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 791

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-notischen Sechzehntelnoten verbalkt ist



Achtelnoten-Triole, die getrennt von nicht-notischen Achtelnoten verbalkt ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1249

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1254

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1257

Halsstummel

Halsstummel sind kurze Notenhälse, die innerhalb von Balkengruppen zwischen Balken und Pausen angezeigt werden. Sie können Noten deutlich leichter lesbar machen, da sie für ein regelmäßiges Muster von Notenhälse innerhalb von Balken sorgen.

In den Beispielen macht die gemeinsame Verbalkung aller Noten und Pausen, durch die die Abstände zwischen den Viertelnoten-Zählzeiten deutlich werden, die Synkopierung der Noten leichter erkennbar. Die Halsstummel auf den Pausen verdeutlichen, wo jede Note innerhalb der Viertelnoten-Zählzeiten einsetzt.



Eine synkopierte Phrase ohne Halsstummel



Dieselbe Phrase mit Halsstummeln

In Dorico 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

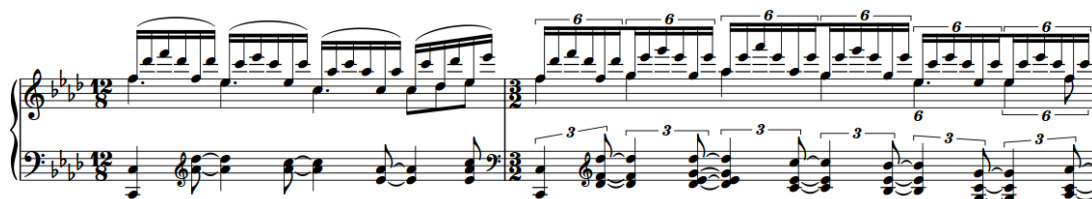


Fächerbalken-Rallentando mit zwei Linien

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 787

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 273




[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

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 bestimmte 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 293

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1236

Zählzeitgruppierung für Zweizweiteltakte ändern

Sie können die Zählzeitgruppierung einzelner Zweizweiteltakte ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass Noten und Pausen in Zweizweiteltakten ebenso gruppiert werden wie in Viervierteltakten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Zweizweiteltakte aus, in denen Sie die Zählzeitgruppierung ändern möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **4/4-Notengruppierung für 2/2-Taktarten verwenden** in der **Taktarten**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Zweizweiteltakte nutzen die Viervierteltakt-Zählzeitgruppierung, wenn **4/4-Notengruppierung für 2/2-Taktarten verwenden** aktiviert ist, und die Zweizweiteltakt-Zählzeitgruppierung, wenn die Option deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

[Darstellung von 4/4-/2/2-Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1240

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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 standardmäßig auch durch Taktstriche verbunden. Das heißt, dass verklammerte Notenzeilengruppen und verklammerte Notenzeilenpaare mit Taktstrichen angezeigt werden, die sich über die gesamte Gruppe ausdehnen.

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 771

[Spielergruppen](#) auf Seite 164

[Sekundäre Klammern](#) auf Seite 812

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

[Standardmäßige Taktstrichverbindungen ändern](#) auf Seite 773

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177

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 771

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

[Spielergruppen](#) auf Seite 164

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 122

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177

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 711

[Projektvorlagen](#) auf Seite 78

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

Akkoladen in einzelnen Notenzeilen anzeigen

Sie können Akkoladen in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts in einzelnen Notenzeilen anzeigen/ausblenden. Das ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Akkoladen für Klavier nur anzeigen möchten, wenn beide 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 Akkoladen in einzelnen 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 **Klammern und Akkoladen**.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Wenn nur eine Notenzeile der Akkoladen-Gruppe angezeigt wird**:
 - **Akkolade zeichnen**
 - **Keine Akkolade zeichnen**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

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. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Wenn Unterklammer der primären Klammer entspricht** aus:
 - **Unterklammer zeichnen**

- **Unterklammer nicht zeichnen**
7. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Unterklammern für angrenzende Violinspieler** aus:
 - Um eine einzige Unterklammer über alle Violine-Notenzeilen anzuzeigen, wählen Sie **Einzel**.
 - Um für jeden Violinspieler eine separate Unterklammer anzuzeigen, wählen Sie **Separat**.
 - Um eine einzelne Unterklammer anzuzeigen, wenn jeder Violinspieler eine einzelne Notenzeile nutzt, aber separate Unterklammern für jeden Violinspieler, wenn mindestens ein Spieler mehrere Notenzeilen nutzt, etwa in einem Divisi-Abschnitt, wählen Sie **Separat für mehrere Notenzeilen**.
 8. 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 above the staff lines: 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 Bundinstrumente, 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 332
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817
- [Akkorddiagramme](#) auf Seite 831
- [Kapodaster](#) auf Seite 154
- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 155
- [Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 464
- [Akkordspur](#) auf Seite 517
- [Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 518

Akkordkomponenten

Akkordsymbole bestehen aus einem Grundton und einer Intervallart, die gegebenenfalls um weitere Intervalle, Alterationen und einen alterierten Basston ergänzt werden.

Grundton

Die Grundnote des Akkords, entweder als Notename oder als bestimmte Stufe einer Tonleiter ausgedrückt.

Intervallart

Legt die Art des Akkords fest, z. B. Dur, Moll, vermindert, übermäßig, halbvermindert oder mit einer zusätzlichen Note wie einer Sexte oder None.

Intervall

Akkordsymbole können ein oder mehrere weitere Intervalle enthalten, z. B. Major Sieben oder None. Intervalle in Akkordsymbolen werden auch als »Erweiterungen« bezeichnet.

Alterationen

Definieren Noten in Akkorden, die von dem abweichen, was normalerweise von dem Akkord erwartet würde. Z. B.: eine übermäßige Quinte, eine verminderte None, Vorhalte oder Auslassungen.

Alterierter Basston

Ein Akkordsymbol hat einen alterierten Basston, wenn der tiefste Ton des Akkords nicht sein Grundton ist, z. B. Cm7b5/Eb.

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 und über die gesamte Breite des Systems ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 822


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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Layouts](#) auf Seite 172

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 332

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 822

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 340

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 435

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 832

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 834

[Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 819
[Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 821
[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 155
[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711


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**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 332

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 834


[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 155

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160

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 entweder 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

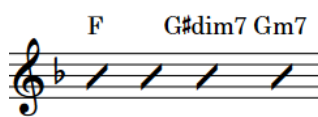
Die Ausrichtung der ausgewählten Akkordsymbole wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzenden Akkordsymbolen zu verhindern.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

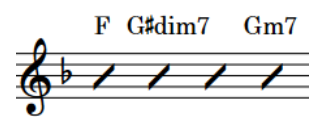
BEISPIEL



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 entweder 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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

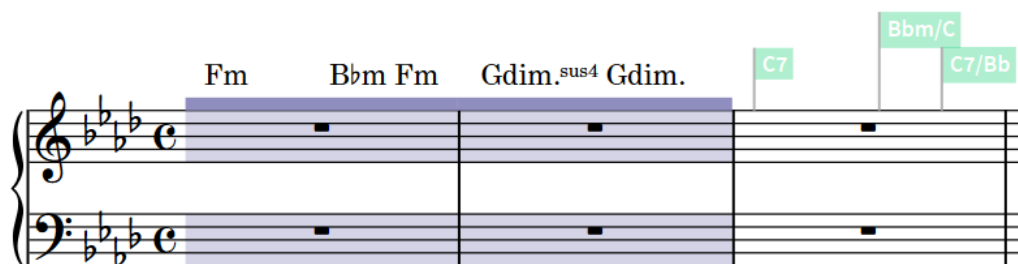
Akkordsymbol-Regionen

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.

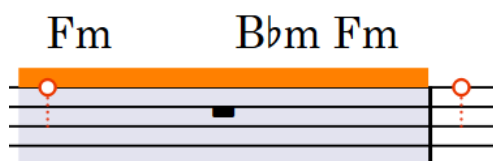
Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in Dorico SE eingeben, kopieren oder verschieben, werden für die entsprechenden Spieler in Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen automatisch Akkordsymbole angezeigt. Der Grund dafür ist, dass üblicherweise sowohl Strichnotation als auch Akkordsymbole verwendet werden, 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 340

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1136

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 464

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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 in G-Dur transponieren möchten.
 - Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.
-
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 486

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176

[Kapodaster](#) auf Seite 154

Akkordsymbole umdeuten

Sie können die enharmonische Schreibung von Akkordsymbolen für transponierende Instrumente ändern, um zum Beispiel eine einfachere enharmonisch äquivalente Schreibweise

zu wählen. Damit ändert sich die enharmonische Schreibung der Akkordsymbole in allen transponierenden Layouts und für alle Instrumente mit derselben Transposition.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout mit der Transposition, in dem Sie Akkordsymbole umdeuten wollen.
Um zum Beispiel ein Akkordsymbol für alle Instrumente in $B\flat$ umzudeuten, öffnen Sie das Einzelstimmen-Layout für ein Instrument in $B\flat$.
 2. Wählen Sie das Akkordsymbol aus, dessen Schreibung Sie umdeuten wollen.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld für Akkordsymbole zu öffnen.
Der vorhandene Eintrag wird innerhalb des Einblendfelds angezeigt.
 4. Ändern Sie den Grundton des Akkords, aber lassen Sie die anderen Angaben wie Intervallart, Intervall oder Alterationen unverändert.
Ändern Sie z. B. den Grundton von $D\flat$ maj13 von **D \flat** auf **C#**.
 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 334
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 488
- [Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150
- [Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 160
- [Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

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 entweder 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.
-

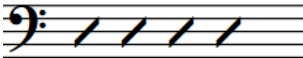
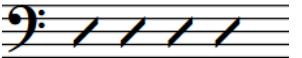
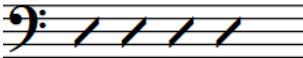
VORGEHENSWEISE

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

$Fm/A\flat$ $Bbm6/D\flat$	$\frac{Fm}{A\flat}$ $\frac{Bbm6}{D\flat}$	$Fm/A\flat$ $Bbm6/D\flat$
		
Diagonale Anordnung	Gestapelte Anordnung	Lineare Anordnung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

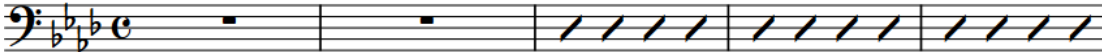
[Akkordkomponenten](#) auf Seite 817

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 332

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.

(Fm) (Bbm) (Fm) $(Gdim.^{sus4})$ $(Gdim.)$ $C7$ $C7/B\flat$ $Fm/A\flat$ $F7/A$ F/A



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 332

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 887


Akkordsymbole in Klammern setzen

Sie können einzelne Akkordsymbole in Klammern anzeigen, um zum Beispiel optionale Akkorde zu kennzeichnen. Sie können dies entweder 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

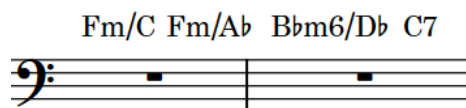
1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie in Klammern setzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.

ERGEBNIS

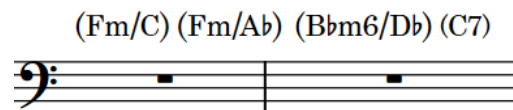
Klammern werden um jedes ausgewählte Akkordsymbol herum angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

Indem Sie **In Klammern** deaktivieren, entfernen Sie die Klammern von den ausgewählten Akkordsymbolen.

BEISPIEL



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 entweder 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 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 Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL

<p>(Fm/C) (Fm/Ab) (Bbm6/Db) (C7)</p>  <p>Klammern um alle Akkordsymbole</p>	<p>(Fm/C Fm/Ab Bbm6/Db C7)</p>  <p>Klammern am Anfang des ersten Akkords und am Ende des letzten Akkords</p>
--	--

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639


[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 977

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 entweder 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 442

Aus MusicXML importierte Akkordsymbole

Akkordsymbole werden aus MusicXML-Dateien importiert. Akkorde, die jedoch die Werte Neapolitan, Italian, French, German, Pedal, Tristan und Other als Elementart angeben, werden beim Importieren ignoriert, da es keine Informationen dazu gibt, welche Noten diese Akkordsymbole beschreiben sollen.

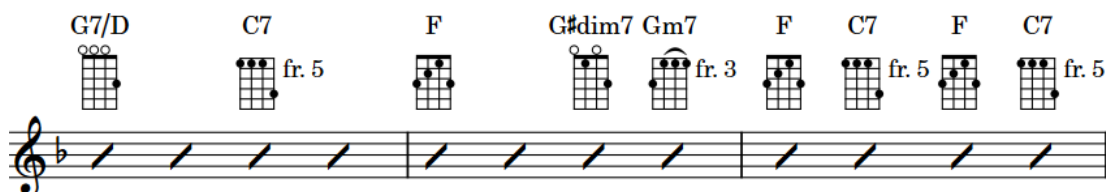
Akkorddiagramme

Akkorddiagramme stellen das Muster von Saiten und Bündeln auf Bündinstrumenten dar und zeigen mit Hilfe von Punkten die Fingerpositionen an, die zum Erzeugen des jeweiligen Akkords erforderlich sind. Sie stellen die spezifische Form von Akkorden auf kompakte Art und Weise dar und sind nützlich, wenn ein bestimmtes Voicing für einen Akkord gewählt werden soll.

In Dorico SE sind Akkorddiagramme Teile von Akkordsymbolen und können unterhalb von Akkordsymbolen angezeigt werden. Bei Spielern, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird.

Sie können Akkorddiagramm-Formen für jedes Bündinstrument anzeigen, auch für unterschiedliche Stimmungen und Saitenanordnungen, zum Beispiel für Gitarre mit DADGAD-Stimmung. Sie können von dem Instrument abweichen, über dem sie angegeben werden: Ein Beispiel wäre die Anzeige von Akkorddiagramm-Formen für Standard-Gitarrenstimmung über der Bass-Notenzeile.

Sie können auch für alle in einer Partie verwendeten Akkordsymbole zu Beginn der Partie Akkorddiagramme anzeigen, wie es in Leadsheets für Pop- und Rockmusik häufig der Fall ist. Dieses gesammelte Anzeigen von Akkorddiagrammen ist von ihrer Anzeige neben Akkordsymbolen in den Noten unabhängig.



Eine Abfolge von Akkordsymbolen mit Akkorddiagrammen für Banjo

Die gedrückten 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 816

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 832

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 834

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 838

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen](#) auf Seite 835

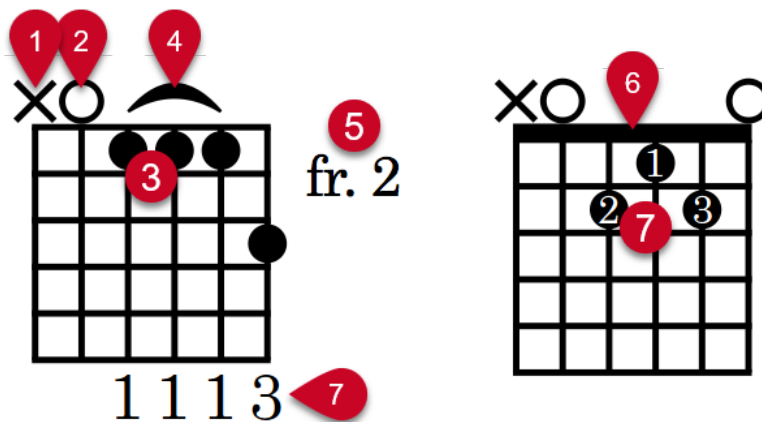
[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 839

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 841

[Kapodaster](#) auf Seite 154

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 104

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 332


[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

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 entweder 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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen

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.

Standardmäßig werden alle Akkorddiagramme in jeder Partie in das entsprechende Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen übernommen.

Die Reihenfolge von Akkorddiagrammen im Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen 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.

The Music We Love Most

George P. Morris Esq.

Augusta Browne

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang einer Partie

Sie können Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen in jedem einzelnen Layout ein-/ausblenden. Außerdem können Sie einzelne Akkorddiagramme mit einbeziehen bzw. bewusst nicht mit einbeziehen.

HINWEIS

Sie können keine einzelnen Akkorddiagramme in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen auswählen oder bearbeiten.

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie Akkorddiagramme für eine benutzerdefinierte Stimmung von Bundinstrumenten anzeigen möchten, haben Sie die gewünschte Stimmung importiert oder die Stimmung eines Bundinstruments im Projekt entsprechend angepasst.
- Wir empfehlen Ihnen, zuvor Akkordsymbole einzugeben und die Form aller Akkordsymbole zu ändern, die Sie mit einem bestimmten Voicing anzeigen möchten.

HINWEIS

Wenn ein Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen angezeigt wird, ist es üblich, keine zusätzlichen Akkorddiagramme neben Akkordsymbolen anzuzeigen. Außerdem können Sie die Form von Akkorddiagrammen nicht ändern, wenn Akkorddiagramme ausgeblendet sind.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang von Partien aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die Option **Verwendete Akkorddiagramme am Anfang der Partie anzeigen**.
 5. Optional: Ändern Sie die Einstellungen für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel die Stimmung von Bundinstrumenten für Akkorddiagramme im Raster, die Größe der Akkorddiagramme sowie den Abstand zwischen Akkorddiagrammen und/oder Zeilen mit Akkorddiagrammen ändern.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Akkorddiagramme für alle in der Partie verwendeten Akkordsymbole werden in einem Raster über dem Anfang jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt und gemäß den Einstellungen für die ausgewählten Layouts positioniert. Wenn Partie-Überschriften eingeblendet sind, werden die Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen unterhalb von ihnen angezeigt.

HINWEIS

Selbst wenn keine Akkordsymbole in einer Partie vorhanden sind, wird am Anfang der Partie vertikaler Freiraum für das Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen eingefügt.

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

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 332

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 162

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 841


[Ränder](#) auf Seite 597

Akkorddiagramme aus Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ein-/ausschließen

Sie können einzelne Akkorddiagramm-Formen in Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen aufnehmen bzw. aus ihnen ausschließen. So können Sie steuern, wie viele Formen für ein und denselben Akkord angezeigt werden.

Standardmäßig werden alle Akkorddiagramme in jeder Partie in das entsprechende Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen übernommen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Diagrammform Sie in Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen aufnehmen bzw. aus ihnen ausschließen möchten.

HINWEIS

Um ein Akkorddiagramm auszuschließen, das mehrmals in der Partie vorkommt, müssen Sie alle Instanzen auswählen.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Aus am Partieanfang verwendeten Akkorden ausschließen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkorddiagramme werden aus Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausgeschlossen, wenn die Eigenschaft für alle Instanzen der jeweiligen Form in der Partie aktiviert ist.

Die ausgewählten Akkorddiagramme werden in Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen aufgenommen, wenn die Eigenschaft für mindestens eine Instanz der jeweiligen Form in der Partie deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 832

[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 839

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.

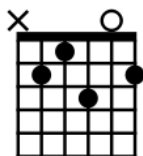
VORGEHENSWEISE

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**.

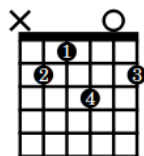
ERGEBNIS

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.

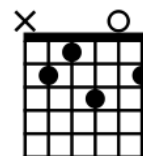
BEISPIEL



Fingersätze ausgeblendet



Fingersätze eingeblendet
innerhalb von Punkten



2 1 4 3

Fingersätze eingeblendet am Ende
von Saiten

WEITERE SCHRITTE

Sie können die in Akkorddiagrammen angezeigten Fingersätze ändern, wenn Sie ihre Form bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen](#) auf Seite 835

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 841

[Akkorddiagramm bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 841

[Fingersätze](#) auf Seite 897

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 901

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

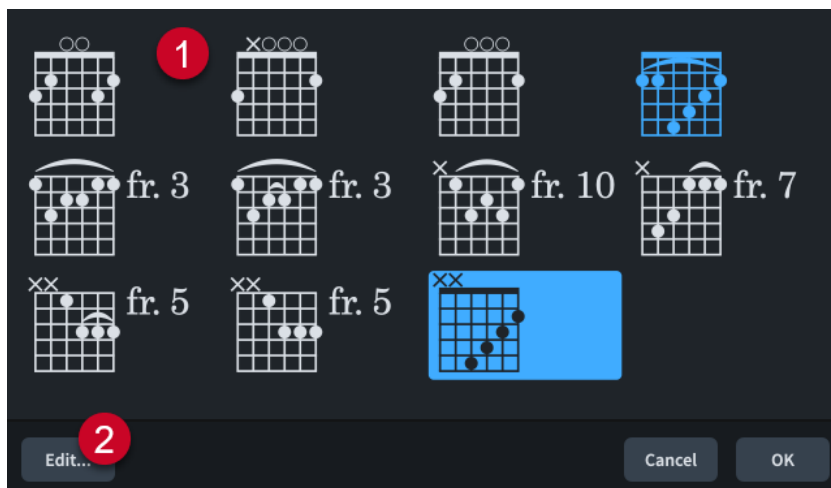
Die für das ausgewählte Akkorddiagramm ausgewählte Form wird geändert. Dadurch werden auch alle anderen Akkorddiagramme an derselben rhythmischen Position aktualisiert, die dieselbe Bundinstrumentstimmung nutzen.

Ihre zuletzt ausgewählten Akkorddiagramm-Formen werden automatisch angezeigt, wenn Sie später dieselben Akkordsymbole an anderen rhythmischen Positionen in der Partie eingeben.

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**.
-

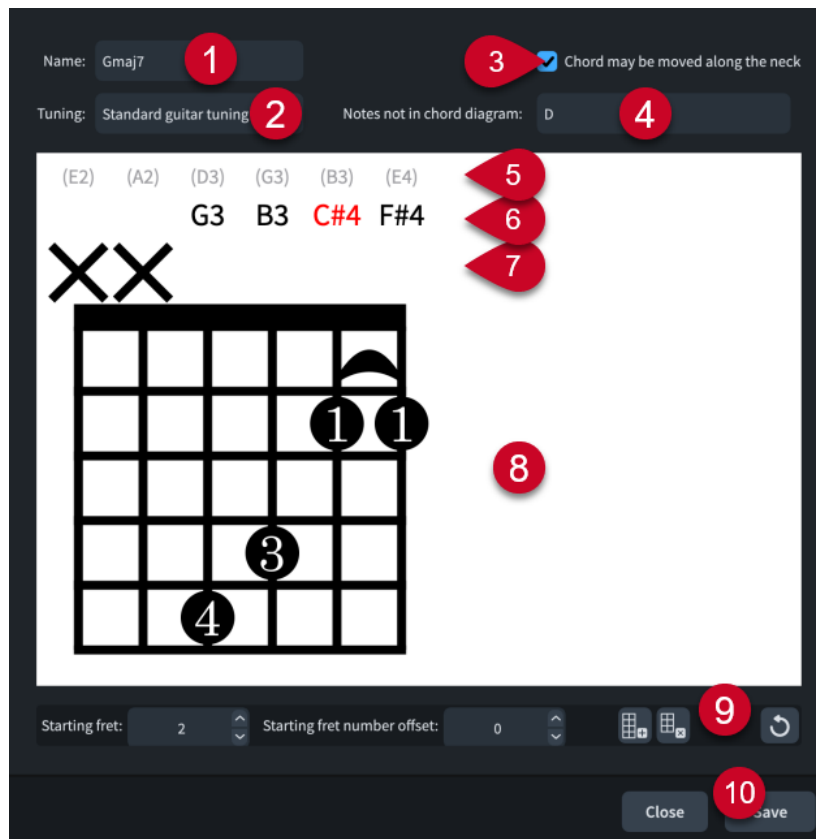
ERGEBNIS

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

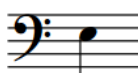
Ein Schlüssel ist das Symbol am Beginn jedes Systems, das den Noten in der Notenzeile einen Kontext gibt: Er gibt Ihnen Aufschluss darüber, welche Note der Tonleiter den einzelnen Linien und Zwischenräumen der Notenzeile entspricht. Um die Anzahl von erforderlichen Hilfslinien möglichst gering zu halten, werden je nach Register des jeweiligen Instruments für gewöhnlich unterschiedliche Schlüssel verwendet.

Die Standardschlüssel sind:

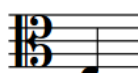
- Der Violinschlüssel oder G-Schlüssel, dessen Spiralform um das G verläuft (für gewöhnlich um das G über dem mittleren C).
- Der Bassschlüssel oder F-Schlüssel, in dem zwei Punkte die Notenzeilenlinie flankieren, die dem F entspricht, für gewöhnlich dem F unter dem mittleren C.
- Der C-Schlüssel, in 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.



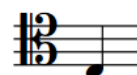
Das E unter dem mittleren C im Violinschlüssel



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.



Für viele Instrumente gibt es in Dorico SE Varianten, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können die jeweilige Instrumentenvariante 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.

- Sie können Schlüssel in einzelnen Layouts und gemäß der Layout-Transposition anzeigen/ausblenden.
 - 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 341

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 848

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Schlüssel anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 846

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 847

[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 940

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1231

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 anzeigen/ausblenden

Sie können einzelne Schlüssel in Layouts mit beliebiger Transposition anzeigen/ausblenden, zum Beispiel, wenn einige Schlüsselwechsel nur in Partituren nötig sind, um Hilfslinien zu vermeiden. Sie können dies entweder 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 Schlüssel aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Schlüsseln aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Schlüssel**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden ausgeblendet, wenn **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, 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.

An der Position jedes ausgeblendeten Schlüssels werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Sie können Hinweise auf Schlüssel ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Schlüssel** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 341

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

[Hinweise](#) auf Seite 463

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

Für viele Instrumente gibt es in Dorico SE Varianten, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können die jeweilige Instrumentenvariante 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

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129


[Hinweise](#) auf Seite 463

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 Bassklarinete 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 341

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

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 177

[Oktavzeichen](#) auf Seite 850

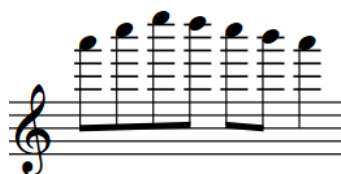
[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 847

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 341

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



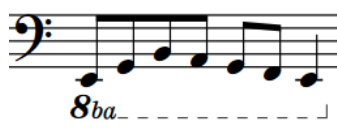
Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach oben



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 341

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 848

[Linien](#) auf Seite 1079

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 341

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 entweder 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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 entweder 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.

Oktavzeichen anzeigen/ausblenden

Sie können einzelne Oktavzeichen in Layouts mit beliebiger Transposition anzeigen/ausblenden, zum Beispiel, wenn einige Oktavzeichen nur in Partituren nötig sind, um Hilfslinien zu vermeiden. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Oktavzeichen aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Oktavzeichen**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Oktavzeichen werden ausgeblendet, wenn **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, 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.

An der Position jedes ausgeblendeten Oktavzeichens werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Oktavzeichen ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Oktavzeichen** wählen.
 - Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 844

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

[Hinweise](#) auf Seite 463

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

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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 321

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 856

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 868

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 873

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 876

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 880

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[Text exportieren](#) auf Seite 96

Arten von Dynamikanweisungen

Dorico SE ordnet Dynamikanweisungen je nach ihrer Funktion unterschiedlichen Gruppen zu.

Sofortige Dynamikwechsel

Sofortige Dynamikwechsel gelten ab der Note, mit der sie verknüpft sind, bis zur nächsten Dynamikanweisung. Sie geben eine sofortige Änderung der vorherigen Dynamikstufe an. Zu sofortigen Dynamikwechseln zählen Dynamiksymbole wie *pp* oder *f* und Vortragsbezeichnungen wie *subito* oder *molto*.

Allmähliche Dynamikwechsel und Gabeln

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Allmähliche Dynamikwechsel können auch durch nähere Anweisungen zur Lautstärkeänderung in Textform wie *poco*, *molto*, *poco a poco* und *niente* ergänzt werden.

In Dorico SE kann eine Gabel als *mesa di voce* in Form eines Gabelpaares angezeigt werden. In einigen Fällen ist dies einfacher als die Nutzung von separaten Linien für jede Hälfte des Paares.

Stärke/Anschlagstärke

Diese Dynamikanweisungen, z. B. *fz* und *sfz*, geben an, dass eine Note einen stärkeren Anschlag hat als bei der jeweiligen Dynamikstufe normalerweise zu erwarten wäre, und funktionieren daher ähnlich wie Akzente.

Kombinierte Dynamikwechsel

Kombinierte Dynamikwechsel wie *fp* oder *p-mf* geben eine plötzliche Änderung der Dynamik an.

Sie können in Dorico SE benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen erzeugen und die Intensität jeder Dynamikanweisung steuern. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Abschnitt **Kombinierte Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs. Sie können z. B. Dynamikanweisungen wie *pppf*, *fff-mp* und *ffffpppp* erzeugen.

HINWEIS

Kombinierte Dynamikwechsel müssen eine *f*-Stufe und eine *p*-Stufe enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 868

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 873

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 876

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 867

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 863

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861

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.

HINWEIS

Bei Verwendung der Maus können Sie Dynamikanweisungen nur an Notenköpfe verschieben und auf sie verlängern/kürzen. Bei Verwendung der Tastatur können Sie Dynamikanweisungen gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben und verlängern/kürzen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen](#) auf Seite 859
- [Ausrichtung von Dynamikanweisungen relativ zu Notenköpfen ändern](#) auf Seite 858
- [Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 874
- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448
- [Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 868
- [Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 873
- [Niente-Markierungen](#) auf Seite 876

Horizontale Zählzeit-relative Position von Dynamikanweisungen ändern

Sie können einzelne Dynamikanweisungen vor oder nach der Zählzeit positionieren. Sie können dies entweder 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

- Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren Position relativ zur Zählzeit Sie ändern wollen.
 - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählzeitabhängige Position** in der **Dynamik**-Gruppe.
 - 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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 622




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 entweder 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 relative Ausrichtung zu den Notenköpfen Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Textausrichtung** in der **Dynamik-**Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Optisches Zentrum an Notenkopf ausrichten** 
 - **Links am Notenkopf ausrichten** 
 - **Optisches Zentrum an linker Seite des Notenkopfs ausrichten** 
-

ERGEBNIS

Die Ausrichtung der ausgewählten sofortigen Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

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 in treble clef, the middle and bottom staves are in bass clef. The key signature has three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The time signature is 3/4. The first measure shows a whole note chord in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The tenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eleventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twelfth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirteenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fourteenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifteenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixteenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventeenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighteenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The nineteenth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twentieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The twenty-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirtieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The thirty-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fortieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The forty-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fiftieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The fifty-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixtieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The sixty-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The seventy-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eightieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The eighty-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninetieth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-first measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-second measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-third measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-fourth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-fifth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-sixth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-seventh measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-eighth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The ninety-ninth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves. The hundredth measure shows a quarter note in the top staff and a quarter note in the middle and bottom staves.


Die Gabelenden sind nicht gleich ausgerichtet, weil der Taktstrich nicht über die untere Notenzeile hinaus reicht.

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass Gabeln Taktstriche überschneiden, wenn sie auf der ersten Note im nächsten Takt enden. Indem Sie keine Überschneidung von Gabeln und Taktstrichen erlauben, stellen Sie sicher, dass Gabeln in allen Notenzeilen gleich lang angezeigt werden.

Überschneidung von Gabeln und Taktstrichen erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass Gabeln über Taktstriche hinaus gehen, wenn sie auf der ersten Note im nächsten Takt enden. So können Sie zum Beispiel sicherstellen, dass alle Gabeln in mehreren Notenzeilen, von denen nicht alle durch Taktstriche verbunden sind, gleich lang dargestellt werden. Sie können dies entweder 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, 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 Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 321

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 450


[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864

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

Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen

Sie können sofortige Dynamikanweisungen wie zum Beispiel *f* und *pp* ausblenden/anzeigen, wenn Sie nur die Vortragsbezeichnung, zum Beispiel »sim.«, ohne den dazugehörigen sofortigen Dynamikwechsel anzeigen möchten. Sie können dies entweder 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 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 Rahmenverketzung 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 864

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321


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 entweder 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 855

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 867

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 entweder 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 Rahmenverketzung aus.

Sie können die Klammern um die ausgewählten Dynamikanweisungen entfernen, indem Sie **In Klammern** deaktivieren.


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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Stärke-/Anschlagstärke-Dynamikanweisungen mit anderen Intensitäten, wie zum Beispiel *sfz*.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **rfz/sfz-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - *sf rf*
 - *sfz rfz*
-

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855

[Allmähliche Dynamikwechsel abkürzen](#) auf Seite 872

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 867

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 321

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1182

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 321

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 861

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen abkürzen](#) auf Seite 866

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 871


[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 863

[Text exportieren](#) auf Seite 96

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-Markierungen](#) auf Seite 876

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321


[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 867

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 871

Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen abkürzen

Sie können einzelne *subito/possibile*-Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen entweder mit abgekürztem oder mit vollständigem Text anzeigen, zum Beispiel *sub.* oder *subito*. Sie können dies entweder 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 *subito/possibile*-Vortragsbezeichnungen Sie abkürzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Dynamiksymbole**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Subito-Stil**
 - **Possibile-Stil**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - ***subito*** oder ***possibile***
 - ***sub.*** oder ***possib.***

ERGEBNIS

Die Länge der jeweiligen 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

[Allmähliche Dynamikwechsel abkürzen](#) auf Seite 872

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


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 entweder 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 **Subito-Position** im Eigenschaften-Bereich und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**
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*

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 863

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen abkürzen](#) auf Seite 866


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 entweder 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 Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Vortragsbezeichnung (molto) unter einer Gabel



Vortragsbezeichnung (molto) zentriert innerhalb einer Gabel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 865

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 622

Allmähliche Dynamikwechsel

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Die durch einzelne Gabeln angegebene Lautstärkeänderung wird durch den Abstand zwischen den beiden auseinanderlaufenden Linien an der Gabelöffnung angezeigt.

Für gewöhnlich haben Gabeln ein geschlossenes und ein offenes Ende. Wenn die Gabel einen System- oder Rahmenbruch überquert, wird das geschlossene Ende mit einer kleinen Lücke angezeigt, damit die Gabel nicht fälschlich als zwei separate Gabeln aufgefasst wird.

Ein Gabelpaar ohne eine sofortige Dynamikanweisung in der Mitte wird als *messa di voce* bezeichnet.



The image shows a musical score snippet in G major, 3/4 time, marked 'a tempo'. The piece begins with a mezzo-forte (mf) dynamic. The score features a piano introduction with a 7-measure rest, followed by a melodic phrase with a 3-measure triplet and a 7-measure rest. The dynamic then changes to a piano (p) dynamic. The phrase concludes with a 6-measure melodic run. The score is written for piano with treble and bass staves.

Eine Phrase mit mehreren allmählichen Dynamikwechseln

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

Im Schreiben-Modus haben nicht gruppierte allmähliche Dynamikwechsel Anfangs- und Endgriffe, die ihre Dauer anzeigen.



The image shows a musical score snippet in G major, 3/4 time. It features a 6-measure melodic run. An orange bracket is drawn below the staff, with small circles at the beginning and end of the phrase, indicating the duration of the dynamic change.

HINWEIS

Paare von separaten Gabeln werden anders behandelt als *Messa-di-voce*-Gabeln. Zum Beispiel haben separate Gabeln im Schreiben-Modus jeweils Anfangs- und Endgriffe, während *Messa-di-voce*-Gabeln einen gemeinsamen Griff in der Mitte haben.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321
- [Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855
- [Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 873
- [Niente-Markierungen](#) auf Seite 876
- [Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864
- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878
- [Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 870
- [Allmähliche Dynamikwechsel abkürzen](#) auf Seite 872
- [Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen](#) auf Seite 859
- [Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 874
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen allmählichen Dynamikanweisungen ändern, um zum Beispiel ein besonders langes Crescendo durch »cresc.«-Text anstatt durch eine Gabel anzuzeigen. Sie können dies entweder 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.

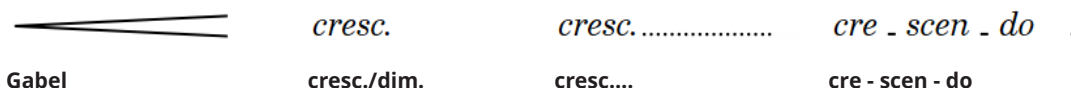
VORGEHENSWEISE

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.
 - Wenn Sie **cre - scen - do** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Endsilbe am Zeilenende** und aktivieren/deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

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

BEISPIEL



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel abkürzen](#) auf Seite 872

[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 867

[Vorhandene allmähliche Dynamikwechsel in Messa-di-voce-Gabeln umwandeln](#) auf Seite 875

[Niente-Markierungen zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 877


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



Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende ausgeblendet




Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende angezeigt

Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen

Sie können die Textangabe *poco a poco* zu den einzelnen allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden.

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 864


[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 867

[Allmähliche Dynamikwechsel abkürzen](#) auf Seite 872

Allmähliche Dynamikwechsel abkürzen

Sie können einzelne allmähliche Dynamikwechsel entweder mit abgekürztem oder mit vollständigem Text anzeigen, zum Beispiel *cresc.* oder *crescendo*. Sie können dies entweder 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, die Sie abkürzen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Abkürzen** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel werden mit abgekürztem Text angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und mit vollständigem Text, 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 870

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen abkürzen](#) auf Seite 866

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 874

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 448
[Zuordnungslinien anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 455

Messa-di-voce-Gabeln

Messa-di-voce-Gabeln sind einzelne allmähliche Dynamikanweisungen, die als ein Gabelpaar ohne eine sofortige Dynamikanweisung in der Mitte angezeigt werden. Sie geben an, dass die Lautstärke über ihre Dauer entweder zunehmen und wieder abnehmen oder abnehmen und wieder zunehmen soll.



Eine Phrase mit zwei *Messa-di-voce*-Gabeln

Im Schreiben-Modus haben *Messa-di-voce*-Gabeln drei Griffe: einen am Anfang, einen am Ende und einen in der Mitte. Das unterscheidet sie von separaten, nicht gruppierten Gabeln, die jeweils einen Griff am Anfang und am Ende haben.



Sie können die grafische Spitze von *Messa-di-voce*-Gabeln verschieben, indem Sie ihre Mitte verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321


[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 878

[Notenabstand](#) auf Seite 607

Mitte von *Messa-di-voce*-Gabeln verschieben

Sie können die Mitte einzelner *Messa-di-voce*-Gabeln rhythmisch verschieben, wenn Sie ihre Höhepunkte zum Beispiel auf andere Noten verlagern möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *Messa-di-voce*-Gabeln aus, deren Mitte Sie verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Messa-di-voce-Flexion** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Verschieben Sie die Mitte der ausgewählten *Messa-di-voce*-Gabeln 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

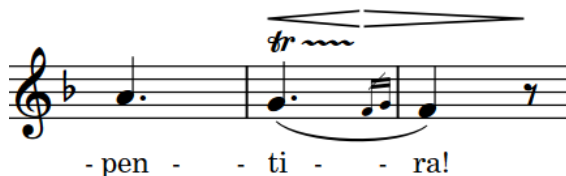
Die Mitten der ausgewählten *Messa-di-voce*-Gabeln werden rhythmisch verschoben.

TIPP

Sie können auch im Schreiben-Modus auf mittlere Griffe von *Messa-di-voce*-Gabeln klicken und sie auf Notenköpfe rechts/links davon ziehen.

BEISPIEL

Wenn Sie zum Beispiel **1 1/2** in das linke Wertefeld und **-1/2** in das rechte Wertefeld eingeben, werden die Mitten von *Messa-di-voce*-Gabeln ab ihrer Anfangsposition um eine punktierte Viertelnote nach rechts und auf die erste von zwei Sechzehntelnoten-Vorschlägen an dieser rhythmischen Position verschoben.



WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Vorschläge](#) auf Seite 921

[Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen](#) auf Seite 924

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

Vorhandene allmähliche Dynamikwechsel in Messa-di-voce-Gabeln umwandeln

Sie können vorhandene allmähliche Dynamikwechsel in *Messa-di-voce*-Gabeln umwandeln, wenn Sie zum Beispiel nachträglich die dynamische Phrasierung in einigen Takten ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, die Sie in *Messa-di-voce*-Gabeln umwandeln möchten.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich in der **Dynamik**-Gruppe die Option **Messa-di-voce** für **Typ**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel werden in *Messa-di-voce*-Gabeln umgewandelt. Die erste Richtung folgt der vorherigen Gesamtrichtung der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel.

TIPP

Sie können vorhandene allmähliche Dynamikwechsel auch in *Messa-di-voce*-Gabeln umwandeln, indem Sie sie auswählen und im Abschnitt **Allmähliche Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs auf die entsprechenden Schalter klicken.

Sie können außerdem **Alt/Opt-Taste-<** drücken, um eine Crescendo/Diminuendo-*Messa-di-voce*-Gabel zu erzeugen, oder **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-<**, um eine Diminuendo/Crescendo-*Messa-di-voce*-Gabel zu erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 325

[Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 326

[Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 329

[Vorschläge](#) auf Seite 921

Niente-Markierungen

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 je nach dem Stil von allmählichen Dynamikanweisungen auf die folgenden Arten angezeigt werden:

- Für Gabeln können *Niente*-Markierungen entweder als Kreis oder als Buchstabe »n« angezeigt werden.
- Für allmähliche Dynamikanweisungen in Textform werden *Niente*-Markierungen für Crescendi als »dal niente« und für Diminuendi als »al niente« angezeigt.

Sie können allmähliche Dynamikanweisungen mit *Niente*-Markierungen auf dieselbe Weise eingeben wie andere Dynamikanweisungen. Außerdem können Sie *Niente*-Markierungen zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen.

BEISPIEL



Niente-Markierung mit Kreis



Niente-Markierung mit Buchstabe

dim. al niente

Niente-Markierung neben einer allmählichen Dynamikanweisung in Textform

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321


[Darstellung von Niente-Gabeln ändern](#) auf Seite 877

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

Niente-Markierungen zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen

Sie können *Niente*-Markierungen zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen oder sie von ihnen entfernen. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Ihre Meinung darüber ändern, welche Diminuendi in Stille übergehen sollen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, zu denen Sie *Niente*-Markierungen hinzufügen wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Niente** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS

Niente-Markierungen werden zu den ausgewählten allmählichen Dynamikwechseln hinzugefügt.

TIPP

- Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden *Niente*-Markierungen von den ausgewählten allmählichen Dynamikanweisungen entfernt.
- Sie können *Niente*-Markierungen auch zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen und sie von ihnen entfernen, indem Sie sie auswählen und im Abschnitt **Allmähliche Dynamikwechsel** des Dynamikanweisungen-Bereichs auf **niente** klicken.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Darstellung einzelner *Niente*-Gabeln ändern, um zum Beispiel einige *Niente*-Gabeln mit einem Kreis und andere mit Text anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 325

Darstellung von Niente-Gabeln ändern

Sie können *Niente*-Gabeln in Dorico SE auf zwei Arten darstellen und ihre Darstellung einzeln ändern. Sie können dies entweder 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

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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

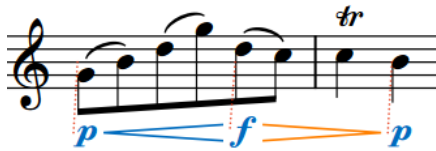


Dieselbe Gruppe von Dynamikanweisungen wird zum Ausgleich angepasst, wenn die mittlere Dynamikanweisung rhythmisch verschoben wird.

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 880

[Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 326

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 880

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 878

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1167

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 474

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 878

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471

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 474

Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe

Die Lautstärkeinstellungen für Lang- und Kurztoninstrumente unterscheiden sich in Bezug auf ihre Steuerung allmählicher Dynamikwechsel.

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 717

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 671

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679

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 412

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 888

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 886

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 887

[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 892

[Darstellung von Generalbass](#) auf Seite 894

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


[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 892
[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 888

Einzelne Generalbass-Bezifferungen ein-/ausblenden

In Layouts, in denen Generalbass angezeigt wird, können Sie einzelne Generalbass-Bezifferungen ein-/ausblenden. Sie können dies entweder 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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 463
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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 entweder 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 Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie **Generalbass anzeigen** deaktivieren, wird Generalbass an ausgewählten Pausen wieder ausgeblendet.

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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen 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

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 890

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 921

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.

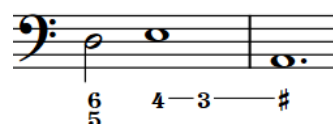
BEISPIEL



Sowohl Vorhaltlinien als auch Haltelinien ausgeblendet



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung angezeigt



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung sowie Haltelinie nach Auflösung angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637


[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 886

[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 893

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

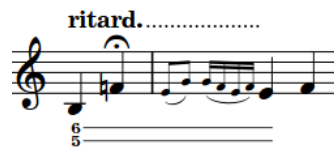
Sie können Generalbass-Bezifferungen auf dieselbe Weise verlängern/kürzen wie andere Objekte.

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 448

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**

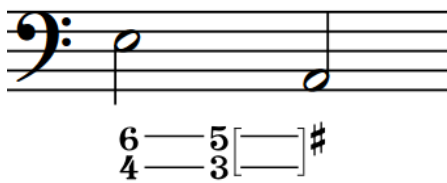
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:

- **Beide Enden**
 - **Anfang**
 - **Ende**
-

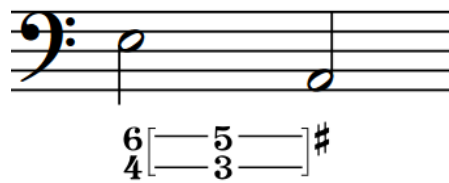
ERGEBNIS

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 637

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

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 angewendet wird, um sicherzustellen, dass alle Bezifferungen und Alterationen lesbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 885

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 888

[Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 889

[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 893

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Generalbass unterhalb der Notenzeile



Generalbass oberhalb der Notenzeile


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 Verschlängen an der durch das linke Wertefeld vorgegebenen Position zu verschieben, verringern Sie den Wert im rechten Wertefeld.

TIPP

1 steht für eine Viertelnote.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Auflösungs-Bezifferungen werden rhythmisch verschoben.

TIPP

Im Schreiben-Modus können Sie auch auf Griffe von Auflösungs-Bezifferungen klicken und entsprechend der Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts/links ziehen.

BEISPIEL

Indem Sie zum Beispiel **1** in das linke Wertefeld und **-1/2** in das rechte Wertefeld eingeben, verschieben Sie Auflösungs-Bezifferungen eine Viertelnote rechts von Vorhalt-Bezifferungen und zur ersten von zwei 16tel-Vorschlägen an dieser rhythmischen Position.



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 '1' sind rhythmisch verschoben, wie im Text beschrieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 888
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 220
- [Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

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 412

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 888


[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 886

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 887

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.

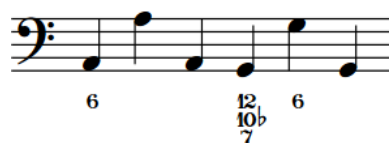
VORGEHENSWEISE

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 637

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

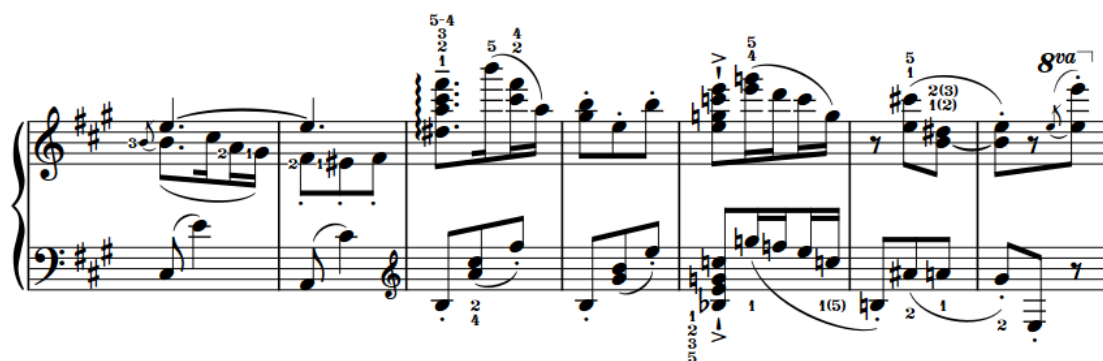
[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

[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, zum Beispiel 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.



Klaviernoten 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 284

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286

[Fingersätze für Instrumente mit Bünden](#) auf Seite 903

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 908

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 907

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 901

[Saiten anzeigen](#) auf Seite 912

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 838

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 903

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 284

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286

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, zum Beispiel, wenn Sie 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 284

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286

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 entweder 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 Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 903

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 622


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 **Griffstabellen 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 838

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 442
[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

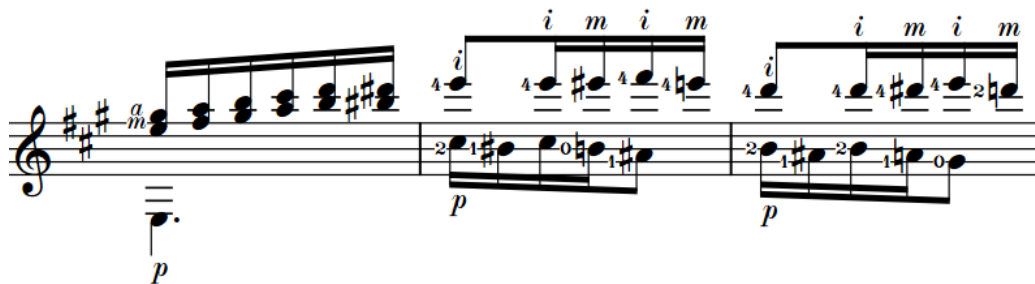
[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 284

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286

Fingersätze für Instrumente mit Bünden

Bundinstrumente wie klassische Gitarre erfordern aufgrund der komplexen Eigenschaften der Noten zusätzliche Fingersatz-Anweisungen für beide Hände.

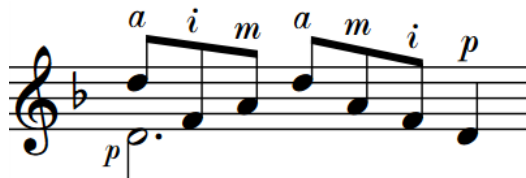
Fingersätze für Instrumente mit Bünden nutzen dieselben Schriften wie normale Fingersätze.



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 284

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286

[Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen](#) auf Seite 906

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 907

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Tapping](#) auf Seite 1035

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1036


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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze für die rechte Hand, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie alle Noten in Fingersätzen für die rechte Hand aus, die Sie in Klammern setzen möchten.
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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622


Position von Fingersätzen für die linke Hand ändern

Sie können die Position einzelner Fingersätze für die linke Hand ändern. Sie können dies entweder 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 897

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 284


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.
-

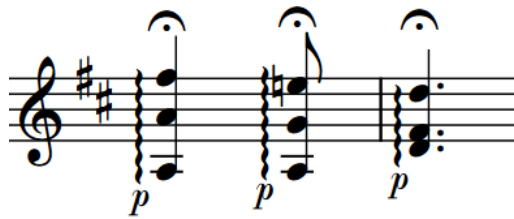
VORGEHENSWEISE

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

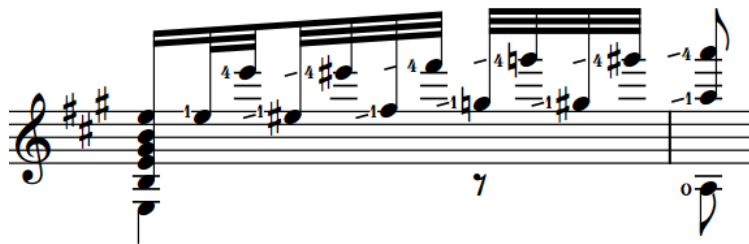
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 353](#)

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, und zwischen Noten, die standardmäßig bis zu drei Notenköpfe voneinander entfernt sind. In Notenzeilen, die zu anderen Saiteninstrumenten gehören, können Sie stattdessen Fingersatzverschiebungen anzeigen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 909

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1016

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042


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 Bündeln gehören und sich an Noten befinden, die standardmäßig bis zu drei Notenköpfe voneinander entfernt sind.

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 284

[Vorhandene Fingersätze ändern](#) auf Seite 899

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971

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 284

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286


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 entweder 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 284

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 907


[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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.

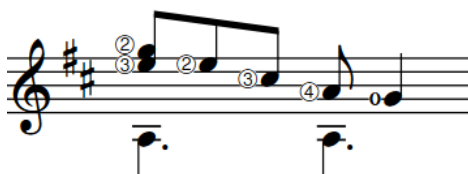
Die in Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile angezeigte Saitennummer wird automatisch berechnet, aber Sie können die Saite auch manuell angeben.

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 903

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971


Saitenanzeigen löschen

Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nach der Eingabe wieder von den Noten entfernen. Sie können dies entweder 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 469

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 400

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 1073

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

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 entweder 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.

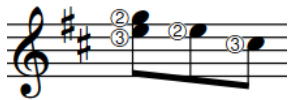
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **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 Rahmenverkettung 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 zeigen unterschiedliche Informationen gemäß ihrem Typ an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76
- [Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 186
- [Token](#) auf Seite 629
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 623
- [Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 624
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624
- [Rahmen](#) auf Seite 627
- [Seitenformatierung](#) auf Seite 580
- [Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 594
- [Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 919


Titel hinzufügen

Sie können für das Projekt und für jede Partie unabhängig voneinander einen Titel angeben. Zum Beispiel könnten Sie den Titel »Sechs Lieder« für das Projekt angeben, dann »Schwanenlied« für die erste Partie, »Wanderlied« für die zweite usw.

Dorico SE zeigt Titel auf Seiten automatisch anhand von Token auf Seitenvorlagen an.

In Projekten, die nur eine einzelne Partie enthalten, können Sie Informationen entweder für das Projekt oder die Partie eingeben. Sie müssen jedoch sicherstellen, dass Sie die richtigen Token verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-I**, um den Dialog **Projekt-Info** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste auf der linken Seite **Projekt** aus.
3. Geben Sie rechts den Titel für das gesamte Projekt im **Titel**-Feld an.
4. Wählen Sie in der Liste links eine Partie aus, für die Sie einen Titel hinzufügen möchten.
5. Klicken Sie in der Aktionsleiste unten in der Liste auf **Partie umbenennen** .

6. Geben Sie den Titel in das Partienamen-Feld ein.
7. Drücken Sie **Eingabetaste**.
8. Klicken Sie unten rechts im Dialog auf **Anwenden**.

TIPP

- Dadurch wird der Partietitel im **Titel**-Feld angepasst, so dass er dem Partienamen entspricht. Partienamen und Partietitel können unterschiedlich sein und an unterschiedlichen Stellen verwendet werden. Titel können anhand von Token referenziert werden, während Partienamen zum Beispiel beim Exportieren von Audiomaterial verwendet werden.
- Außerdem können Sie Partietitel direkt in ihre **Titel**-Felder eingeben. Dadurch wird jedoch die Verbindung zwischen Partietiteln und Partienamen aufgehoben.

9. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 4 bis 8 für andere Partien im Projekt.

TIPP

Sie können bereits eingegebene Projektinformationen kopieren, indem Sie die Quelle aus dem Menü **Info kopieren aus** unten im Dialog auswählen und dann auf **Kopieren** klicken.

10. Klicken Sie auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Namen der Partien für das Projekt und jede Partie werden aktualisiert. Sie erscheinen automatisch auf Seiten, die die entsprechenden Token verwenden, zum Beispiel auf der ersten Seite und in Partie-Überschriften.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624
- [Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 186
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 626
- [Token](#) auf Seite 629

Komponisten hinzufügen

Sie können für das Projekt und für jede Partie unabhängig voneinander einen Komponisten angeben, zum Beispiel wenn Sie Liederbücher mit verschiedenen Komponisten zusammenstellen.

In Projekten, die nur eine einzelne Partie enthalten, können Sie Informationen entweder für das Projekt oder die Partie eingeben. Sie müssen jedoch sicherstellen, dass Sie die richtigen Token verwenden.

Dorico SE zeigt die Projekt-Komponistin anhand eines Tokens auf der **Erste**-Seitenvorlage automatisch auf ersten Seiten an.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-I**, um den Dialog **Projekt-Info** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste auf der linken Seite **Projekt** aus.
3. Geben Sie rechts die Komponistin für das gesamte Projekt im **Komponist**-Feld an.

- Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3 für jede Partie im Projekt.

TIPP

Sie können bereits eingegebene Projektinformationen kopieren, indem Sie die Quelle aus dem Menü **Info kopieren aus** unten im Dialog auswählen und dann auf **Kopieren** klicken.

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

ERGEBNIS

Die Namen der Komponisten für das Projekt und jede Partie werden aktualisiert. Sie erscheinen automatisch auf Seiten, die die entsprechenden Token verwenden, zum Beispiel auf der ersten Seite.

Textdichter hinzufügen

Sie können für das Projekt und für jede Partie unabhängig voneinander eine Textdichterin angeben, zum Beispiel wenn Sie Liederbücher mit verschiedenen Textdichtern zusammenstellen.

In Projekten, die nur eine einzelne Partie enthalten, können Sie Informationen entweder für das Projekt oder die Partie eingeben. Sie müssen jedoch sicherstellen, dass Sie die richtigen Token verwenden.

Dorico SE zeigt den Projekt-Textdichter anhand eines Tokens auf der **Erste**-Seitenvorlage automatisch auf ersten Seiten an.

VORGEHENSWEISE

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-I**, um den Dialog **Projekt-Info** zu öffnen.
- Wählen Sie in der Liste auf der linken Seite **Projekt** aus.
- Geben Sie rechts die Textdichterin für das gesamte Projekt im **Textdichter**-Feld an.
- Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3 für jede Partie im Projekt.

TIPP

Sie können bereits eingegebene Projektinformationen kopieren, indem Sie die Quelle aus dem Menü **Info kopieren aus** unten im Dialog auswählen und dann auf **Kopieren** klicken.

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

ERGEBNIS

Die Namen der Textdichter für das Projekt und jede Partie werden aktualisiert. Sie erscheinen automatisch auf Seiten, die die entsprechenden Token verwenden, zum Beispiel auf der ersten Seite.

Copyright-Informationen hinzufügen

Sie können für das Projekt und für jede Partie unabhängig voneinander Copyright-Informationen angeben, zum Beispiel wenn Sie Bücher mit Liedern zusammenstellen, die zu unterschiedlichen Zeitpunkten komponiert wurden.

In Projekten, die nur eine einzelne Partie enthalten, können Sie Informationen entweder für das Projekt oder die Partie eingeben. Sie müssen jedoch sicherstellen, dass Sie die richtigen Token verwenden.

Dorico SE zeigt das Projekt-Copyright anhand eines Tokens auf der **Erste**-Seitenvorlage automatisch auf ersten Seiten an.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-I**, um den Dialog **Projekt-Info** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste auf der linken Seite **Projekt** aus.
3. Geben Sie rechts Copyright-Informationen für das gesamte Projekt im **Copyright**-Feld an.
4. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3 für jede Partie im Projekt.

TIPP

Sie können bereits eingegebene Projektinformationen kopieren, indem Sie die Quelle aus dem Menü **Info kopieren aus** unten im Dialog auswählen und dann auf **Kopieren** klicken.

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

ERGEBNIS

Die Copyright-Informationen für das Projekt und jede Partie werden aktualisiert. Sie erscheinen automatisch auf Seiten, die die entsprechenden Token verwenden, zum Beispiel auf der ersten Seite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 76
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624
- [Token](#) auf Seite 629

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 Wertefelder ein.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 629

[Layouts](#) auf Seite 172

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 176

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 Notenhälsen 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 256

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1157

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Notenabstand](#) auf Seite 607

Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge

Vorschläge werden in vielen Hinsichten wie normale Noten behandelt, aber es gibt einige spezifische Konventionen für ihre Halsrichtung, ihre Position relativ zu Notenköpfen und die Platzierung der Striche durch ihre Notenhäse.

Vorschläge werden immer vor einem Notenkopf positioniert, selbst wenn sie nicht vor der Zählzeit, sondern auf der Zählzeit gespielt werden sollen. Normalerweise werden sie nach Taktstrichen platziert, um eine Positionierung direkt vor dem Notenkopf zu ermöglichen, mit dem sie verbunden sind. Sie können Vorschläge stattdessen vor Taktstrichen anzeigen, zum Beispiel, wenn Sie eine Gruppe von drei oder mehr Vorschlägen haben und den Abstand zwischen dem Taktstrich und der ersten Zählzeit im Takt verringern möchten.

Die Striche durch die Notenhäse von Vorschlägen werden am Anfang von Vorschlagsbalken angezeigt. Bei einzelnen Vorschlägen verläuft der Strich durch den Hals und das Fähnchen und ragt gegebenenfalls auf beiden Seiten des Halses hinaus.



Ähnlich wie bei normalen Noten führt das Hinzufügen von Vorzeichen dazu, dass die Abstände von Vorschlägen angepasst werden, damit die Vorzeichen gut lesbar sind.

Artikulationen für Vorschläge werden so positioniert, dass sie leicht lesbar sind, üblicherweise außerhalb der Notenzeile. Dorico 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

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1157

[Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten](#) auf Seite 1156





[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 982

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

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

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie in Vorschläge umwandeln möchten.
 2. 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** .
 3. 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 196

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 256

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270


[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 925

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1251
[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 1252
[Auftake](#) auf Seite 1232
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

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 767

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 wie bei normalen Noten einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Größe von Noten/Objekten ändern](#) auf Seite 451

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 256

Durchstreichung von Vorschlägen


Durchstreichungen, die diagonal über die Hälse von Vorschlägen gezogen werden, werden oft verwendet, um verschiedene Arten von Vorschlägen zu unterscheiden. Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als *Acciaccatura* bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhälsen werden als *Appoggiatura* bezeichnet und häufig langsamer als *Acciaccaturas* gespielt.

In Dorico 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 980

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 Vorschlagsbalken auf dieselbe Art und Weise anpassen wie bei normalen Balken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 787

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

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 925

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.

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.

Atemzeichen gelten nur für einzelne Notenzeilen.



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.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 348

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 929

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 930

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 930

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 931

[Fermaten und Pausen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 934

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.

In Dorico SE wirken sich die verschiedenen Arten von Fermaten gemäß ihrer beabsichtigten Dauer auf die Wiedergabe aus. Lange Fermaten erzeugen zum Beispiel länger gehaltene Noten und Abstände als kurze Fermaten.

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.

Fermate	Beschreibung
Lange Fermate (Henze) 	Zeigt an, dass eine Note deutlich länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben (wie von Hans Werner Henze verwendet).
Sehr lange Fermate 	Zeigt an, dass eine Note viel länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Curlew (Britten) 	Zeigt in asynchroner Musik an, dass eine Note oder Pause bis zum nächsten Synchronisierungspunkt gehalten werden soll (wie von Benjamin Britten verwendet).

Fermaten können in zwei Stile unterteilt werden. Da sich deren Bedeutungen überschneiden, kann es für Spieler verwirrend sein, wenn beide Stile in ein und demselben Projekt verwendet werden.

Stil	Sehr kurze Fermate	Kurze Fermate	Fermate	Lange Fermate	Sehr lange Fermate
Standard					
Henze	n/v				n/v

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 934

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 348

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 450






Arten von Atemzeichen

In Dorico SE gibt es verschiedene Arten von Atemzeichen. Atemzeichen zeigen Spielern geeignete Stellen zum Luftholen bzw. zum Erzeugen eines entsprechenden musikalischen Effekts an.

Komma-artige	Häkchen-artige	Aufstrich-artige	Salzedo
,	✓	∨	

Arten von Zäsuren

In Dorico SE gibt es verschiedene Arten von Zäsuren. Alle Zäsuren zeigen eine Unterbrechung des Klangs an, aber für unterschiedliche musikalische Stile werden häufig auch unterschiedliche Arten von Zäsuren benötigt.

Zäsur	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.

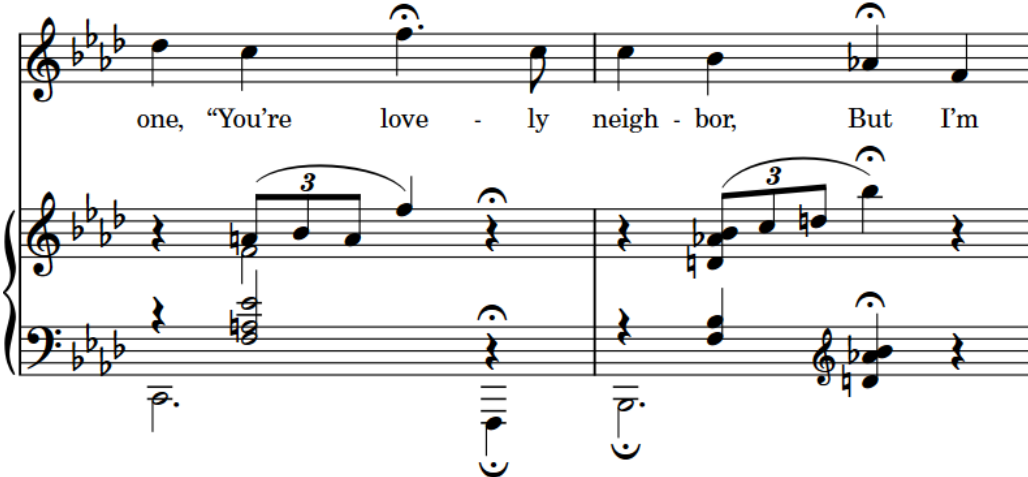
Positionen von Fermaten und Pausen

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 auf den vorderen Notenköpfen in der ersten Stimmspalte zentriert sind, unabhängig von der Halsrichtung der Noten.



The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is a vocal line with lyrics: "one, 'You're love - ly neigh - bor, But I'm". The middle staff is a piano accompaniment with a triplet of eighth notes. The bottom staff is a bass line. Fermatas are placed above the notes on the vocal staff and above the rests on the piano and bass staves. The fermatas on the piano and bass staves are positioned above the rests, while the fermata on the vocal staff is positioned above the note.

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 und Pausen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 934

Kombinationen von Fermaten und Pausen

Einige Art von Fermaten und Pausen können nicht an derselben rhythmischen Position wie andere Fermaten und Pausen auftreten.

An einer einzelnen rhythmischen Position kann Dorico SE Folgendes anzeigen:

- Eine einzelne Art von Fermate oder Zäsur in allen Notenzeilen. Sie können zum Beispiel nicht eine kurze Fermate in einer Notenzeile und eine lange Fermate an derselben rhythmischen Position in einer anderen Notenzeile verwenden. Wenn Sie die Art der 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.
- Eine einzelne Art von Atemzeichen oder ein Curlew-Zeichen in jeder einzelnen Notenzeile. Beispielsweise kann in jeder Notenzeile eine unterschiedliche Art von Atemzeichen angezeigt werden, aber Sie können nicht zwei unterschiedliche Atemzeichen an derselben rhythmischen Position in derselben Notenzeile anzeigen.

Sie können Fermaten und Pausen auf die folgenden Arten kombinieren:

- Fermaten können nicht an derselben rhythmischen Position auftreten wie eine andere Fermate oder Pause. Atemzeichen/Curlew-Zeichen haben Vorrang vor Fermaten und führen dazu, dass sie in den entsprechenden Notenzeilen nicht angezeigt werden. Zäsuren und Fermaten ersetzen einander permanent.
- Zäsuren können an derselben rhythmischen Position vorkommen wie Atemzeichen/Curlew-Zeichen, aber nicht an derselben rhythmischen Position wie Fermaten.
- Atemzeichen können nicht an derselben rhythmischen Position vorkommen wie Curlew-Zeichen. Sie ersetzen einander permanent.

BEISPIEL

Um eine Fermate und ein Atemzeichen an derselben Note anzuzeigen, stellen Sie sicher, dass das Atemzeichen an einer anderen rhythmischen Position steht, wie durch seine Verbindungslinie angezeigt. Verschieben Sie es zum Beispiel rhythmisch von einer angrenzenden Note oder geben Sie es ein, wenn sich die Eingabemarke an der erforderlichen Position befindet.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 348

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

[Rhythmische Position](#) auf Seite 23


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Zuordnungslinien anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 455

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637


Fermaten auf Taktstrichen platzieren

Sie können eine Fermate über einem Taktstrich statt über 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.

BEISPIEL



Auf letzter Viertelnote im Takt eingegebene Fermate



Auf Taktstrich positionierte Fermate

Fermaten und Pausen bei der Wiedergabe

Dorico SE kombiniert Änderungen von Notenwerten und das Einfügen von Abständen, um alle Arten von Fermaten, Atemzeichen und Zäsuren bei der Wiedergabe zu berücksichtigen.

Fermaten bei der Wiedergabe

Fermaten verlängern gleichzeitig die Dauer von Noten an ihren Positionen und fügen hinter ihnen Abstände ein. Die Haltelängen und Abstandswerte hängen von der Art der Fermate ab: Lange Fermaten erzeugen länger gehaltene Noten und Abstände als kurze Fermaten.

Atemzeichen bei der Wiedergabe

Atemzeichen verkürzen die Dauer der Noten vor ihnen. Standardmäßig verkürzen sie Noten um 50 % einer Viertelnote bei 120 bpm, bis zu maximal der Hälfte des Notenwerts der betroffenen Noten.

Atemzeichen fügen bei der Wiedergabe keine zusätzliche Zeit ein.

Zäsuren bei der Wiedergabe

Zäsuren fügen Abstände nach Noten an ihren Positionen ein, vor Noten an der nächsten rhythmischen Position. Standardmäßig fügen sie Abstände, die 50 % der Zählzeitdauer entsprechen, an ihren Positionen ein.

Zäsuren verlängern nicht die Dauer von Noten an ihren Positionen.

Sie können die Abstandswerte/Haltdauer einzelner Fermaten und Zäsuren ändern und sie im Tempo-Editor bearbeiten.

HINWEIS

Fermaten und Zäsuren wirken sich nicht auf die Wiedergabe aus, wenn sie sich mit allmählichen Tempoänderungen überlappen. Wir empfehlen Ihnen, allmähliche Tempoänderungen so zu positionieren, dass sie rhythmisch vor Fermaten/Zäsuren enden. Sie können allmähliche Tempoänderungen im Notensatz-Modus grafisch verlängern, wenn Sie sie über Fermaten/Zäsuren hinaus ausdehnen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 523

[Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 665


[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1204

[Tempo-Editor](#) auf Seite 685

Dauer von Fermaten bei der Wiedergabe ändern

Sie können die Haltdauer und den Abstandswert einzelner Fermaten bei der Wiedergabe ändern. So können Sie zum Beispiel eine einzelne Fermate verlängern, ohne ihren notierten Typ zu ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, deren Wiedergabe-Haltdauer/-Abstandswert Sie ändern möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Fermaten und Pausen** (einzeln oder zusammen):
 - **Haltdauer %**
 - **Abstandswert %**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
4. Optional: Um die ausgewählten Fermaten lückenlos wiederzugeben, aktivieren Sie **Nur halten**.

ERGEBNIS

Die Wiedergabe-Abstandswerte/-Haltdauer der ausgewählten Fermaten werden geändert.

TIPP

Außerdem können Sie die Wiedergabe einzelner Fermaten im Tempo-Editor bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637


[Arten von Fermaten](#) auf Seite 929

[Tempo-Editor](#) auf Seite 685

Dauer von Zäsuren bei der Wiedergabe ändern

Sie können die Dauer einzelner Zäsuren bei der Wiedergabe ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn in Ihrer Musik einige Zäsuren länger sein müssen als andere.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Zäsuren aus, deren Wiedergabedauer Sie ändern möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Abstandswert %** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Dauer der ausgewählten Zäsuren bei der Wiedergabe wird geändert.

TIPP

Außerdem können Sie die Wiedergabe einzelner Zäsuren im Tempo-Editor bearbeiten.

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, zum Beispiel Pauken oder Horn, gibt es in Dorico SE eine Variante für **Keine Tonart**. Sie können die jeweilige Instrumentenvariante 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 288
- [Arten von Tonarten](#) auf Seite 939
- [Tonale Systeme](#) auf Seite 943
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107
- [Noteneingabe](#) auf Seite 226
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469
- [Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129
- [Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

Tonartanordnungen

Dorico SE hält automatisch Konventionen für die Platzierung und Darstellung von Tonartangaben ein, z. B. die Anzeige von Vorzeichen in der anerkannten Quintenzirkel-Reihenfolge sowie die Positionierung von Tonarten zwischen Schlüsseln und Taktarten.

Die Reihenfolge, in der Vorzeichen in Tonartangaben angezeigt werden, weicht für Kreuz- und Be-Tonarten ab.

- Für Kreuze: F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#
- Für Bes: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

In Dorico SE werden Vorzeichen für alle westlichen Standard-Tonarten automatisch in dieser Reihenfolge angegeben. Es gibt ein anerkanntes Muster für die Platzierung von Vorzeichen in einer Tonart, so dass sie entsprechend dem aktuellen Schlüssel in die Notenzeile passen. Das Muster von Vorzeichen ist in allen Schlüsseln dasselbe, mit Ausnahme des Tenorschlüssels, bei dem Kreuz-Tonarten einem abweichenden, aufsteigenden Muster folgen müssen, damit die Vorzeichen in die Notenzeile passen.

Schlüssel	Anordnung von Kreuzen	Anordnung von Bes
Sopran		
Bass		
Alt		
Tenor		

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Positionen von Tonartangaben](#) auf Seite 940

Arten von Tonarten

Es gibt mehrere Arten von Tonarten in Dorico SE, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Dur- und Molltonarten

Die Tonartangabe für eine Durtonart ist identisch mit der Tonartangabe für ihre parallele Molltonart und umgekehrt. Die Tonart B \flat -Dur besitzt beispielsweise zwei Bes. Ebenso g-Moll, das die parallele Molltonart von B \flat -Dur ist. Der Unterschied ist, dass bei Musik in g-Moll normalerweise das F durch ein Kreuz erhöht wird, da die siebte Stufe der Tonleiter in Molltonarten erhöht wird. Wenn Sie also nach einer g-Moll-Tonartangabe ein F \sharp /G \flat eingeben, schreibt Dorico SE es in den meisten Fällen als F \sharp , um der Konvention für harmonische Molltonarten gerecht zu werden.



Eine Be-Dur-Skala nach einer Be-Dur-Tonartangabe



Eine g-Moll-Skala nach einer g-Moll-Tonartangabe

Offene Tonart

Offene oder atonale Tonarten sind in ihrer Darstellung identisch mit C-Dur und a-Moll, da für keine von ihnen Vorzeichen angezeigt werden; sie verhalten sich jedoch unterschiedlich.

In einer offenen Tonart basiert die Schreibung von Vorzeichen auf der aktuellen Richtung der Musik. Bei aufsteigenden Figuren werden Kreuze bevorzugt, bei fallenden Figuren Bes. Es gibt keine Tonhöhenhierarchie in einer offenen Tonart, weswegen ein und dieselbe Tonhöhe je nach Kontext bei jeder Instanz anders ausgedrückt werden kann, selbst wenn zwischen zwei Instanzen nur wenige Takte Abstand liegen.

In einer C-Dur- oder a-Moll-Tonart werden Vorzeichen gemäß dem Kontext der impliziten Dur- oder Moll-Tonalität geschrieben. In C-Dur werden z. B. generell Kreuze bevorzugt, unabhängig davon, ob die Notenfolge aufsteigt oder abfällt. Entsprechend wird in a-Moll die Schreibung G \sharp bevorzugt, unabhängig von der Richtung der Notenfolge, da G \sharp der Leitton in a-Moll ist.

Keine Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe.

Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente hinzugefügt haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Für diese Instrumente kann jede beliebige Tonhöhe eingegeben werden, und Vorzeichen werden nach Bedarf angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 288

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 107

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

Positionen von Tonartangaben

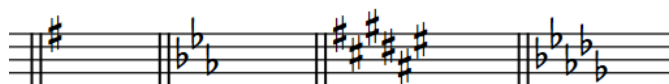
Tonartangaben werden standardmäßig zwischen Schlüsseln und Taktarten positioniert und in jeder Notenzeile angezeigt, die eine Tonart benötigt. In Notenzeilen für ungestimmte Instrumente werden sie nicht angezeigt.

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 940

[Tonartanordnungen](#) auf Seite 938

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 einzelne Erinnerungs-Tonartangaben ausblenden.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, für separate musikalische Einheiten Partien zu verwenden. Dorico SE zeigt keine Erinnerungs-Tonartangaben oder -Taktartangaben zwischen Partien an.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Partien](#) auf Seite 168

[Partien trennen](#) auf Seite 499
[Systemumbrüche](#) auf Seite 611
[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1231
[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1114
[Schlüssel](#) auf Seite 844

Erinnerungs-Tonartangaben ein-/ausblenden

Sie können Erinnerungs-Tonartangaben ein-/ausblenden, die an den Enden von Systemen angezeigt werden, wenn Tonartwechsel an Systemumbrüchen vorkommen. So können Sie zum Beispiel horizontalen Platz sparen, wenn Sie Tonarten mit vielen Vorzeichen verwenden. Sie können dies entweder 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 Erinnerungs-Tonartangaben aus, die Sie ein-/ausblenden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Erinnerung am Systemende** in der **Tonarten-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Erinnerungs-Tonartangaben werden an den Enden von Systemen ein-/ausgeblendet. Dies hat keine Auswirkung auf Tonartangaben am Anfang von Systemen.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 940
[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1231
[Systemumbrüche](#) auf Seite 611
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

Enharmonisch äquivalente Tonarten

Enharmonisch äquivalente Tonarten sind Tonarten mit abweichenden Namen, die jedoch dieselben Tonhöhen umfassen, z. B. C#-Dur und 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 \sharp nach G \sharp z. B. muss der Leitton als F \ast geschrieben werden; wenn jedoch nach A \flat transponiert wird, ist der Leitton G \natural .



G \sharp -Dur erfordert einen Leitton mit Doppelkruz



A \flat -Dur, die enharmonische Entsprechung zu G \sharp -Dur, erfordert keinen Leitton mit Doppelkruz

Dorico 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 \sharp -Dur, da B \flat -Klarinetten einen Ganztonschritt tiefer als ihre notierte Tonhöhe klingen.

Instrumente ohne angezeigte Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente eingegeben haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Sie können die Noten in den Notenzeilen dieser Instrumente dennoch transponieren; für sie werden dann jedoch bei Bedarf Vorzeichen anstelle einer Tonart angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 486

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 485

[Noten umdeuten](#) auf Seite 488

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

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 177

[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.

In Dorico SE können Sie das tonale System nicht ändern; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

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. Zum Beispiel 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 a soprano line with lyrics: "vo - - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho -". The middle staff is a basso continuo line with lyrics: "Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho -". The bottom staff is a bass line with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The lyrics are aligned with the notes on the staves.

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 408

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 959

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 949

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 959

[Liedtext exportieren](#) auf Seite 949

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 959

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 408

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 957

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 408

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 959

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 951

[Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 952

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 955
- [Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 959
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442
- [Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 410
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 471

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 959
- [Arten von Liedtext](#) auf Seite 944
- [Positionen von Liedtext](#) auf Seite 951
- [Kommentare exportieren](#) auf Seite 498
- [Text exportieren](#) auf Seite 96

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 446

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

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.

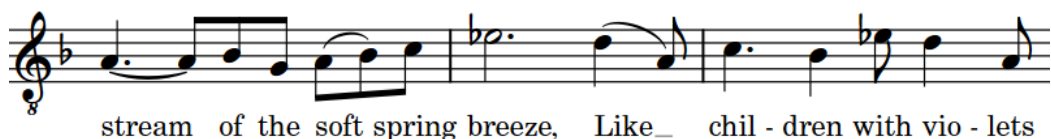
Positionen von Silben

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, sofern diese Note mit einem einzelnen Notenkopf notiert ist. Einzelne Silben in Haltebogenketten werden links am linken Rand der ersten Note in der Haltebogenkette ausgerichtet.
- Melismen, also Silben oder Wörter, die auf mehr als einer Note zu singen sind, werden links am linken Rand 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

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 959

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 960

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 953

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 608

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 entweder 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:

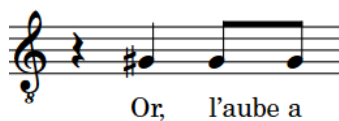
- **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

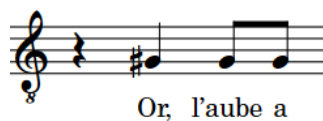
Die Ausrichtung des ausgewählten Liedtexts wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzendem Liedtext zu verhindern.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

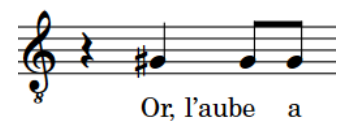
BEISPIEL



Links ausgerichteter Liedtext
»l'aube«



Mittig ausgerichteter Liedtext
»l'aube«



Rechts ausgerichteter Liedtext
»l'aube«

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 946

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

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 959

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 949

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 zur nächsten oder vorherigen Liedtexteinheit 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.

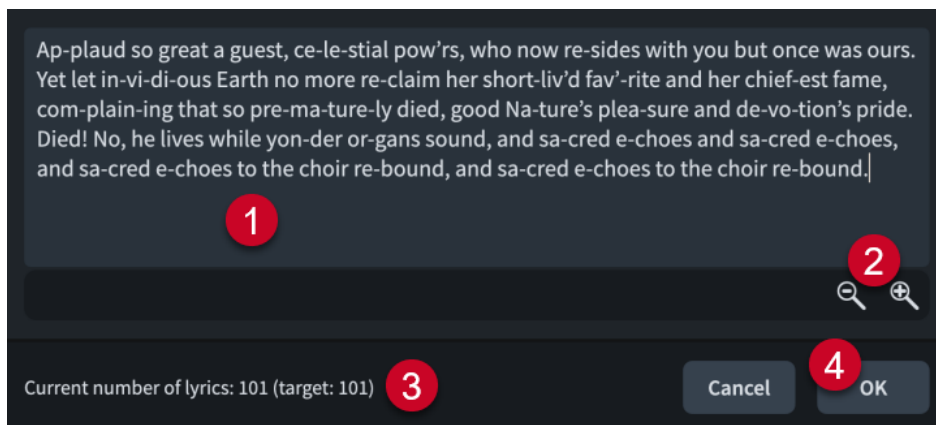
Dialog Liedtext bearbeiten

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.

Geschützte Leerzeichen werden als kleine mittlere Punkte angezeigt. Sie können geschützte Leerzeichen eingeben, indem Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste** drücken.

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.

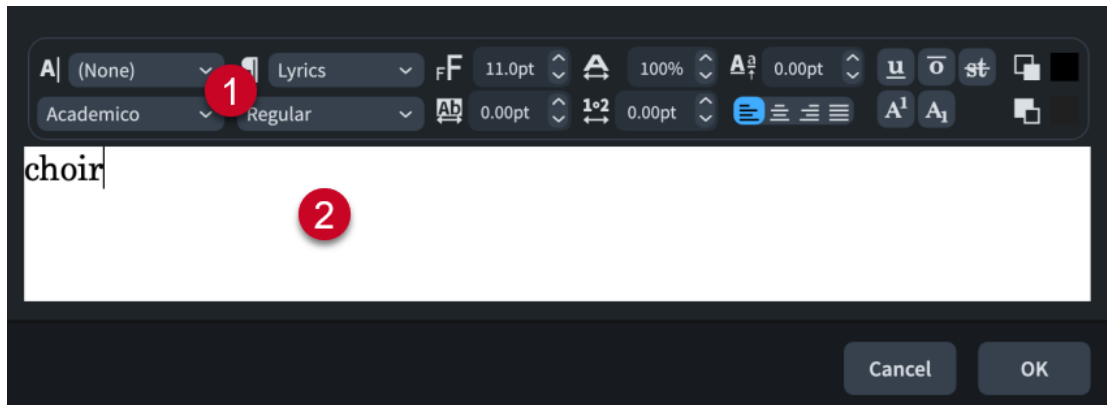
4 OK-Schalter

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 405

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 958

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 453

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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen 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 944

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 959

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 959


[Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 957

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 entweder 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 Option **Absatzstil** 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 944

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 959

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 vorrücken, indem Sie **-** zwischen Silben drücken. Liedtext-Trennstriche nutzen den Absatzstil der vorangehenden Liedtexteinheit.

Dorico SE zeigt automatisch Liedtext-Fülllinien an, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorrücken, indem Sie die **Leertaste** drücken, entweder für gebundene Noten oder mehrmals für mehrere Noten. 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 408

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 411

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 951

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 962

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 951

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 957

Zeilnummer und Typ von Liedtextzeilen ändern

Sie können die Zeilnummer 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 **Zeilnummer**-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 Zeilnummer und/oder den Zeilentyp der ausgewählten Liedtextzeile auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Zeile** > **[Zeilnummer]**.
 - 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 944

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 949

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.

Strophennummern nutzen denselben Absatzstil wie der folgende Liedtext.


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 Strophennummer 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.

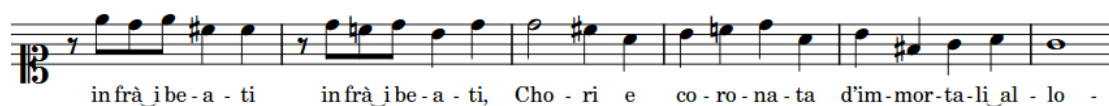
WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 408

[Bindebögen](#) auf Seite 1155

Ostasiatische Elisionsbögen ausblenden/anzeigen

Sie können ostasiatische Elisionsbögen für einzelne Liedtexteinheiten anzeigen bzw. ausblenden. Sie können dies entweder 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 Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Ostasiatischer Elisionsbogen angezeigt



Ostasiatischer Elisionsbogen ausgeblendet

Noten

Noten sind Symbole, die in Notenzeilen gesetzt werden, um Tonhöhen anzuzeigen. Meist werden Noten mit ovalen Notenköpfen angezeigt, die je nach ihrer Länge entweder leer oder gefüllt sind. Sie können aber aus einer Vielzahl von Notenkopf-Designs wählen.

Noten können 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 227

[Notenabstand](#) auf Seite 607

[Notenhäse](#) auf Seite 980

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 964

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 969

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 266

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

[Haltebögen](#) auf Seite 1217

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787

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 968

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

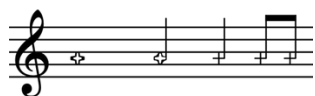
Kreis mit X



Großes X und Raute



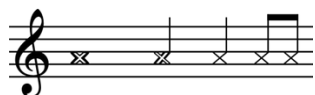
Schnörkel-X



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)

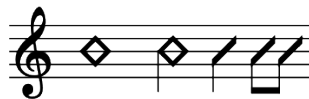
Schrägstrich-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



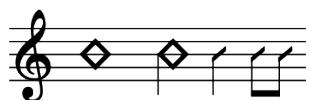
Kreuz



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 969

[Notenkopf-Designs zurücksetzen](#) auf Seite 970

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

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.
- Um unterschiedliche Spieltechniken für Noten darzustellen, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, können Sie stattdessen auch ihre Spielanweisungen ändern.

- 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

- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438
- [Rhythmusstriche](#) auf Seite 1134
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1134
- [Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1136
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481
- [Obertöne](#) auf Seite 985
- [Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 986
- [Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1262
- [Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1265
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Notenkopf-Designs zurücksetzen

Sie können das Notenkopf-Design einzelner Noten zurücksetzen und das Standard-Notenkopf-Design für sie wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, deren Design Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **Auf Standard-Notenkopf zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 438

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 1016

[Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern](#) auf Seite 910

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 903

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 400

[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 986

[Harmonischen Teilton ändern](#) auf Seite 987

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

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

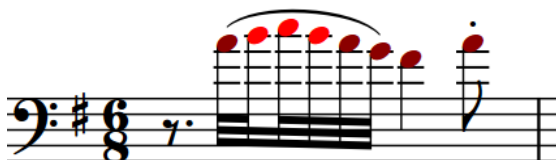
Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden ausgeblendet/angezeigt.

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 mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 396

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 397

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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.

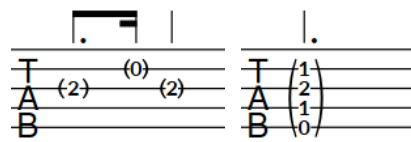
HINWEIS

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

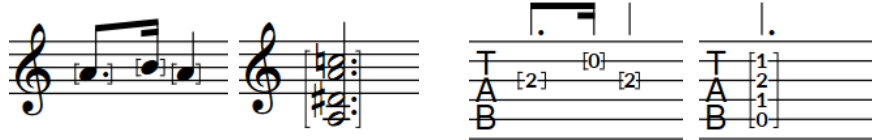


Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

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 977

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 1038

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Haltebögen](#) auf Seite 1217

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1025

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1028

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 827


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



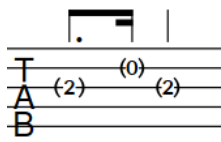
Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile



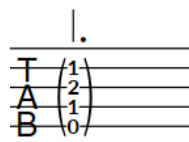
Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



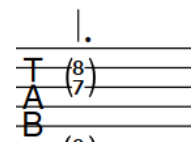
Getrennte runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



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 1038


[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 668

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.

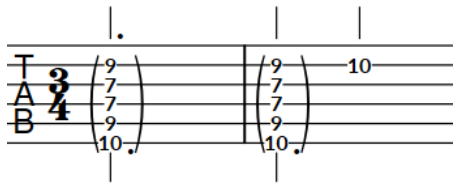
BEISPIEL



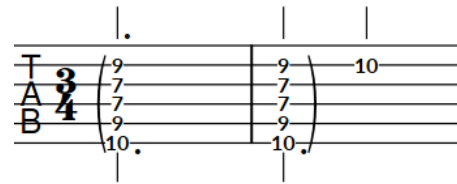
Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, in der Notenzeilen-Darstellung



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 1217

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 887

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 259

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 827

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 805

[Alterierte Primen](#) auf Seite 753

[Stimmen](#) auf Seite 1278

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Balkengruppierung zurücksetzen](#) auf Seite 791

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 angewendet 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 1281

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1279

[Alterierte Primen](#) auf Seite 753

Halsrichtung von Noten ändern

Sie können die Halsrichtung jeder Note manuell ändern. Sie können dies entweder 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.
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 481

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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.

Halsrichtungen zurücksetzen

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Balkengruppierung zurücksetzen](#) auf Seite 791

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

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

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. Je nachdem, welche Art von Oberton Sie erzeugen möchten, sollten Sie jedoch unterschiedliche Tonhöhen eingeben.
 - 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**

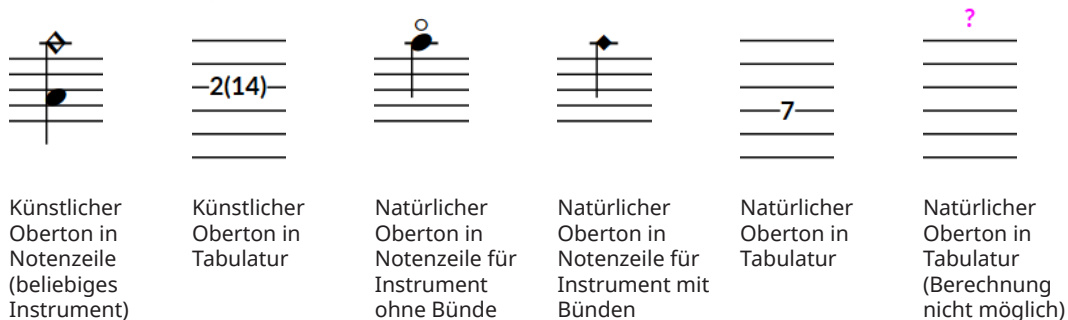
ERGEBNIS

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 Stil 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 227

[Darstellungen/Stile von Obertönen](#) auf Seite 989

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971

[Tabulatur](#) auf Seite 1190


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

1. Wählen Sie die Obertöne aus, deren Teilton Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Teilton**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf den Knotenpunkt, an dem die Saite berührt werden soll, um den gewünschten Teilton zu erzeugen.
-

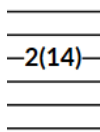
ERGEBNIS

Der Teilton der ausgewählten Obertöne wird geändert. Für künstliche Obertöne vom **Normal**-Typ wird die Tonhöhe des unausgefüllten rautenförmigen Notenkopfs/die Bundnummer in

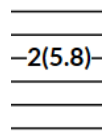
Klammern automatisch aktualisiert. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

BEISPIEL

**Künstlicher Oberton mit Standard-Teilton
(Notation und Tabulatur)**




**Teilton auf fünften geändert
(Notation und Tabulatur)**



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 entweder 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 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 750

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 755

Darstellungen/Stile von Obertönen

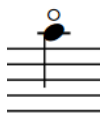
Sowohl künstliche als auch natürliche Obertöne können auf verschiedene Arten notiert werden. In Dorico SE ist es möglich, die gewünschte klingende Tonhöhe, entweder die gegriffene oder die berührte Tonhöhe oder sowohl die gegriffene als auch die berührte Tonhöhe für einzelne Obertöne anzugeben.

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

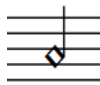
Ändert den Notenkopf von Noten in einen rautenförmigen Notenkopf. Der rautenförmige Notenkopf wird schwarz (ausgefüllt) angezeigt, wenn es sich bei der Note um eine Viertelnote oder kürzer handelt, und weiß (unausgefüllt), wenn

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.

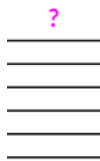


Rautenförmig (unausgefüllt)

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.



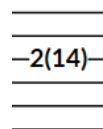
Künstliche Obertöne

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



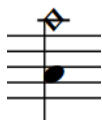
Normaler künstlicher Oberton in Tabulatur

Pinch

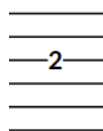
Zeigt zwei Notenköpfe an: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die klingende Tonhöhe an. Die klingende Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabulaturen wird nur der gegriffene Bund angezeigt.

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



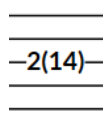
Pinch-Oberton in Tabulatur

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



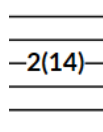
Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (klingend) in
Tabulatur

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

- [Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 986
- [Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 971
- [Tabulatur](#) auf Seite 1190


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, zum Beispiel 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 353

[Vorschläge](#) auf Seite 921

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 995

[Triller](#) auf Seite 997

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1008

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.

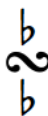
HINWEIS

Bei einigen Ornamenten wird weder oberhalb noch unterhalb ein Vorzeichen angezeigt.

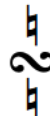
BEISPIEL



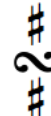
Keine Vorzeichen



Bes darüber und
darunter



Auflösungszeichen
darüber und darunter



Kreuze darüber und
darunter

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1000

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1039

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 997


[Trillerzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 997

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

Anfangsposition von Trillern ändern

Sie können festlegen, ob die Anfangsposition einzelner Triller am Notenkopf oder am Vorzeichen ausgerichtet wird. Sie können dies entweder 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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

[Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 999

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.

A musical score and guitar tablature for trills. The top part shows a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a 2/4 time signature. The first measure has a trill on a quarter note G4. The second measure has a trill on a quarter note A4. The third measure has a trill on a quarter note B4. The bottom part shows guitar tablature for the same three measures. The first measure has fret numbers 3-4-3-(4) and 6. The second measure has fret numbers 5-7 and 4-(6). The third measure has fret number 4-(6). The tablature is labeled with T, A, and B on the left side.

Triller in einer Notenzeile und in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 353

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1000

[Anfangsposition von Trillern ändern](#) auf Seite 996


[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1008

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

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 1005

[Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1001


[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 999

[Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 999

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 1009

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 entweder 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

[Anfangsposition von Trillern ändern](#) auf Seite 996

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 998

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1009

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

Trillerintervalle

Trillerintervalle zeigen dem Interpreten an, welche Noten er spielen muss, und haben auch Einfluss auf die Tonhöhen, die in Dorico SE bei der Wiedergabe verwendet werden. Ein Triller auf mit einem Kreuz als Vorzeichen auf dem E zeigt z. B. an, dass der Triller zwischen E und F# ausgeführt werden muss, und nicht zwischen E und F.



Die unterschiedlichen Vorzeichen auf diesen Trillern zeigen Änderungen der höheren Note des Trillers an.

Wenn Sie beim Eingeben des Trillers kein Intervall angeben, berechnet Dorico SE ein passendes Intervall auf Grundlage der oberen Note in der Stimme zu der der Triller gehört, sowie der aktiven Schlüsselsignatur und von Vorzeichen, die vorher in dem Takt auftauchen. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller auf einem E# eingeben, wird in C Dur ein Halbton-Intervall zu F# erzeugt. Wenn es im Takt auf dem F vorher ein Kreuz aufgetaucht ist, ist das erzeugte Trillerintervall ein Ganzton / eine große Sekunde zwischen dem E# und dem F#.

Bei offenen/atonalen Tonarten erzeugt Dorico SE standardmäßig Ganzton-/große Sekundenintervalle.

Sie können die Trillerintervalle bei der Eingabe in das Einblendfeld festlegen, 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 353

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1005

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 358

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 353

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 994

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1039


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 entweder 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 1006

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 622


[Anmerkungen](#) auf Seite 578

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 464

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 1004

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 353

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 1006

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 353

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 464


[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

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 637

[Hinweise](#) auf Seite 463

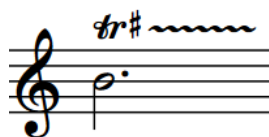
Darstellung von Triller-Intervallen

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 353


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 969


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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkung auf die Position von Trillerintervall-Vorzeichen an folgenden Noten, über die sich Triller erstrecken.

VORAUSSETZUNGEN

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

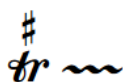
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, für die Sie die Intervallanzeige-Position ändern möchten.
 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**
-

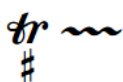
ERGEBNIS

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 Rahmenverkettung aus.

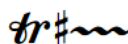
BEISPIEL



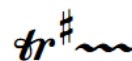
Darüber



Darunter



Rechts



Hochgestellt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

Triller bei der Wiedergabe

Dorico SE spielt Triller in einer Kombination aus gesampelten Trillern, wenn diese verfügbar sind, und durch Abspielen mehrerer Noten ab.

Dorico SE kann gesampelte Halb- und Ganzton-Triller automatisch wiedergeben, wenn diese Spieltechniken in der VST-Expression-Map definiert sind, was bei einer Reihe von Instrumenten in HALion Symphonic Orchestra der Fall ist. Für Sound-Bibliotheken, die keine gesampelten Triller bereitstellen, oder für Intervalle, die größer als ein Ganztonschritt sind, erzeugt Dorico SE Triller.

Bei der Wiedergabe erzeugter Triller integriert Dorico SE Vorschläge direkt vor und nach den Trillern. Ein einzelner, nicht durchgestrichener Vorschlag auf der ursprünglichen Trillernote erzeugt eine Appoggiatura (langer Vorschlag), während mehrere Vorschläge auf der ursprünglichen Trillernote nicht in das Trillermuster eingebunden werden. Vorschläge auf der Note direkt nach dem Triller werden ebenfalls in das Trillermuster eingebunden.



Ein Triller mit Vorschlägen am Anfang und Ende

Variable Geschwindigkeiten innerhalb von Trillern werden bei der Wiedergabe berücksichtigt und Sie können die Wiedergabegeschwindigkeit einzelner Triller ändern. Sie können darüber hinaus Änderungen der Trillergeschwindigkeit in Triller-Erweiterungslinien ausblenden, während die Geschwindigkeitsänderungen bei der Wiedergabe erhalten bleiben.

In der zeitgenössischen Interpretationspraxis werden Triller in der Regel ab der geschriebenen Note gespielt, während in der historischen Aufführungspraxis des Barock und der Klassik Triller in der Regel ab der oberen Note des Trillers ausgeführt werden. Sie können die standardmäßige Anfangstonhöhe für Triller einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 998

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 999

[Anfangstonhöhe von Trillern ändern](#) auf Seite 1009

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 353

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 und der damit verbundenen Änderung der 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 998

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 999

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 353

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1016

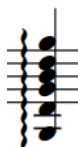
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042

[Linien](#) auf Seite 1079

Arten von Arpeggio-Zeichen

Es gibt verschiedene Arten von Arpeggio-Zeichen, die die unterschiedlichen Arpeggierungs-Richtungen und -Techniken angeben.

Arpeggio aufwärts



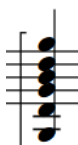
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der untersten Note aufwärts arpeggiert werden sollen.

Arpeggio abwärts



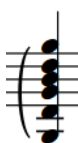
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der obersten Note abwärts arpeggiert werden sollen.

Kein Arpeggio



Eine eckige Klammer mit geraden Linien, die anzeigt, dass alle Noten im Akkord gleichzeitig gespielt werden sollen, also nicht arpeggiert.

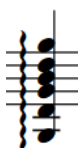
Gekrümmtes Arpeggio



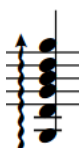
Eine gekrümmte Linie (ähnlich einem Bindebogen, aber vertikal), die einige Komponisten nutzen, um eine leichte oder teilweise Arpeggierung anzugeben.

Sie können sowohl aufwärts als auch abwärts gerichtete Arpeggio-Zeichen in Dorico SE mit einem der folgenden Enden anzeigen:

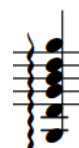
- Nichts
- Pfeil
- Schnörkel



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.
-

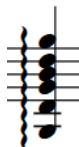
VORGEHENSWEISE

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**
-

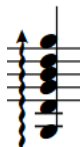
ERGEBNIS

Die Darstellung der Enden der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

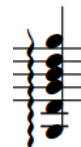
BEISPIEL



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 Spationierung von Noten und Notenzeilen vor, um Platz für Arpeggio-Zeichen zu schaffen und sicherzustellen, dass sie richtig positioniert werden.

Arpeggio-Zeichen sollten die gesamte vertikale Ausdehnung aller Noten des Akkords abdecken, auf den sie sich beziehen, und an beiden Enden leicht über die Noten hinausragen. Sie müssen jedoch nicht die Hälse der Noten abdecken. Dorico SE wählt die Längen von Arpeggio-Zeichen automatisch so, dass alle Noten in Akkorden abgedeckt werden, und passt ihre Längen an, wenn die Noten in Akkorden geändert oder gelöscht werden.


Wenn ein arpeggierter Akkord zwei Notenzeilen umfasst, z. B. in einer Klavierstimme, kann sich das jeweilige Arpeggio-Zeichen über beide Notenzeilen erstrecken.

Sie können Arpeggio-Zeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen. Sie können dies entweder 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 Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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.
-

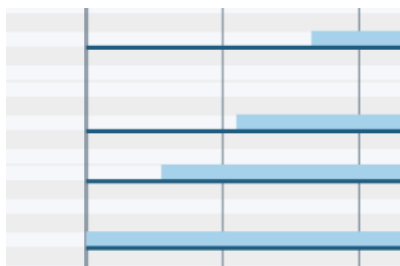
VORGEHENSWEISE

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**
-

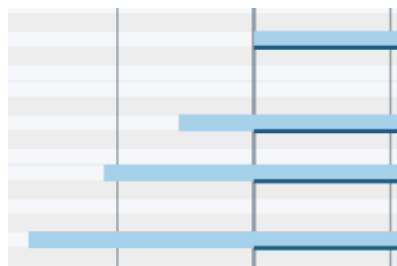
ERGEBNIS

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.

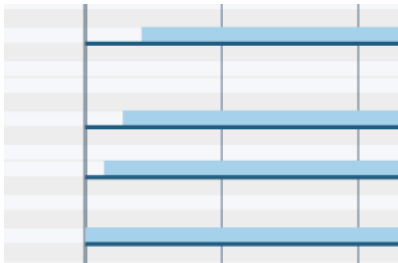
VORGEHENSWEISE

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**.

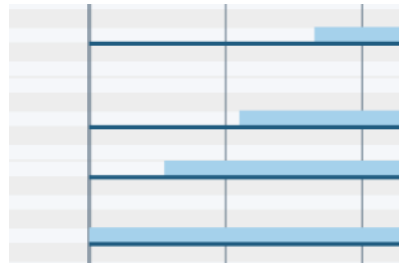
ERGEBNIS

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.

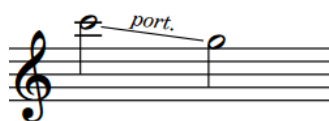
Es gibt unterschiedliche Konventionen in Bezug auf die Spielanweisungen für Glissando und Portamento. Manche interpretieren Glissando-Linien als Anweisung zum Spielen einer chromatischen Skala zwischen zwei Noten als steigende oder fallende Folge von Halbtönen und Portamento-Linien als Anweisung zum 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 353

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 1017

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1010

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 907

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073

[Linien](#) auf Seite 1079

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

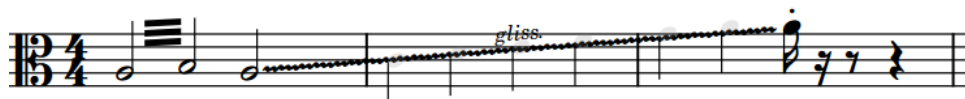
Glissando-Linien durch leere Takte

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 zum Beispiel 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.

Um zu vermeiden, dass durch das Entfernen von Pausen Probleme mit Notenabständen auftreten, empfehlen wir Ihnen, Noten in die dazwischenliegenden Takte einzugeben und dann ihre Notenköpfe und/oder Hälse auszublenden.

BEISPIEL



Eine Glissando-Linie über mehrere Takte mit ausgeblendeten Noten zwischen den Anfangs-/Endnoten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 353

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1152


[Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#)

[Notenhälse anzeigen/ausblenden](#)



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** 
 - **Schlangenlinie** 

ERGEBNIS

Der Stil wird für die ausgewählten Glissando-Linien geändert.

TIPP

- Wenn Sie **Glissando-Stil** deaktivieren, werden die ausgewählten Glissando-Linien auf den Standardstil zurückgesetzt.
 - Sie können den Glissando-Stil auch ändern, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 353


[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 450

Glissando-Linien-Text ändern

Sie können einzelne Glissando-Linien mit »gliss.«-Text, mit »port.«-Text oder ohne Text anzeigen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

Glissando-Liniertext wird in Notenzeilen, die zu Bündinstrumenten gehören, automatisch ausgeblendet.

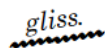
VORAUSSETZUNGEN

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

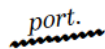
VORGEHENSWEISE

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:

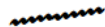
- **Gliss.**



- **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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 622


[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#)
auf Seite 353

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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

Glissando-Linientext wird in Notenzeilen, die zu Bündinstrumenten gehören, automatisch ausgeblendet.

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 607

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 607

Glissando-Linien bei der Wiedergabe

Glissando-Linien werden bei der Wiedergabe entweder durch eine Abfolge von Noten oder ein kontinuierliches Pitchbend zwischen den Anfangs- und Endnoten des Glissandos ausgedrückt.

Glissando-Wiedergabeart

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Glissando-Wiedergabe:

Kontinuierlich

Glissandi klingen mit Hilfe von MIDI-Pitch-Bend als nahtlose Übergänge zwischen den Anfangs- und Zieltonhöhen jeder Glissando-Linie.

Die folgenden Instrumentenfamilien nutzen standardmäßig kontinuierliches Glissando: Blechblasinstrumente, Sängerinnen, elektronische Instrumente und Streichinstrumente.

HINWEIS

Kontinuierliche Glissando-Wiedergabe muss von der jeweiligen Sound-Bibliothek unterstützt werden, funktioniert nur bei aufeinanderfolgenden Noten und erfordert das Festlegen eines entsprechenden Tonhöhenbereichs für die jeweilige Expression-Map. HALion Symphonic Orchestra unterstützt beispielsweise nur einen kontinuierlichen Glissando-Bereich von einem Ganztonschritt (zwei Halbtöne).

Wenn der Tonhöhenbereich von Glissandi den unterstützten Bereich überschreitet oder das Instrument Akkorde spielt (d. h. mehr als zwei Noten gleichzeitig), nutzen sie als Alternative die chromatische Glissando-Wiedergabe.

Chromatisch

Glissandi klingen als Abfolge von Noten (normalerweise in Halbtonabständen) zwischen den Anfangs- und Zieltonhöhen für jede Glissando-Linie.

- Harfenpedal-Schaubilder wirken sich darauf aus, welche Tonhöhen bei der Wiedergabe von Harfen-Glissandi zum Einsatz kommen.
- Alle anderen Instrumente nutzen, unabhängig vom aktuellen tonalen System, die chromatische 12-EDO-Skala.

Die chromatische Glissando-Wiedergabe ist der Standard für alle Instrumente, die nicht entweder die kontinuierliche Glissando-Wiedergabe oder die Glissando-Wiedergabe mit weißen Noten als Standard nutzen.

Weißer Noten

Glissandi klingen als Abfolge von Noten, wobei nur natürliche Tonhöhen zum Einsatz kommen, also die Tonhöhen, die durch weiße Tasten auf Klaviaturen dargestellt werden.

Glissando-Wiedergabe mit weißen Noten ist der Standard für Keyboard-Instrumente und gestimmte Perkussion.

Glissando-Wiedergabedauer

Wenn Glissando-Linien auf Haltebogenketten beginnen oder enden, beginnt ihre Wiedergabe ab dem letzten Notenkopf und endet auf dem ersten Notenkopf.

Standardmäßig beginnen Glissandi bei ihrer halben Dauer zu klingen; bei gebundenen Noten entspricht dies dem Notenwert des letzten Notenkopfs in der Haltebogenkette. Sie können die Verzögerung am Anfang von Glissando-Linien bei der Wiedergabe ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1050

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 943


[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 362

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 717

Glissando-Wiedergabeart ändern

Sie können die Wiedergabeart einzelner Glissando-Linien ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass einige Glissando-Linien durch weiße Noten anstelle von chromatischen Noten wiedergegeben werden. Standardmäßig wählt Dorico SE die Glissando-Wiedergabeart automatisch gemäß der Instrumentenfamilie aus.

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 Wiedergabeart Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiedergabe-Typ** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Auto**
 - **Kontinuierlich**
 - **Chromatisch**
 - **Weiße Noten**
 - **Keine**

Beginn von Glissandi bei der Wiedergabe verzögern

Sie können die Verzögerung am Anfang von Glissandi bei der Wiedergabe ändern. Standardmäßig beginnen Glissandi bei ihrer halben Dauer zu klingen; bei gebundenen Noten entspricht dies dem Notenwert des letzten Notenkopfs in der Haltebogenkette.

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. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
4. 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 das Kontrollkästchen **Verzögerter Start** aktiviert ist, beginnt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien bei der Hälfte des Notenwerts des letzten Notenkopfs, auf den sie sich beziehen.

Wenn das Kontrollkästchen **Verzögerter Start** deaktiviert ist, beginnt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien am Anfang des letzten Notenkopfs, auf den sie sich beziehen. Wenn Sie außerdem **Verzögerung** aktiviert haben, folgt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien dem von Ihnen eingestellten Wert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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

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 phrase in staff notation and guitar tablature. The staff notation is in G major (one flat) and features several notes with upward-pointing curved lines indicating bends. The bends are labeled 'full' and '1½'. The guitar tablature below shows the corresponding fret numbers: 3, (3), 2, (3), 5, 7, 3, (3), 1, (1), 6, 3, (3), 2, 0, 3. The tablature is labeled 'TAB' and 'B'.

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.

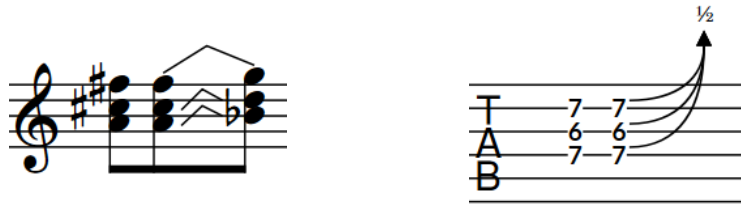
The image shows a musical notation example of a guitar bend. It features a treble clef, a key signature of one flat, and a single note with an upward-pointing curved line indicating a bend.

Gitarren-Bending in einer Notenzeile

The image shows a guitar tablature example of a guitar bend. It features a treble clef, a key signature of one flat, and a single note on the fifth fret with an upward-pointing curved line indicating a bend. The word 'full' is written above the line.

Gitarren-Bending in Tabulatur-Notation

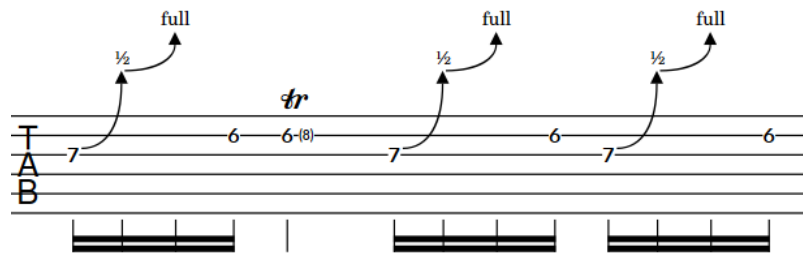
Wenn Sie Gitarren-Bendings für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile in Tabulatur-Notation automatisch ausgerichtet.



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.

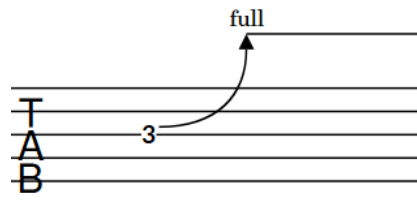


Gitarren-Bending-Läufe in Tabulatur-Notation

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

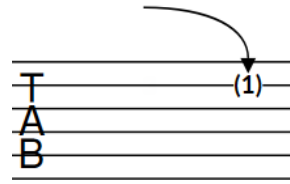
Loslassen

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

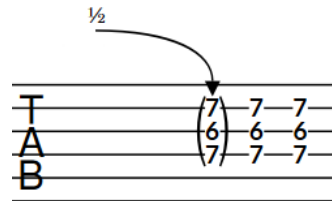


Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

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 1029

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1034

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 367

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1191

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Linien](#) auf Seite 1079

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

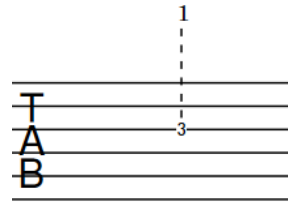
Gitarren-Pre-Dives

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 369

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

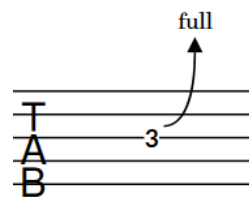
Gitarren-Post-Bends

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.



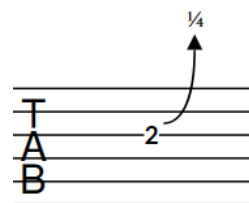
Gitarren-Post-Bend in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bend in Tabulatur-Notation



Mikrotonales Post-Bend in einer Notenzeile

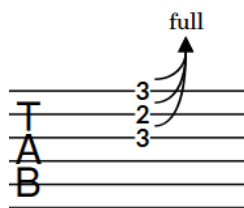


Mikrotonales Post-Bend in Tabulatur-Notation

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 370

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.

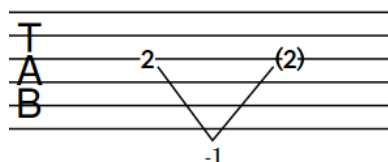
In Dorico SE besteht jeder Vibratohebel-Dive-and-Return aus zwei Vibratohebel-Bendings, wobei das erste auf derselben Note endet, auf der das zweite beginnt. Alle Vibratohebel-Bendings verbinden zwei Noten miteinander.

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

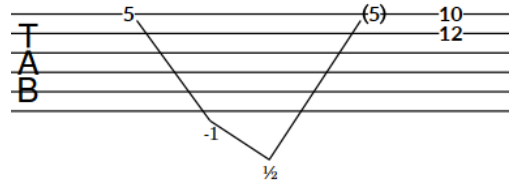


Vibratohebel-Dive-and-Return in Tabulatur-Notation

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

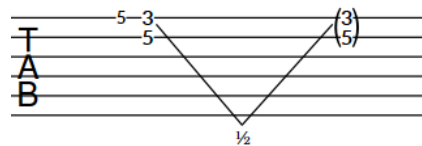


Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in
Tabulatur-Notation

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 372

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 373

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

Bending-Intervalle

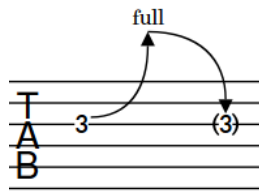
Bending-Intervalle geben an, in welchem Maße Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives, Post-Dives sowie Dive-and>Returns die Tonhöhe verändern. Sie werden in Form von Text oder Zahlen/Brüchen als Vielfaches bzw. Bruchteil eines Ganztons angegeben. Für die meisten Arten von Bendings werden Bending-Intervalle 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.

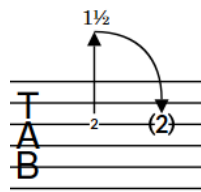
Bending-Intervalle für Pre-Dives und Dive-and>Returns mit Vibratohebel werden immer als Zahlen/Brüche angezeigt; **1** steht zum Beispiel für ein Dive-and-Return um einen Ganzton.

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.

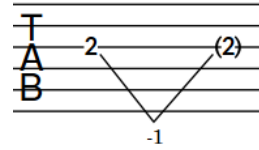
BEISPIEL



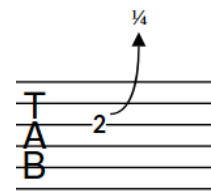
Gitarren-Bending mit Ganzton-Intervall, angezeigt als **full**



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 1190

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1039

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 367


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.

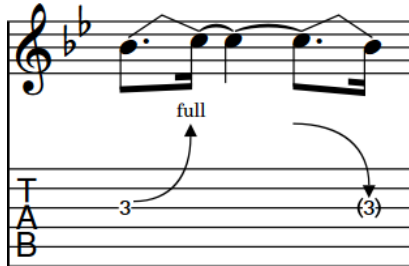
VORGEHENSWEISE

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**.

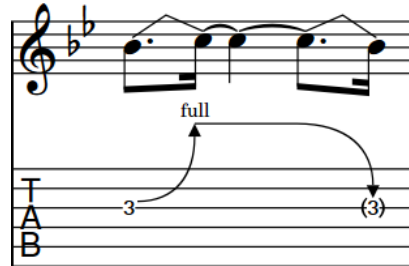
ERGEBNIS

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 entweder 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 452
- [Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1039
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1040
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 entweder 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 369

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 370

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 367

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1025

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1027

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1028

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 1029

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 367

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 369

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1025

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1028

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042

[Ornamente](#) auf Seite 994

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1040

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 380

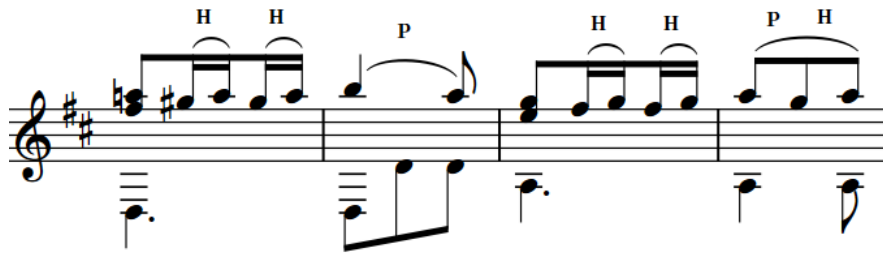
[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1040

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 903

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.

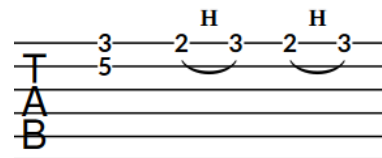
In Dorico SE werden Hammer-On-/Pull-Off-Anzeigen als Eigenschaften von Noten betrachtet.

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.



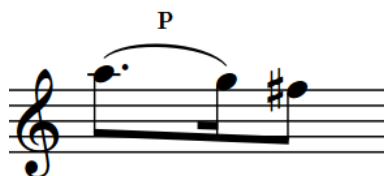
Hammer-Ons in einer Notenzeile



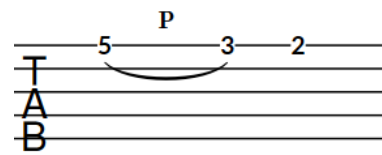
Hammer-Ons in Tabulatur-Notation

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.



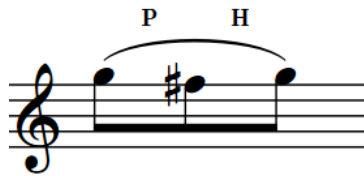
Pull-Off in einer Notenzeile



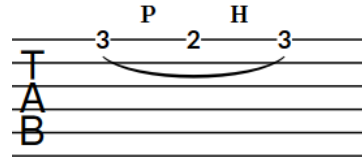
Pull-Off in Tabulatur-Notation

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



Ligado in Tabulatur-Notation

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 379


[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1040

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 903

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 Tabaturen 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 **Gitarrentechniken**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden als Ghost-Notes angezeigt.

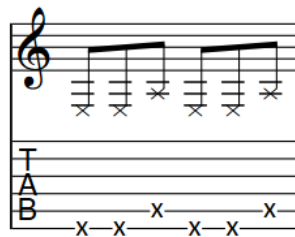
HINWEIS

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 248


[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

[Tabulatur](#) auf Seite 1190

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 376

[Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 377


[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 994

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1000

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 entweder 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 1031

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 353

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1016

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1010

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 907

[Linien](#) auf Seite 1079

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 994

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 353

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 353

[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 1046

Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern

Sie können Typ und Länge der Jazz-Artikulationen nach der Eingabe ändern, zum Beispiel, wenn Sie ein Smooth Doit in ein Long Bend Doit ändern möchten. Sie können die Art und die 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; zum Beispiel nur Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) vor der Note.

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 623

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

[Token](#) auf Seite 629

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 629

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 626

[Informationen über Partie-Überschriften ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 595

Hilfsseitenzahlen ein-/ausblenden

Sie können Hilfsseitenzahlen oben auf jeder Seite in der Seitenansicht ein-/ausblenden, so dass es einfacher ist, die Seitenzahl von Seiten zu prüfen, die die **Erste**-Seitenvorlage nutzen. Hilfsseitenzahlen werden nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Seitenzahlen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 777

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624

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

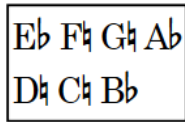


Zeigt die physischen Positionen der sieben Pedale an. Die vertikale Linie trennt die Pedale für den linken Fuß von denen für den rechten Fuß, während die horizontale Linie für die Normalposition steht.

- 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

[Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 395

[Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 396

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 397

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 972

[Glissando-Linien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1019

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 entweder 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 Rahmenverketzung aus.

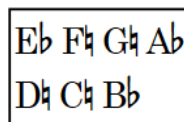
TIPP

Unter **Layout-Optionen > Spieler > Harfen-Pedalangaben** können die Standarddarstellung der Harfenpedale 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 711

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen 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 Rahmenverktettung 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 639

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Anmerkungen](#) auf Seite 578


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.

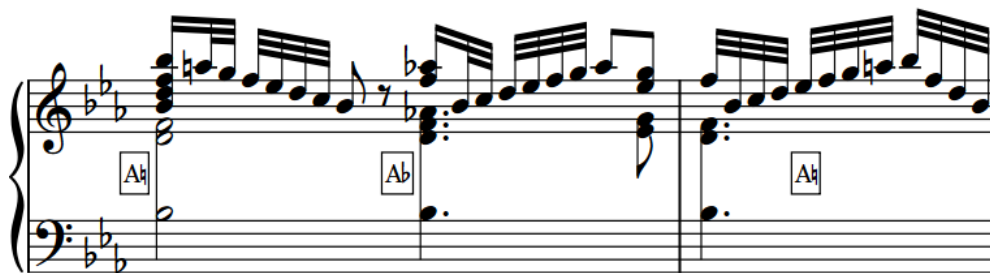
Sie können Harfenpedal-Schaubilder im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 entweder 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.

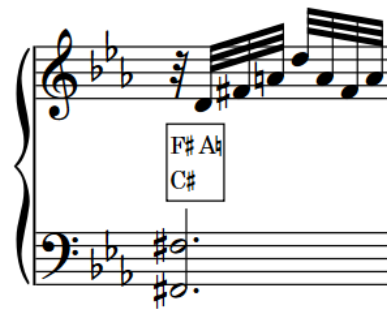
ERGEBNIS

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 1052

[Harfenpedal-Schaubilder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 395

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 for piano. It features two staves: a treble clef staff and a bass clef staff. The key signature is one sharp (F#) and the time signature is 12/8. The score includes several chords and melodic lines. Below the staves, there are three distinct pedal markings: 'Ped. una corda' with a bracketed line, 'Ped. tre corde' with an asterisk and a bracketed line, and 'Ped. Sost.' with a bracketed line. The 'una corda' marking is positioned under the first two measures, 'tre corde' under the next two, and 'Sost.' under the final two.

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 in treble clef with a key signature of one sharp. It consists of a series of chords. Below the notes, there are six 'Ped.' markings, each followed by an asterisk. Above the final two chords, there is a dynamic marking '8va' with a dashed line indicating an octave shift.

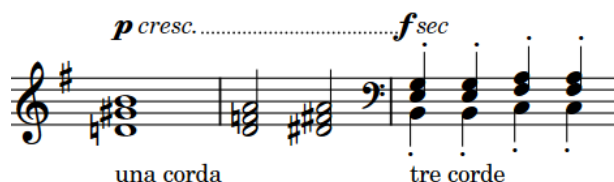
Sostenuto-Pedal

Das *Sostenuto*-Pedal lässt nur die Saiten für die aktuell gedrückten Noten resonieren. Man nennt es auch »mittleres Pedal«, da es sich normalerweise zwischen den anderen Pedalen befindet.

The image shows a musical score snippet in treble clef with a key signature of one sharp. It features a melodic line with eighth notes and a bass line with quarter notes. Below the notes, there are four 'Sost.' markings, each with a bracketed line underneath. Accents (>) are placed above the first and third notes of the melodic line.

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 382

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1063

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1066

[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1069

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073

[Linien](#) auf Seite 1079

Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals

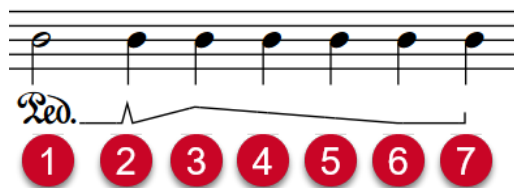
Anweisungen zum erneuten Betätigen zeigen an, wo ein Spieler das Haltepedal loslassen sollte, um die Klaviersaiten zu dämpfen und den Nachklang zu beenden, bevor das Pedal erneut betätigt wird. Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus zeigen an, wie weit das Pedal heruntergedrückt werden soll.

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



- 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 1065

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 1060

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1059

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

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 382

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 392

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 394

[Pedallinien zusammenführen](#) auf Seite 1062

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 1066

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1063

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1058

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

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 Pedallinien nur in jeweils einer Notenzeile teilen.

- 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.

BEISPIEL



Eine einzelne Pedallinie



Die Pedallinie nach dem Auftrennen in zwei Linien

WEITERE SCHRITTE

Sie können beide Pedallinien unabhängig voneinander verschieben, verlängern/kürzen und bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475
- [Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 438
- [Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1063
- [Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1065
- [Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1066
- [Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

Pedallinien zusammenführen

Sie können vorhandene Pedallinien zusammenführen, wenn Sie zum Beispiel eine Lücke zwischen zwei Haltepedallinien füllen möchten.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Haltepedallinien.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie die zusammenzuführenden Haltepedallinien innerhalb derselben Notenzeile aus.

HINWEIS

Sie können nur Pedallinien in einer Notenzeile auf einmal zusammenführen.

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **Pedallinien zusammenführen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Pedallinien werden zu einer einzelnen Pedallinie verbunden.

Bei Haltepedallinien mit Linien-Fortsetzungsarten werden Befehle zum erneuten Betätigen an der Anfangsposition jeder verbundenen Pedallinie hinzugefügt.

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.



- 1 Anfangszeichen
- 2 Fortsetzungslinie
- 3 Endhaken

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, zum Beispiel ihre Fortsetzungslinie oder ihr Anfangszeichen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

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

- Die Endzeichen von Una-Corda-Pedallinien werden automatisch entsprechend ihrer Anfangszeichen gewählt.
 - Wenn Sie **Zeichen-Darstellung** deaktivieren, werden die ausgewählten Pedallinien auf Ihre Standardeinstellung für die Anfangszeichen-Darstellung zurückgesetzt.
-

BEISPIEL

Haltepedal- Linien					Ped.	
	Ped.- Glyph	Ped-Glyphe	P-Glyphe	Symbol	Ped.- Text	Haken
Sostenuto- Pedallinien				Sost.	Sostenuto	
	Sost.- Glyph	S-Glyphe	Symbol	Sost.-Text	Sostenuto- Text	
Una-Corda- Pedallinien		u.c.	una corda			
	Symbol	u. c.	una corda			

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 1067


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.

BEISPIEL



Linienende **Kein Haken**



Linienende **Vertikaler Haken**



Linienende **Geneigter Haken**




Linienende **Umgekehrter Haken**

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.

BEISPIEL



Linie



Zeichen am Ende



Zeichen am Ende und
gestrichelte Linie



Keins

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1058

[Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 391


[Wiederherstellungstext für Una-Corda-Pedallinien bearbeiten](#) auf Seite 1068

Fortsetzungszeichen für Pedallinien in Klammern setzen

Sie können einzelne Fortsetzungszeichen für Pedallinien mit/ohne Klammern anzeigen. Sie können dies entweder 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 Rahmenverkettung 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 1063

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 679

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, zum Beispiel 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 ∇ oder Bogen-abwärts-Markierungen ∇ .

Spielanweisungen in Textform

Spielanweisungen, die in Form von Text angezeigt werden, zum Beispiel *pizz.* oder *con sordino*.

Sie finden alle verfügbaren Spielanweisungen, nach Instrumentenfamilien geordnet, im Spielanweisungen-Bereich. Pedallinien befinden sich z. B. im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs.

HINWEIS

Da Pedallinien jedoch zusätzliche Aspekte haben, die bei anderen Spielanweisungen nicht vorkommen, darunter erneutes Betätigen, Beginnzeichen und Fortsetzungslinien, werden sie separat beschrieben. Pedallinien haben zudem ihre eigene Gruppe im Eigenschaften-Bereich, die von der **Spielanweisungen**-Gruppe getrennt ist.



Musikalische Phrase mit Glyphe und Spielanweisungen in Textform, darunter gruppierte Text-Spielanweisungen mit Fortsetzungslinie

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 382

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

[Pedallinien](#) auf Seite 1057

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912

[Text exportieren](#) auf Seite 96


Text zu Spielanweisungen hinzufügen

Sie können Text zu Spielanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden, um zum Beispiel die Intention der Spielanweisung genauer zu erklären. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen 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**.
-

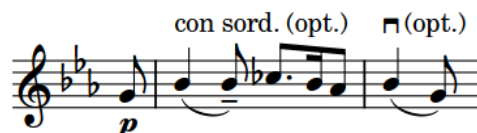
ERGEBNIS

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 Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Spielanweisungen ohne Suffixe



Zu Spielanweisungen hinzugefügte Suffixe

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1066

Spielanweisungen ein-/ausblenden

Sie können Spielanweisungen einzeln ein- und ausblenden, zum Beispiel, 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 entweder 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 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 Rahmenverktettung 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.
- Über das Spielanweisungen-Einblendfeld können Sie ausgeblendete Spielanweisungen eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Expression-Maps](#) auf Seite 716

[Hinweise](#) auf Seite 463

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

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

[Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 387

Positionen von Spielanweisungen

Spielanweisungen, sowohl in Text- als auch in Symbolform, werden standardmäßig oberhalb der Notenzeile platziert. In Gesangsnotenzeilen werden sie über der Notenzeile und unter Dynamikanweisungen platziert. In mehrstimmigen Kontexten werden Spielanweisungen für Hals-nach-oben-Stimmen über der Notenzeile und Spielanweisungen für Hals-nach-unten-Stimmen automatisch unter der Notenzeile platziert.

Glyphen-Spielanweisungen werden mittig auf Notenköpfen ausgerichtet. Spielanweisungen in Textform werden links auf Notenköpfen ausgerichtet.

The image shows a musical staff with two staves. The top staff contains a melody with notes and rests. Above the staff, the instruction 'sul pont.' is placed above the first note, and 'sul tasto' is placed above the last note. Below the staff, the instruction 'arco' is placed below the first note, and 'senza vib.' is placed below the last note. A 'V' symbol is placed above a note in the middle of the staff. The bottom staff contains a bass line with notes and rests.

Platzierung von Spielanweisungen bei zwei Stimmen in derselben Notenzeile

Sie können Spielanweisungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1076

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen zeigen präzise an, auf welche Noten sich Spielanweisungen beziehen, und können auch einen allmählichen Übergang zwischen Spielanweisungen angeben.

The image shows a musical staff with a complex melody. Above the staff, the instruction 'sul pont.' is placed above the first note, and 'sul tasto' is placed above the last note. Below the staff, the instruction 'ord.' is placed below the last note. Continuation lines are shown for 'sul pont.' and 'sul tasto', with arrows indicating the specific notes they apply to. Dynamic markings 'lbp', 'nbp', 'hbp', and 'lbp' are also present below the staff.

Eine Phrase mit mehreren Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

Dorico SE bietet die folgenden Arten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen:

Dauerlinie

sul tasto

Zeigt die spezifische Dauer an, für die die Spielanweisung gültig ist. Die Dauerlinie für die meisten Spielanweisungen ist eine durchgezogene Linie mit einem Haken am Ende.

An Spielanweisungen werden Dauerlinien angezeigt, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Spielanweisung hat eine Dauer.
- Die Fortsetzungsart für die Spielanweisung ist so eingestellt, dass sie anhand einer Linie angezeigt wird.

- Die Gruppierung der Spielanweisung wurde aufgehoben oder sie ist die letzte Spielanweisung in einer Gruppe.

Übergangslinie

sul tasto →

Zeigt an, dass die am Anfang angegebene Spielanweisung allmählich über die von der Linie vorgegebene Dauer in die Spielanweisung am Ende übergehen soll. Die Dauerlinie für die meisten Spielanweisungen ist eine durchgezogene Linie mit einem Pfeil am Ende.

Zwischen Spielanweisungen in Gruppen werden automatisch Übergangslinien angezeigt.

HINWEIS

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen wirken sich nicht auf die Wiedergabe aus. Welche Klänge bei der Wiedergabe erzeugt werden, hängt davon ab, mit welcher Wiedergabe-Anweisung die notierte Spielanweisung verknüpft ist, sowie von den Expression-Map-Einstellungen und den im Projekt geladenen Sound-Bibliotheken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Linien](#) auf Seite 1079

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1081

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 382

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1077

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1034

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 912


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 entweder 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 Rahmenverktettung aus.

BEISPIEL



The image shows four musical staves in bass clef with a key signature of one sharp (F#). Each staff contains a sequence of notes: a quarter note, an eighth note, a quarter note, and a quarter note. The first staff shows a solid line under the notes. The second staff shows a dashed line under the notes. The third staff shows a dashed line under the notes with a 'sim.' symbol above the first note. The fourth staff shows a dashed line under the notes with a repeat symbol above each note.

Dauerlinie wird angezeigt Dauerlinie ist ausgeblendet Dauerlinie ist ausgeblendet, aber *sim.* wird angezeigt Zeichen werden an jeder Note wiederholt

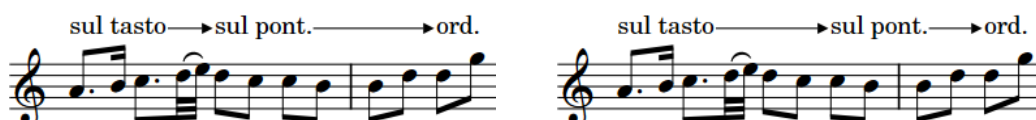
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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.



The image shows two musical staves in treble clef. The first staff has three annotations: 'sul tasto', 'sul pont.', and 'ord.', each with a horizontal line pointing to a specific note. The second staff shows the same annotations, but the middle one ('sul pont.') has been shifted to the right, and the continuation lines have been adjusted to remain aligned with the notes.

Eine Gruppe von Spielanweisungen

Dieselbe Gruppe von Spielanweisungen, in der nach rhythmischer Verschiebung der mittleren Spielanweisung die Übergangslinien angepasst wurden

Zwei oder mehr Spielanweisungen werden automatisch gruppiert, wenn sie nebeneinander liegen und eine Dauer zwischen ihnen besteht und wenn sie gemeinsam zu vorhandenen Noten hinzugefügt oder während der Noteneingabe direkt nacheinander eingegeben wurden.

Zwischen Spielanweisungen in Gruppen werden automatisch Übergangslinien angezeigt. An der letzten Spielanweisung in einer Gruppe von Spielanweisungen kann eine Dauerlinie angezeigt werden, sofern die Anweisung eine Dauer hat.

Wenn eine Spielanweisung in einer Gruppe ausgewählt wird, werden alle Spielanweisungen in der Gruppe hervorgehoben.



HINWEIS

- Sie können eine Gruppe von Spielanweisungen nicht mit einer anderen Gruppe von Spielanweisungen gruppieren, sondern nur einzelne Spielanweisungen als Gruppe anordnen oder einzelne Spielanweisungen zu einer vorhandenen Gruppe hinzufügen.
 - Gruppen von Spielanweisungen gelten projektweit, d. h. Sie können die Spielanweisungen nicht in einigen Layouts in einer bestimmten Weise gruppieren und in anderen Layouts anders.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1074

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 1073

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. Beispielsweise kann eine Linie am Anfang mit einem Notenkopf, am Ende jedoch mit einem Taktstrich verbunden sein.

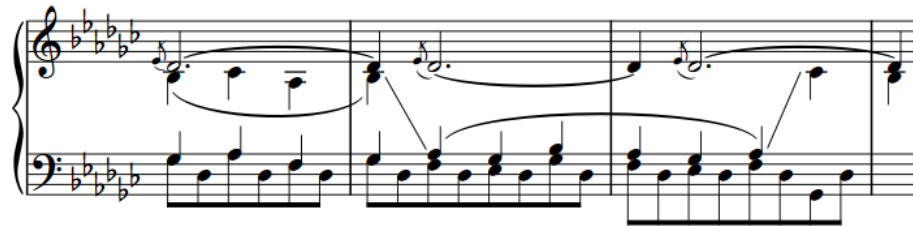
HINWEIS

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.



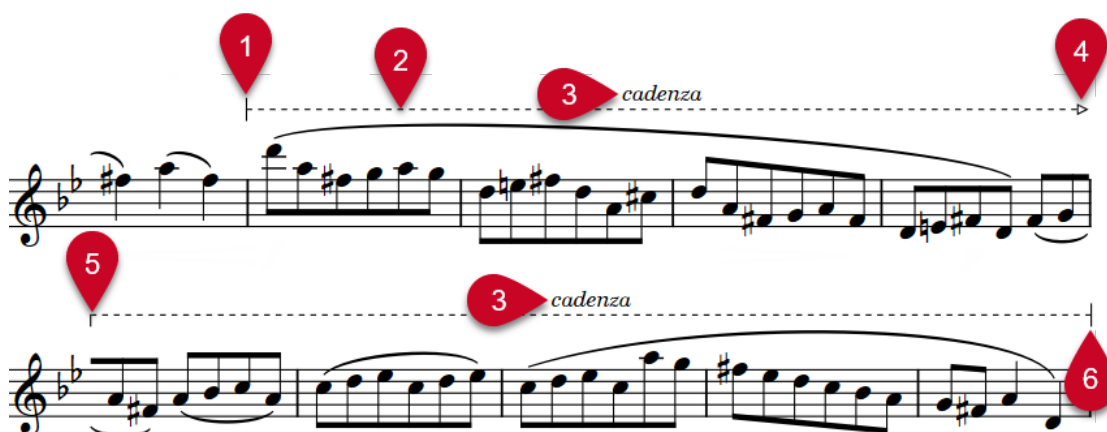
Vertikale Linien, die anzeigen, welche Noten mit der rechten Hand zu spielen sind

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 401
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 401
- [Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1092
- [Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1085
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1010
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 1016
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1042
- [Oktavzeichen](#) auf Seite 850
- [Triller](#) auf Seite 997
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073
- [Pedallinien](#) auf Seite 1057
- [Wiederholungsenden](#) auf Seite 1110
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023
- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1254

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 401

[Stil des Mittelstücks von Linien ändern](#) auf Seite 1090

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 1091

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1092

[Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1093

[Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1094

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1073

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 1084

[Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen](#) auf Seite 1084


[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1085

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 401

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 452

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.
-

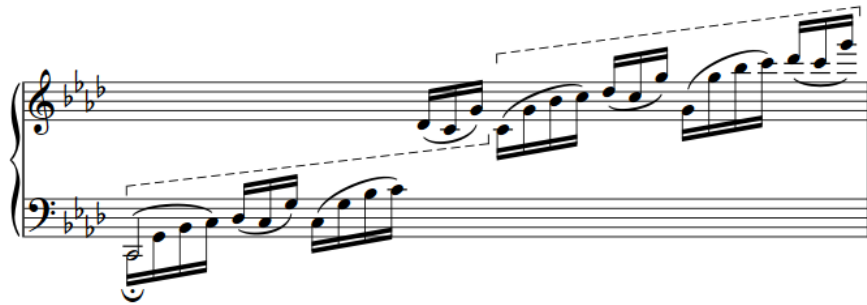
VORGEHENSWEISE

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 402


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219

Vertikale Linien verlängern/kürzen

Sie können einzelne vertikale Linien zu anderen Notenzeilenpositionen verlängern/kürzen. Sie können dies entweder 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 Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vertikale Linien eingeben](#) auf Seite 403

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 622


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.

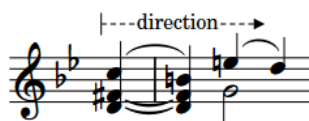
VORGEHENSWEISE

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.

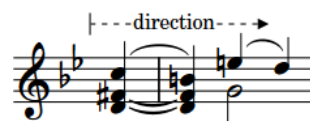
BEISPIEL



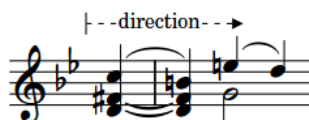
Horizontale Linie, die vor dem Notenkopf beginnt



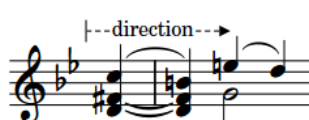
Horizontale Linie, die zentriert auf dem Notenkopf beginnt



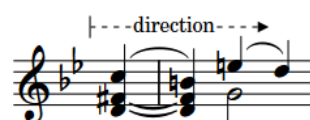
Horizontale Linie, die vor dem Vorzeichen beginnt



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 1081


[Linien-Bereich](#) auf Seite 401

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 401

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.

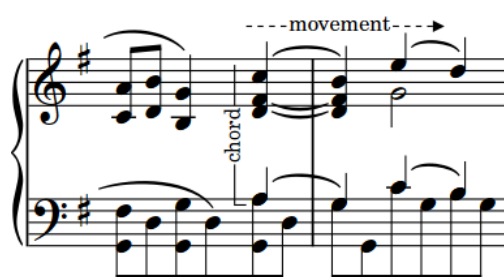
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Umkehren**.
-

ERGEBNIS

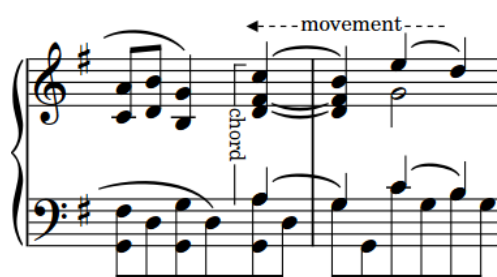
Die Richtung der ausgewählten Linien wird geändert. Text an vertikalen Linien verläuft jetzt von oben nach unten.

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

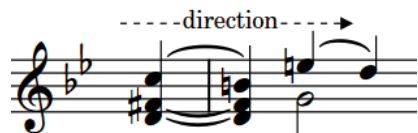
Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

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 1081

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 401

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



Text **Darüber** Text **Zentriert** Text **Darunter**


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Text relativ zu Linien ändern](#) auf Seite 1095

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 1091

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**.

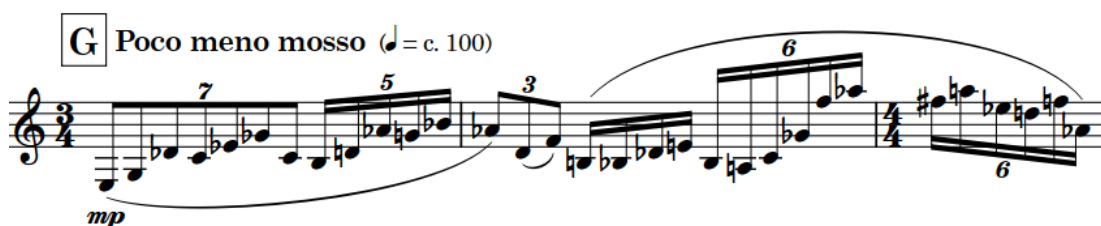
ERGEBNIS

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 417

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1098

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1099

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 460

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

[Text exportieren](#) auf Seite 96

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195

[Taktzahlen](#) auf Seite 774

Positionen von Studierzeichen

Studierzeichen werden außerhalb der Noten über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, damit sie leicht zu erkennen sind.

Standardmäßig werden Studierzeichen über Taktstrichen und rechts von Schlüsseln oder Tonarten am Anfang von Systemen positioniert. Sie können Studierzeichen in Dorico SE zwar an

rhythmischen Positionen innerhalb von Takten platzieren, aber dies entspricht nicht den üblichen Konventionen.

Wenn Studierzeichen mit Tempoänderungen zusammenfallen, positioniert Dorico SE Tempomarkierungen automatisch rechts von Studierzeichen. Dorico SE passt die Notenzeilenspannung automatisch an, um die richtige Position von Studierzeichen zu gewährleisten.

Sie können Studierzeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

The image shows a musical score snippet. The top staff has a study mark 'A' in a box. Below it, the tempo marking 'accelerando' is followed by 'Presto' with a metronome marking of quarter note = 172. The score includes various rhythmic figures and dynamics like 'f'.

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 417

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 313

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

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 zum Beispiel 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-Abfolge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 417

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 783

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

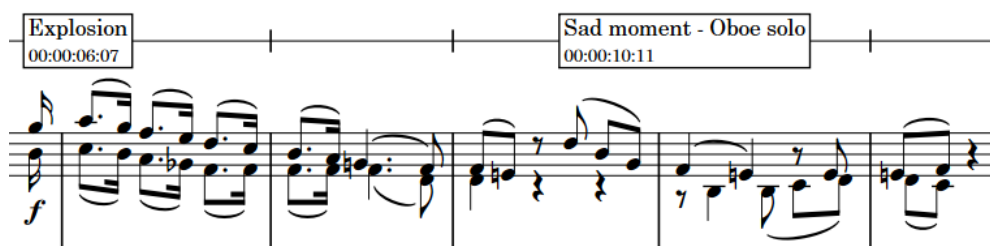
1. Wählen Sie die Studierzeichen aus, zu denen Sie ein Präfix oder Suffix hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Studierzeichen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Präfix**
 - **Suffix**
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld 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 418

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1103

[Video-Bereich](#) auf Seite 420

[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1104

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 1104

[Timecodes](#) auf Seite 1106

[Markerspur](#) auf Seite 516

[Text exportieren](#) auf Seite 96

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

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1107

[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1108


[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 809

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

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.

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 419



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 420

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 1107

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.

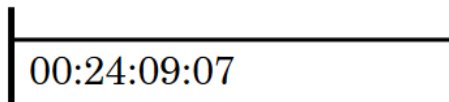
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 420

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

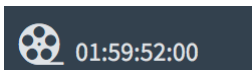
Einige Bildnummern werden übersprungen, um den Unterschied in der Bildfrequenz von 29,97fps und 30 fps auszugleichen. In jeder Minute außer jeder zehnten Minute werden zwei Timecode-Nummern aus der Anzahl der Einzelbilder ausgeklammert.

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 418
- [Bildfrequenz](#) auf Seite 193
- [Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 189
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 538
- [Marker](#) auf Seite 1101
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1104

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 420
- [Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 191
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1104

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 1102

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

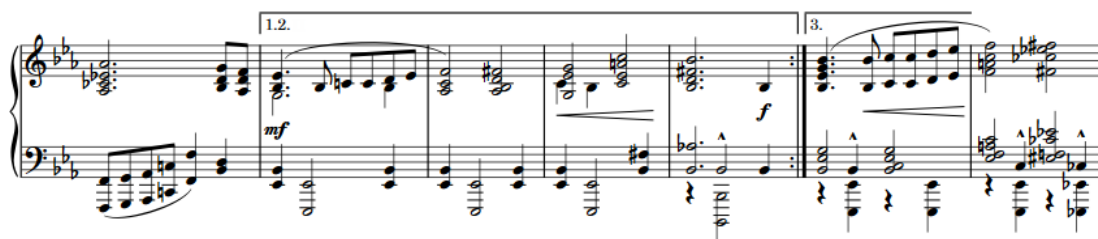
[Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1101

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

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 422

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 531

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 767


[Linien](#) auf Seite 1079

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 530

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 531

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 529

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

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 313

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 469

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 475

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

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 a musical score with two systems. 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 starts with a Coda symbol (⊕) above the vocal line, followed by the lyrics 'nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah'. The piano accompaniment continues in the bass clef. This illustrates a Coda section occurring in the middle of a 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.

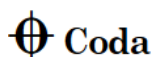
D.C. al Coda

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 422

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Wiederholungszahl](#) auf Seite 1118

[Abstand vor Codas ändern](#) auf Seite 1118

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 767

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 530

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

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 463

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

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

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 die standardmäßige notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern in jedem einzelnen Layout 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 422

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

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.

Abstand vor Codas ändern

Sie können den Abstand vor einzelnen Coda-Abschnitten ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Codas aus, deren Abstände Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Breite Coda-Abstand** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Der Abstand vor den ausgewählten Coda-Abschnitten wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1187

[Systemtaktstriche und Klammern/Akkoladen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 770

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

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.

Play 4 times

Ter-ry Mc-Leare.

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 531

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 313

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 51

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1123


[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1140

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1129

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 entweder 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**

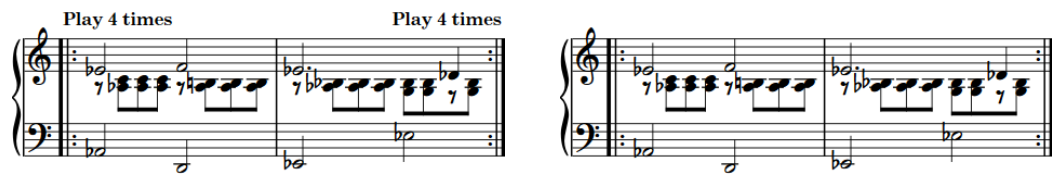
- **Weder noch**
 - **Beide**
-

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



The image shows two musical score examples. Each example consists of a grand staff with a treble clef and a bass clef. The first example is labeled 'Beide' and shows two repeat signs. Above the first repeat sign, the text 'Play 4 times' is centered under the first measure of the first repeat. The second example is labeled 'Weder noch' and shows the same two repeat signs. Above the second repeat sign, the text 'Play 4 times' is aligned with the first measure of the second repeat.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 530

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

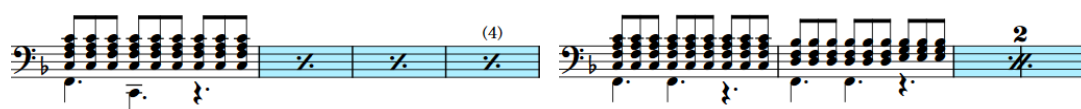
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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

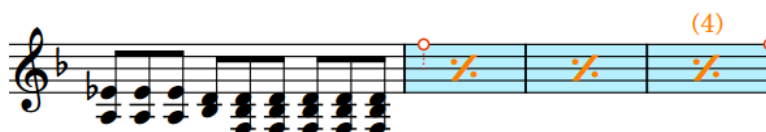


Vier-Takte-Wiederholungsregion

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.

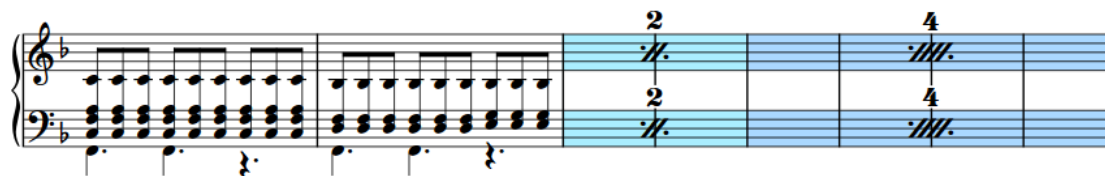
In Dorico SE werden zur Anzeige von Taktwiederholungen Regionen mit Taktwiederholungen verwendet, was bedeutet, dass automatisch die zum Auffüllen der Region benötigte Anzahl von Taktwiederholungssymbolen angezeigt wird.

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 436

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1123

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1126

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1136

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 767

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 531

[Anmerkungen](#) auf Seite 578


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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

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 1128

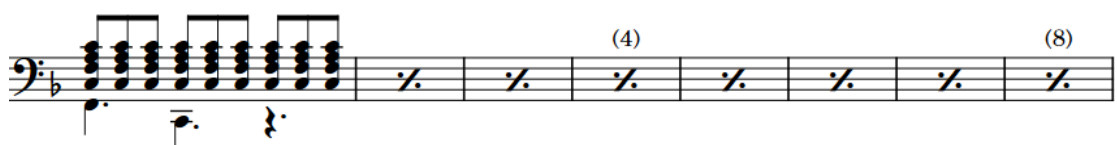
Anzahl von Taktwiederholungen

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 423

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 436

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1126

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 776

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1140

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1129


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.

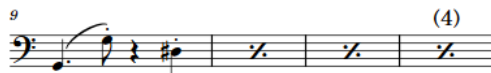
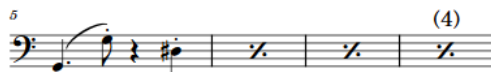
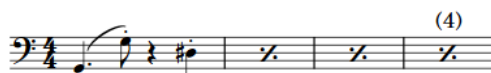
VORGEHENSWEISE

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.

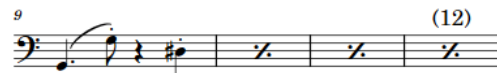
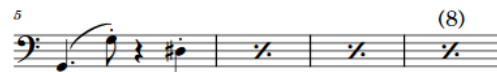
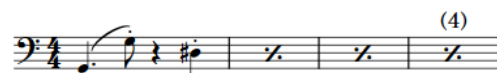
ERGEBNIS

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



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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 776


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 entweder 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 Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

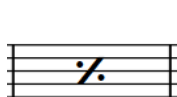
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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.

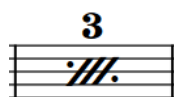
Die Symbole, die in der Notenzeile angezeigt werden, unterscheiden sich je nach Gruppierung, während in Zwei- und Viertakt-Wiederholungen eine Zahl erscheint, die anzeigt, wie viele Takte in der Gruppe enthalten sind.



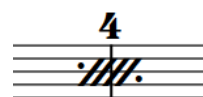
Ein-Takt-Wiederholungs-Symbol



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


[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 436

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

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

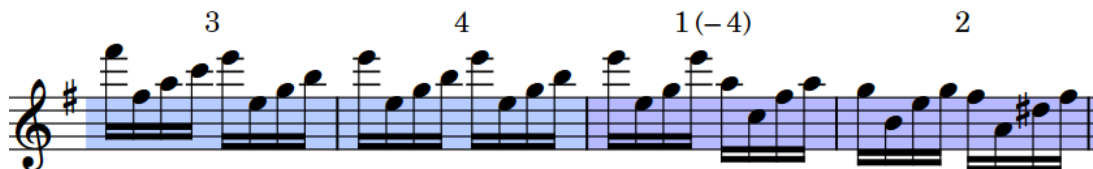
Standardmäßig werden nummerierte Taktregionen in (benutzerdefinierten) Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt. Sie können nummerierte Taktregionen in jedem einzelnen Layout ausblenden oder anzeigen.

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 437

[Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1123

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1121

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1136

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118

Taktzahlen auf Seite 774

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

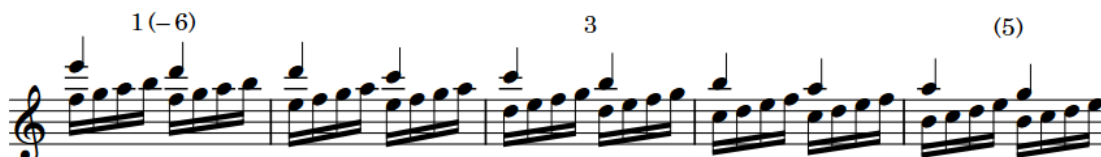
Nummerierte Taktregionen werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

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 437

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118


[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1123

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1140

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 776

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 entweder 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 1129

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 437

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622


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 entweder 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

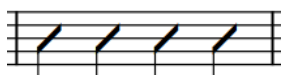
Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

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.

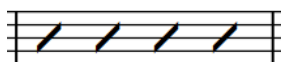
Es gibt zwei Arten von Rhythmusstrichen:

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

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 435

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 238

[Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1139

[Akkordsymbole](#) auf Seite 816

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 in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1143

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 238

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

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 Notenhäse hatte, halslos machen möchten. Sie können die Stimmart auch auf normale Noten einstellen, was die ursprünglich eingegebene Tonhöhen wiederherstellt. Außerdem können Sie normale Noten in Rhythmusstriche 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 Notenhäse**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimmart der Stimme mit Strichnotation wird für alle Noten in derselben Stimme und Partie wie die ausgewählte Note geändert.

Wenn Sie normale Noten in eine Stimme mit Strichnotation 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.




Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen

Sie können Stimmen mit Strichnotation den Perkussions-Kits hinzufügen, zum Beispiel um den gewünschten Rhythmus für eine Passage anzuzeigen, ohne die Instrumente festzulegen, die gespielt werden sollen. Sie können dem selben Kit mehrere Stimmen mit Strichnotation hinzufügen, was sowohl Stimmen mit als auch ohne Notenhäse einschließt.

HINWEIS

Rhythmusstriche in Perkussions-Kits erscheinen nur dann, wenn sie als fünfzeilige Notenzeilen dargestellt werden. Sie erscheinen nicht, wenn das Kit als Raster oder einzelliges Instrument dargestellt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im 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

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

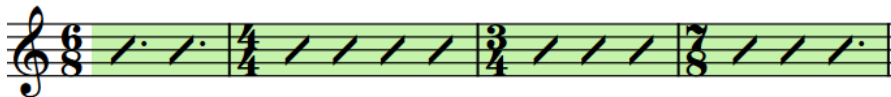
[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

[Instrumente in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 145

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

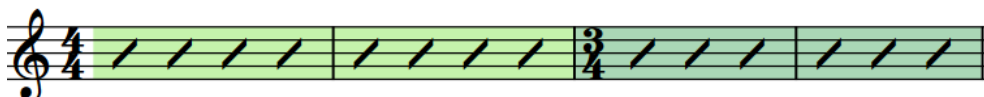
Mehrere Regionen mit Strichnotation können an derselben rhythmischen Position vorhanden sein. Wenn sich Regionen mit Strichnotation überschneiden, behandelt Dorico SE dies als mehrstimmigen Kontext und ändert die Position der Striche in der Notenzeile automatisch.

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.

Standardmäßig blendet Dorico SE Noten aus, die sich an denselben rhythmischen Positionen wie Regionen mit Strichnotation befinden. Sie können Noten jedoch neben einzelnen Regionen mit Strichnotation anzeigen.

TIPP

Da Rhythmusstriche häufig zusammen mit Akkordsymbolen angezeigt werden, die angeben, welche Noten die Interpreten verwenden sollen, können Sie Akkordsymbole in Strichnotations-/Akkordsymbol-Regionen einblenden, anderswo aber ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 435

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 817

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 822

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1121


[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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 196

[Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1141


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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.

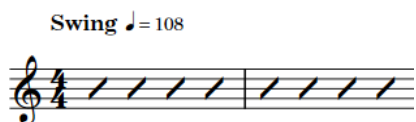
VORGEHENSWEISE

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

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 entweder 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 Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1147

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.

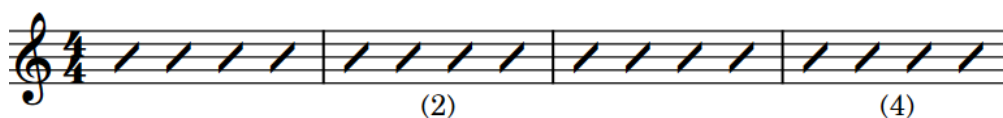
VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Strichnotation hervorheben**.
-

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

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1118


[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1123

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1129

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637


[Regionen mit Strichnotation teilen](#) auf Seite 1138

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 776

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 entweder 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 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 **Zählerdarstellung** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Nicht anzeigen**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639


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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen 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

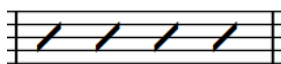
1. Wählen Sie einen beliebigen Teil aller Regionen mit Strichnotation aus, bei denen Sie die Position der Taktzahlen relativ zur Notenzeile ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktzahlposition** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

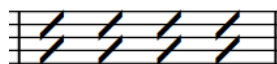
Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

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 1280

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

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.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980









[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1136

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; zum Beispiel 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 252

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 886

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 Notenhäule der Stimme nach oben gerichtet sind, und tiefer in der Notenzeile oder darunter, wenn die Notenhäule 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 1278

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 796

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1150

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: zum Beispiel 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 252

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 273

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1149

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1149

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 1150

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1134

Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln

Implizite und explizite Pausen verhalten sich unterschiedlich. Die Notation von expliziten Pausen wird beispielsweise nicht automatisch aktualisiert, wenn sich ihre Position im Takt der Taktartangabe ändert.

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 1149

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

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 zum Beispiel die Notenzeilenlinie zu ändern, an der eine Ganztaktpause hängt, oder um Pausen für alle Stimmen an einer bestimmten rhythmischen Position anzuzeigen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Beim vertikalen Verschieben von Pausen werden mehrere Pausen an der jeweiligen rhythmischen Position angezeigt, wenn mehr als eine Stimme in der Notenzeile eine Pause derselben Dauer hat. Standardmäßig legt Dorico SE 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 607

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

Pausen löschen

Sie können sowohl implizite als auch explizite Pausen löschen, wenn Sie zum Beispiel Pausen vor unter hinter Noten einer anderen Stimme ausblenden wollen, die zur Anzeige von Durchgangsnoten dienen.

TIPP

- Wenn Sie Pausen löschen möchten, weil Sie die entsprechende Dauer aus der Partie streichen möchten, können Sie stattdessen Takte/Zählzeiten löschen.
- 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 dann 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 1147

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 442

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 762

[Notenabstand](#) auf Seite 607

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 596

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

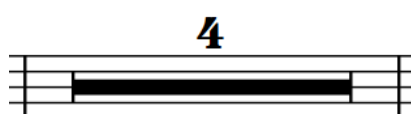
Alle Taktpausen in leeren Takten werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1153

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 776

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 1121

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 776

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 283

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1165

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1218

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1163

[Elisionsbögen](#) auf Seite 962

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1168

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1158

[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1162

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1156

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 1158

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1159

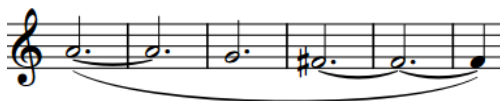
[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1162

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 1163

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 982

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge](#) auf Seite 922

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 1163

[Eingebettete Bindebögen](#) auf Seite 1164

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

[Artikulationen](#) auf Seite 756

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 760

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, da zum Beispiel 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 1163

[Vorzeichen](#) auf Seite 749

Bindebogenstile

In Dorico SE sind verschiedene Bindebogenstile verfügbar, die unterschiedliche Bedeutungen anzeigen und unter unterschiedlichen Umständen verwendet werden.

Durchgezogen

Dies ist die Standardeinstellung für Bindebögen. Bindebögen werden als gekrümmte durchgezogene Linien angezeigt, die an den Enden dünner als in der Mitte sind.



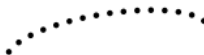
Gestrichelt

Bindebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Dieser Stil kann verwendet werden, um einen optionalen Bindebogen darzustellen, der Spielern zum Beispiel Atem-/Streichmuster empfiehlt.



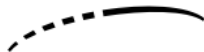
Gepunktet

Bindebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Bindebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt.



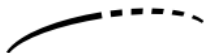
Halbgestrichelt Beginn

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als gestrichelte Linie, die zweite als durchgezogene Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



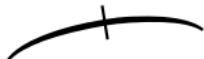
Halbgestrichelt Ende

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als durchgezogene Linie, die zweite als gestrichelte Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



Editorisch

Bindebögen werden als durchgezogene schwarze Linien angezeigt, aber in der Mitte durch einen kürzeren vertikalen Strich geteilt, der senkrecht zum Bogen des Bindebogens verläuft. Dies zeigt an, dass der Bindebogen vom Herausgeber hinzugefügt wurde und in den Quellnoten nicht vorhanden war.




Stil von Bindebögen ändern

Sie können den Stil einzelner Bindebögen nach der Eingabe ändern. So können Sie zum Beispiel editorische Bindebögen kennzeichnen oder bestimmte Bindebögen gestrichelt 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 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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622


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 entweder 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 Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 1159

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1163





[Bindebogenstile](#) auf Seite 1160

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.

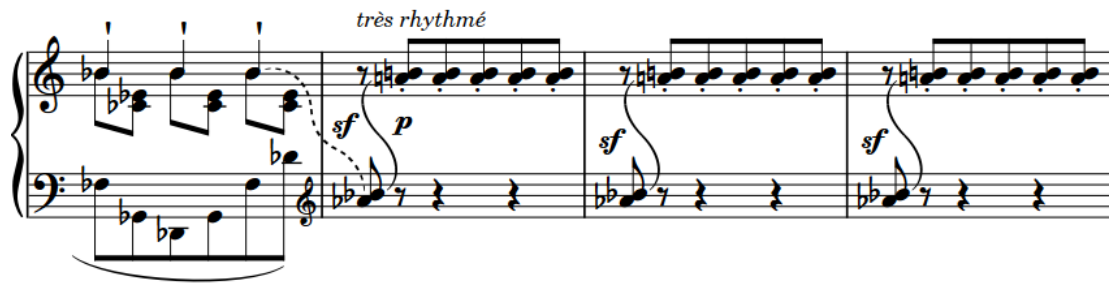
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenvkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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. Dazu zählt auch das Anpassen von Notenzeilen-übergreifenden Bindebögen zur Vermeidung von Kollisionen.

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 283

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 1159

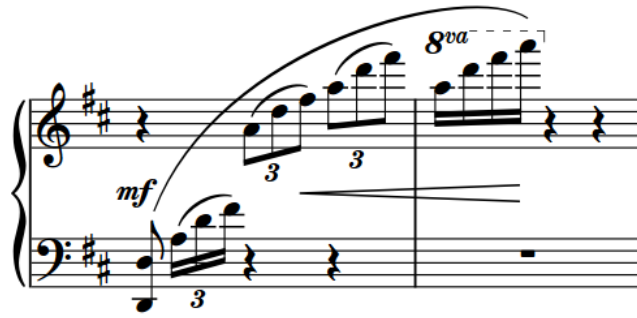
[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1158

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 1159

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 283

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1163

Verknüpfte Bindebögen

Bindebögen derselben Dauer an derselben rhythmischen Position, die sich in mehreren Notenzeilen befinden, können miteinander verknüpft werden. Dies geschieht automatisch, wenn Sie Bindebögen oder Notenmaterial, das Bindebögen enthält, kopieren und in anderen Notenzeilen einfügen oder wenn Sie Bindebögen in verschiedenen Notenzeilen gleichzeitig eingeben.

Wenn Bindebögen miteinander verknüpft sind und Sie einen Bindebogen in der verknüpften Gruppe verschieben, werden alle mit ihm verknüpften Bindebögen auf dieselbe Weise verschoben. Wenn Sie einen Bindebogen in einer verknüpften Gruppe verlängern oder kürzen, werden entsprechend alle mit ihm verknüpften Bindebögen auf dieselbe Weise verlängert bzw. gekürzt. Wenn Sie jedoch einen Bindebogen in einer verknüpften Gruppe löschen, wird nur der ausgewählte Bindebogen gelöscht, nicht die gesamte Gruppe.

Verknüpfte Bindebögen werden grafisch hervorgehoben, wenn ein Bindebogen in der verknüpften Gruppe ausgewählt ist.

'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And
'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And
'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And

Verknüpfte Bindebögen, von denen die obersten ausgewählt sind

Sie können Bindebögen auch manuell verknüpfen und die Verknüpfung manuell aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 880

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 474

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 die Legato-Wiedergabe-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.

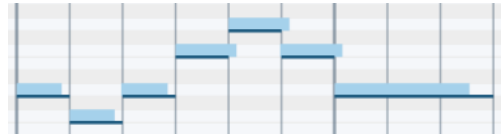
Die letzte Note innerhalb eines Bindebogens klingt über eine Dauer von 95 % ihres notierten Notenwertes, da auf sie kein Bindebogen folgt und die Legato-Anweisung nicht mehr benötigt wird.

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 im Pianorollen-Editor

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.
- Um eine einwandfreie Umsetzung bei der Wiedergabe sicherzustellen, können Sie monophones Legato im Dialog **Expression-Maps** auf Noten ohne Akkorde beschränken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 743

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 664

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 654

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 526

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 717

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, zum Beispiel 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 179

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 129

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 127

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 182

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 180

Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können in jedem einzelnen Layout vollständige oder verkürzte Instrumenten-/Spielernamen 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. Wählen Sie im **Partien**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenbeschriftungen anzeigen** aus:
- **In allen Partien**
 - **Nur in erster Partie**
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Notenzeilenbeschriftungen werden an den entsprechenden Notenzeilen und in den entsprechenden Partien in den ausgewählten Layouts ausgeblendet/angezeigt.

- **Keine** blendet Notenzeilenbeschriftungen aus.
- **Vollständig** und **Verkürzt** zeigen die Instrumenten-/Spielernamen in den Notenzeilenbeschriftungen mit der entsprechenden Länge an.

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

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 137

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1187

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 182

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1180

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1178

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 Mindesteintrückung aller Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eintrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1187

Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen

In Notenzeilenbeschriftungen können die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen oder der Spielernamen des entsprechenden Spielers angezeigt werden. In Notenzeilenbeschriftungen können vollständige oder abgekürzte Namen angezeigt werden.

Instrumentennummern werden automatisch sowohl in vollständigen als auch in verkürzten Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, die Instrumentennamen nutzen.

- **Vollständige** Notenzeilenbeschriftungen nutzen vollständige Instrumenten-/Spielernamen.
- **Abgekürzte** Notenzeilenbeschriftungen nutzen abgekürzte Instrumenten-/Spielernamen.
- Durch Auswahl von **Keine** werden keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

HINWEIS

- Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument und jeden Spieler ändern.
- Wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben, wird der Name über jedem Einzelstimmen-Layout beim Umbenennen von Instrumenten und Spielern nicht geändert. Sie können Layouts separat umbenennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 127

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 133

Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen

Sie können für jeden Spieler und jedes einzelne Layout sowie für alle Systeme oder nur für das erste System in jeder Partie 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. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Spielernamen anzeigen** aus:
 - **In allen Systemen**
 - **Nur im ersten System**
6. 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.

Wenn Sie **Nur im ersten System** ausgewählt haben, werden aktivierte Spielernamen nur im ersten System jeder Partie und Instrumentennamen in allen anderen Systemen angezeigt.

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 1269

[Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen](#) auf Seite 146

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 179

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.

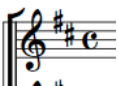
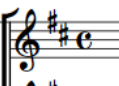
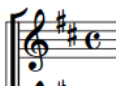
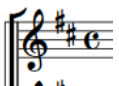
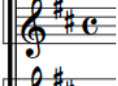
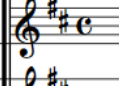
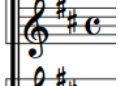
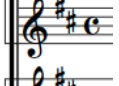
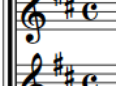
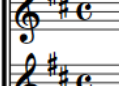
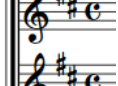
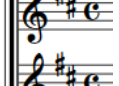
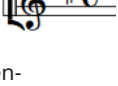
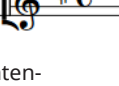
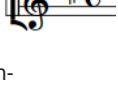
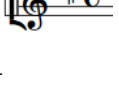
VORGEHENSWEISE

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

D-Horn 1		Horn 1 in D		Horn (D) 1		Horn 1 in D	
D-Horn 2		Horn 2 in D		Horn (D) 2		Horn 2 in D	
Bb-Trumpet 1		Trumpet 1 in Bb		Trumpet (Bb) 1		Trumpet 1 in Bb	
Bb-Trumpet 2		Trumpet 2 in Bb		Trumpet (Bb) 2		Trumpet 2 in Bb	

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 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 page of a musical score with three main sections: WOODWINDS, BRASS, and CHOIR. Each section has a vertical bracket on the left side with the group name written vertically. The WOODWINDS section includes staves for various instruments, with a large '3' and '4' indicating a change in the number of players. The BRASS section includes staves for various instruments, with a large '3' and '4' indicating a change in the number of players. The CHOIR section includes staves for various voices, with a large '3' and '4' indicating a change in the number of players. The score is titled 'Un peu animé J. 80' and includes a 'Rit.' marking.

Spielergruppen-Beschriftungen links von Notenzeilenbeschriftungen, die Abschnitte innerhalb eines Orchesters angeben

In Spielergruppen-Beschriftungen werden standardmäßig vollständige Spielergruppennamen angezeigt. Spielergruppen-Kurznamen werden verwendet, wenn der vollständige Spielergruppenname länger ist als die Klammer.

Sie können Spielergruppen-Beschriftungen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielergruppen](#) auf Seite 164

[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 167

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808

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 für Spielergruppen angezeigt, wenn Sie **Spielergruppennamen anzeigen** aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.


Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits

Welche Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits angezeigt werden, hängt von ihrem Darstellungs-Typ ab.

Die folgenden Notenzeilenbeschriftungen werden für die entsprechende Darstellung von Perkussions-Kits angezeigt:

Fünfeiliges Notensystem

Einzelner Instrumentenname, für den der Instrumentenname des Perkussions-Kits verwendet wird.

Drum Set 

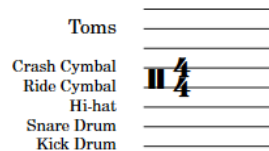
Raster

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.

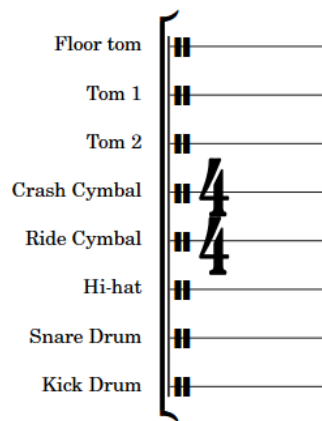
Gruppen in Rastern nutzen den Standard-Absatzstil für Notenzeilenbeschriftungen.



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 183

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

[Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen](#) auf Seite 146

[Instrumentengruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung erstellen](#) auf Seite 146

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1260

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 snippet with five staves. The first two staves are labeled 'Horn in F' with sub-staff numbers 1/2 and 3/4. The next two staves are labeled 'Trumpet in C' (1/2) and 'Trombone' (1/2). The fifth staff is labeled 'Bass Trombone' and 'Tuba'. The notation includes notes, rests, and dynamic markings like 'fp' and 'a2'.

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

[Zusammenführen](#) auf Seite 618

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 179

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 580

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 600

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 119

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

[Zusammenführen](#) auf Seite 618

[Divisi](#) auf Seite 1189

[Systemtrennzeichen](#) auf Seite 1183

[Systemeintrückungen](#) auf Seite 1187

[Schlüssel](#) auf Seite 844

[Oktavzeichen](#) auf Seite 850

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

Zusätzliche Notenzeilen

Manchmal ist es nötig, zusätzliche Notenzeilen zu Instrumenten hinzuzufügen, um zum Beispiel 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 excerpt for Debussy's 'Feuilles mortes'. It consists of three staves. The top staff is a grand staff (treble and bass clef) with a tempo marking 'Plus lent' and a dynamic marking 'ppp'. The middle staff is a grand staff with a dynamic marking 'p marqué'. The bottom staff is a grand staff with a dynamic marking 'ppp' and a crescendo leading to '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 1182

[Divisi](#) auf Seite 1189

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 864

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588

[Hinweise](#) auf Seite 463

Ossia-Notenzeilen

Ossia-Notenzeilen sind kleinere Notenzeilen, die ober-/unterhalb der Hauptzeile eines Instruments angezeigt werden. Sie werden verwendet, um alternative Phrasen anzuzeigen, die anstelle der ursprünglichen Phrase gespielt werden können, wie Vorschläge für Ornamente, alternative Notationen aus anderen Quellen oder eine vereinfachte Version.

Sie können in Dorico SE keine Ossia-Notenzeilen hinzufügen. Ossia-Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

The image shows a musical score for Piano and Più facile. The Piano part is in treble and bass clefs, 3/8 time, with a dynamic marking of *p*. The Più facile part is in bass clef, 3/8 time. An ossia notation is used to indicate an alternative, simpler fingering for the left hand of the Piano part. The ossia notation is placed below the main Piano part and above the Più facile part. The ossia notation consists of a single line of music with a *sed.* marking and a 7-measure rest. The main Piano part has a 7-measure rest in the first system and a 7-measure rest in the second system. The Più facile part has a 7-measure rest in the first system and a 7-measure rest in the second system. The ossia notation is used to indicate an alternative, simpler fingering for the left hand of the Piano part.

Eine Ossia-Notenzeile unter der Klavier-Notenzeile für die linke Hand zeigt eine einfachere Alternative

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1182

Systemtrennzeichen

Systemtrennzeichen werden zur Unterscheidung verschiedener Systeme verwendet, wenn diese auf derselben Seite angezeigt werden. Sie werden in der Regel als zwei dicke, parallel verlaufende, Winkellinien links neben den ersten Taktstrichen angezeigt.

In Dorico SE werden die äußeren Ränder der Systemtrennzeichen an den entsprechenden Rändern der Notenrahmen ausgerichtet.

The image shows a musical score with two systems. The first system is for Violoncello (Vc.) and the second system is for Violin 1 (Vln. 1). A system separator, consisting of two thick, parallel lines, is placed between the two systems. The Vc. system is in treble and bass clefs, 3/8 time. The Vln. 1 system is in treble clef, 4/4 time, with a measure rest of 89 measures. The system separator is placed between the two systems, with the left edge of the separator aligned with the left edge of the Vc. system and the right edge of the separator aligned with the right edge of the Vln. 1 system.

Ein Systemtrennzeichen zwischen zwei Systemen in einer Streichquartett-Partitur

Sie können auch andere Bedingungen für das Einblenden von Systemtrennzeichen festlegen und deren Darstellung in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern.

Systemtrennzeichen 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 588

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 Notenzeilenlänge 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 Notenzeilenlänge nicht beeinflusst.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 810

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 808

[Studierzeichen](#) auf Seite 1097

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1110

[Große Taktangaben](#) auf Seite 1234

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 404

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 **Systemobjekte über erstem Solisten anzeigen**.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie die folgenden Optionen für **Auch unter unterster Notenzeile anzeigen**:
 - **Wiederholungsenden**
 - **Studierzeichen**
 7. 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 1185

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 122

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.

Andante mosso

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.

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 allen Partien 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. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Einrückung anwenden, wenn Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden**.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Einrückung des ersten Systems wird in allen Partien in den ausgewählten Layouts geändert.

Wenn Sie **Einrückung anwenden, wenn Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden** deaktiviert haben, werden erste Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen nur um den Abstand eingerückt, der für ihre Notenzeilenbeschriftungen benötigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mindesteinrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1172

[Abstand vor Codas ändern](#) auf Seite 1118

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1171

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 596

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 1182

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Zusammenführen](#) auf Seite 618

Tabulatur

Tabulatur ist eine Art der Notation, die als Alternative zur Notenzeile mit fünf Linien für Instrumente mit Bündeln verwendet wird. In Tabulaturen werden Tonhöhen durch Bundnummern angegeben. Die Linien, auf denen sie positioniert werden, stehen jeweils für eine Saite des Instruments. Da Tabulaturen häufig für Gitarren verwendet werden, haben sie meistens sechs Linien.

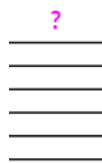
The image shows a musical score for guitar. The top part is a standard staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 3/8 time signature. The bottom part is a six-line tablature. The first measure of the tablature has a question mark on the top line (string 1) and the number 1 on the bottom line (string 6). The second measure has 0 on the top line, 1 on the second line, and 3 on the bottom line. The third measure has 1 on the top line, 2 on the second line, and 3 on the bottom line. The fourth measure has 1 on the top line, 1 on the second line, and 2 on the bottom line. The fifth measure has 0 on the top line, 12 on the second line, 11 on the third line, and 10 on the bottom line. The sixth measure has 0 on the top line, 9 on the second line, 6 on the third line, and 5 on the bottom line. The seventh measure has 1 on the top line, 2 on the second line, 1 on the third line, and 1 on the bottom line. The eighth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The ninth measure has 1 on the top line, 3 on the second line, 3 on the third line, and 2 on the bottom line. The tenth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The eleventh measure has 0 on the top line, 12 on the second line, 11 on the third line, and 10 on the bottom line. The twelfth measure has 0 on the top line, 9 on the second line, 7 on the third line, and 6 on the bottom line. The thirteenth measure has 1 on the top line, 3 on the second line, 3 on the third line, and 2 on the bottom line. The fourteenth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The fifteenth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The sixteenth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The seventeenth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The eighteenth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The nineteenth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line. The twentieth measure has 0 on the top line, 0 on the second line, 0 on the third line, and 0 on the bottom line.

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 1191

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 150

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 248

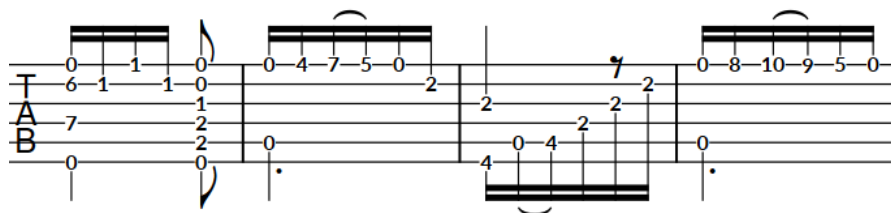
- [Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55
- [Obertöne](#) auf Seite 985
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 1034
- [Haltebögen](#) auf Seite 1217
- [Triller](#) auf Seite 997
- [Kapodaster](#) auf Seite 154

Rhythmische Elemente in Tabaturen

Wenn sowohl Notenzeilen als auch eine Tabulatur angezeigt werden, ist es üblich, rhythmische Elemente nur in der Notenzeile zu notieren. Wenn jedoch nur eine Tabulatur angezeigt wird, muss sie auch rhythmische Elemente enthalten.

Die folgenden Objekte werden verwendet, um rhythmische Eigenschaften in Tabulatur anzugeben:

- Taktarten
- Hälse, Halsfähnchen und Verbalkung
- Punktierungen



Rhythmische Elemente in Tabaturen

HINWEIS

Notenhälse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabaturen eingeben](#) auf Seite 248

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.

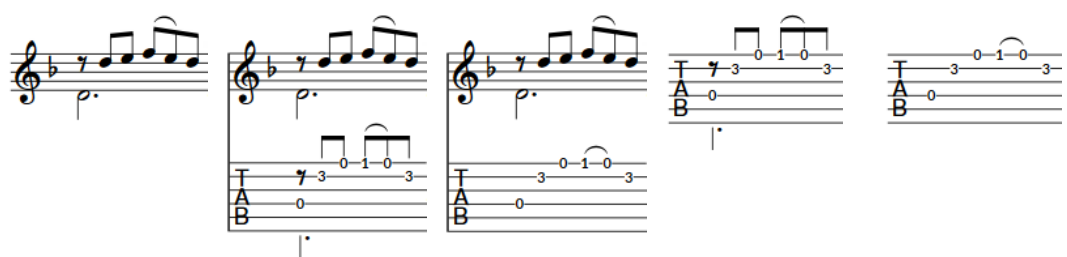
- Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Tabulaturen ausblenden/ anzeigen möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, 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 118
- [Stimmung von Bündinstrumenten](#) auf Seite 150
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 248
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1023
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 1034
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 588
- [Instrumente ändern](#) auf Seite 131


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
B
12 13 14
0

Nach Änderung der Saiten für einige Noten, um den Abstand zwischen Bündeln zu reduzieren

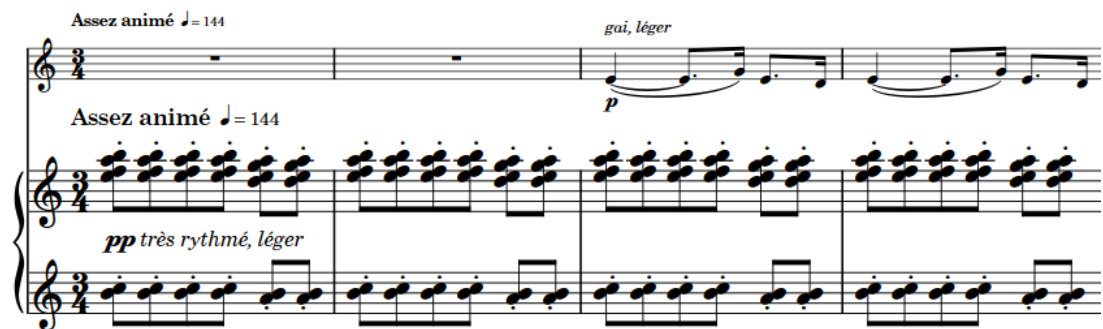
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabaturen eingeben](#) auf Seite 248

Tempomarkierungen

Tempomarkierungen geben an, wie schnell Musik gespielt wird, häufig anhand einer Kombination von Textanweisungen und Metronomangaben. Sie werden auch als »Tempoänderungen« oder »Tempoangaben« bezeichnet.

Eine Tempomarkierung kann aus Textanweisungen, einer Metronomangabe oder einer Kombination von beidem bestehen.



The image shows a musical score snippet in 3/4 time. The top staff (treble clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the French instruction "gai, léger". The bottom staff (bass clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the French instruction "pp très rythmé, léger". The music consists of a melody in the upper staff and a rhythmic accompaniment in the lower staff.

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, zum Beispiel 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

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Tempospur](#) auf Seite 515

[Tempo-Editor](#) auf Seite 685

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 525

[Text exportieren](#) auf Seite 96

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«.

An absoluten Tempoänderungen können Tempotext und Metronomangaben angezeigt werden, sowohl einzeln als auch zusammen.

Allmählicher Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an, z. B. *Ritardando* (Verlangsamung) und *Accelerando* (Beschleunigung).

Relativer Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos relativ zum vorigen Tempo an, etwa *molto* (Bewegung).

Relative Tempowechsel beinhalten häufig Modifikatoren wie *poco meno mosso* (ein bisschen weniger Bewegung), die die Veränderung näher beschreiben, und werden nicht durch eine Metronomangabe bestimmt. Sie können jedoch eine relative Metronomangabe als Prozentsatz der vorigen Metronomangabe festlegen. Diese wird automatisch aktualisiert, wenn sich die vorige Metronomangabe ändert.

Tempo zurücksetzen

Setzt das Tempo auf das vorige Tempo (z. B. *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 1200

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1204

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1207

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Wert von relativen Tempomarkierungen ändern](#) auf Seite 1202

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

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

Tempotext ändern

Sie können den Text von einzelnen bereits vorhandenen Tempomarkierungen ändern. So können Sie zum Beispiel »al fine« zu einem *ritardando* am Ende einer Partie hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Tempotext Sie ändern möchten.
2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den gewünschten Tempotext in das **Text**-Feld in der **Tempo**-Gruppe ein.
3. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Tempotext für die ausgewählten Tempomarkierungen wird geändert.

TIPP

Sie können den Wert des Tempotexts auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637


[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 450

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1203

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 Notebereich 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


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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.

TIPP

Bei Verwendung des Tempo-Einblendfelds können Sie ausgeblendete Tempomarkierungen eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Hinweise](#) auf Seite 463


[Tempomodus ändern](#) auf Seite 525

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 529

Tempomarkierungen in Klammern setzen

Sie können einzelne absolute Tempomarkierungen in Klammern setzen, um zum Beispiel anzuzeigen, dass bestimmte Metronomangaben nur Empfehlungen sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, die Sie in Klammern setzen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Tempo**-Gruppe.

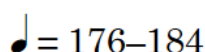
ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden in Klammern angezeigt.

- Wenn nur entweder Tempotext oder Metronomangaben angezeigt werden, steht die sichtbare Komponente in Klammern.
- Wenn sowohl Tempotext als auch Metronomangaben angezeigt werden, stehen die Metronomangaben in Klammern.

Metronomangaben

Tempomarkierungen beinhalten häufig eine Metronomangabe. Metronomangaben drücken die Geschwindigkeit der Musik in Beats per Minute (Zählzeiten pro Minute) oder »bpm« aus. Eine bpm-Zahl von 60 bedeutet z. B. eine Geschwindigkeit von einer Zählzeit pro Minute. Je höher der bpm-Wert, desto schneller ist die Musik.

 ♩ = 176–184

Eine als Bereich angezeigte Metronomangabe

Metronomangaben können präzise sein, z. B. ♩ = 176, oder einen möglichen Bereich angeben, z. B. ♩ = 152-176. Sie können außerdem in Klammern angezeigt werden, was nützlich ist, wenn die Metronomangabe eher als Richtwert und nicht als fester Wert gedacht ist.

Standardmäßig werden Metronomangaben in Ganzzahlen ohne Dezimalstellen gemacht. Wenn Sie eine Metronomangabe mit Dezimalkomma eingeben, wird Ihre Eingabe auf die nächste Ganzzahl gerundet. Metronomangaben, die Sie im Tempo-Editor eingeben, werden standardmäßig als Hinweisschilder angezeigt.

Die Zählzeiteinheit in Metronomangaben bezieht sich häufig auf das Metrum (bei 4/4 ist die Zählzeit zum Beispiel 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 304

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1207

[Tempospur](#) auf Seite 515

[Tempo-Editor](#) auf Seite 685


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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 450


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.

Metronomangaben als ungefähre Werte anzeigen

Sie können einzelne Metronomangaben als ungefähre Werte anzeigen und die Darstellung der Ungefähr-Angabe ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Metronomangaben aus, die Sie als ungefähr anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ist näherungsweise** in der **Tempo**-Gruppe.
3. Optional: Ändern Sie die Darstellung der Ungefähr-Angabe auf eine der folgenden Arten:
 - Aktivieren Sie **Anzeige näherungsweise** und wählen Sie die gewünschte Darstellung im Menü aus.
 - Aktivieren Sie **Gleichheitszeichen anzeigen** und aktivieren/deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.


ERGEBNIS

Die ausgewählten Metronomangaben werden als ungefähre Werte angezeigt.

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

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.

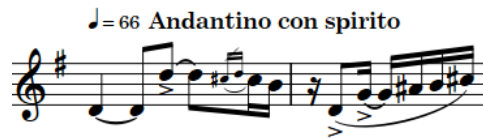
VORGEHENSWEISE

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

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 304

[Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1203


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 448

[Text exportieren](#) auf Seite 96

Poco-a-poco-Text zu allmählichen Tempoänderungen hinzufügen

Sie können *poco-a-poco*-Text direkt hinter einzelnen allmählichen Tempoänderungen hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

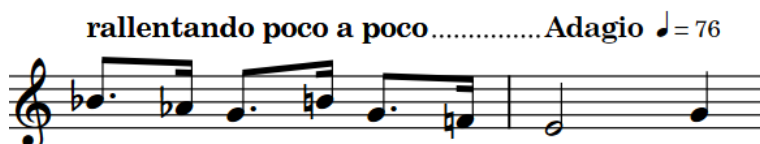
1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Poco a poco** in der **Tempo**-Gruppe.

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 mit *poco-a-poco*-Text

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 - ar - dan - do**

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 - ar - dan - do: Die einzelnen Silben werden über die Dauer der allmählichen Tempoänderung verteilt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1197


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.

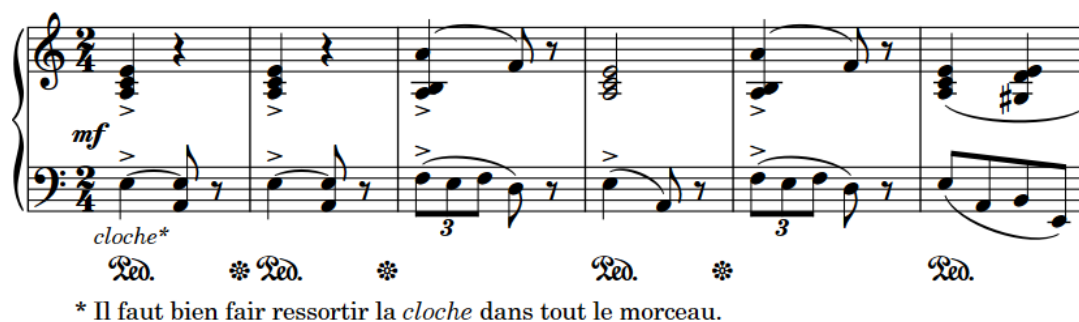
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

Textobjekte

Textobjekte stehen an rhythmischen Positionen in Partien und ermöglichen es Ihnen, beliebigen Text in den Noten anzuzeigen.

Sie können die Formatierung von Text in Textobjekten mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.



The image shows a musical score snippet in 2/4 time. The piano part (bottom staff) contains several notes with accents (>) and slurs. Text objects are placed below the notes: 'cloche*' under the first note, and 'Led.' under notes 2, 4, and 6. There are also asterisks under notes 3 and 5. A French instruction is written below the staff: '* 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

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 404

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405

[Token](#) auf Seite 629

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

[Text exportieren](#) auf Seite 96

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.



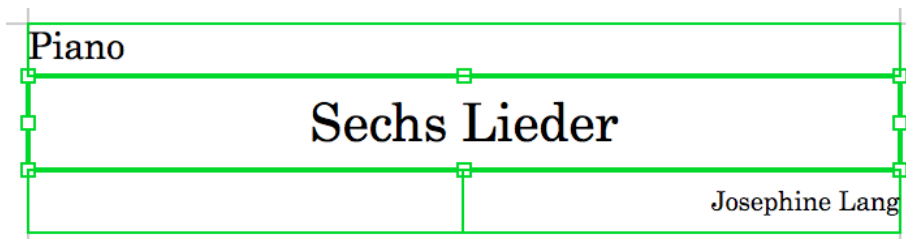
The image shows a musical score for piano in 2/4 time. The bass staff has a series of notes with accents and slurs. A text object 'cloche*' is placed below the first note. Below the staff, there are several 'Red.' markings with asterisks, indicating a specific text style. The score also includes dynamic markings like 'mf' and 'Red.', and rhythmic markings like '3'.

* 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.



The image shows a text frame with a green border. The text inside the frame is 'Piano', 'Sechs Lieder', and 'Josephine Lang'. The text is centered and formatted in a serif font.

Textrahmen auf der ersten Seite in einem Einzelstimmigen-Layout für Klavier mit ausgewähltem Projekttitel-Rahmen

HINWEIS

Der Projekttitel, Seitenzahlen sowie laufende Überschriften, die in Layouts automatisch angezeigt werden, befinden sich in Textrahmen. Ihre Inhalte und ihre Formatierung stammen von Seitenvorlagen, die Sie in Dorico 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. Die Standard-Seitenvorlagen zeigen unterschiedliche Informationen nach ihrem Typ an.

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 for a piece titled 'Assez animé' with a tempo marking of quarter note = 144. The score is in 3/4 time. The top staff is for the vocal line, starting with the tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and the performance instruction 'gai, léger'. The bottom two staves are for the piano accompaniment, with the tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and the performance instruction 'pp très rythmé, léger'. The piano part features a rhythmic accompaniment with chords and moving lines.

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 for a piece titled 'Poco meno mosso' with a tempo marking of quarter note = c. 100. The score is in 3/4 time. A study sign 'G' is placed in a box above the first measure. The score includes various fingering numbers: 7, 5, 3, 6, and 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 various performance instructions. The first instruction is 'pizz. con sord.' (pizzicato with sordino). The second is 'arco' (arco). The third is 'détaché sul tasto' (détaché on the strings). The fourth is 'sul pont.' (sul ponticello). The score is in 3/4 time and features a melodic line with various articulations.

Dynamik

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«.

The image shows a musical score with various dynamic markings. The markings include 'f', 'ff', 'fp', 'pp', and 'f'. The score is in 3/4 time and features a melodic line with various articulations and dynamics.

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 for piano and clarinet in 4/4 time. The piano part is in the lower register, and the clarinet part is in the upper register. Chord symbols are placed above the staves: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F, C7. The clarinet part features a melodic line with triplets and slurs.

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 illustrating Coda markers. The first system shows a vocal line with lyrics: "sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und". The second system shows a piano accompaniment with a Coda symbol (⊕ Coda) above the staff, indicating a repeated section of music.

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.

A musical score for piano with purple comment bubbles (U1, U2) and dynamic markings (f, fz). The score shows a complex piano part with many notes and rests.

Eine Passage mit Kommentaren und Antworten

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Token](#) auf Seite 629
- [Text in Textobjekten bearbeiten](#) auf Seite 408
- [Text exportieren](#) auf Seite 96
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 626
- [Seitenzahlen](#) auf Seite 1047

[Tacets](#) auf Seite 615
[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1195
[Studierzeichen](#) auf Seite 1097
[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070
[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 855
[Liedtext](#) auf Seite 944
[Fingersätze](#) auf Seite 897
[Generalbass](#) auf Seite 884
[Akkordsymbole](#) auf Seite 816
[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1114
[Kommentare](#) auf Seite 493
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1170
[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 133
[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1177

Absatzstil von Textobjekten ändern

Sie können den Absatzstil ändern, der auf einzelne Textobjekte angewendet wird. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie entsprechend den in unterschiedlichen Textobjekten enthaltenen Informationen unterschiedliche Absatzstile verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Schreiben-Modus auf das Textobjekt, dessen Absatzstil Sie bearbeiten möchten, um den Texteditor zu öffnen.
2. Wählen Sie aus dem Absatzstil-Menü im Texteditor einen Absatzstil aus.
3. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.

ERGEBNIS

Der Absatzstil des ausgewählten Textobjekts wird geändert. Die Formatierung des ausgewählten Textobjekts, darunter seine Schriftgröße, sein Schriftstil und seine horizontale Ausrichtung, folgt jetzt dem Absatzstil.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 624
[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 440

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 entweder 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, 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, folgenden Textobjekte der Einstellung für die Systemausrichtung ihres Absatzstils.

BEISPIEL



The image shows two musical staves in E-flat minor (harmonic). The left staff has the text 'Eb minor (harmonic)' above it, and the right staff has the text 'Eb minor (harmonic)' above it. Both staves show a sequence of notes in the treble and bass clefs. The text 'An der ersten Note im System ausgerichteter Text' is positioned below the first staff, and 'Am Anfang des Systems ausgerichteter Text' is positioned below the second staff.

An der ersten Note im System ausgerichteter Text

Am Anfang des Systems ausgerichteter Text

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 404

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

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 entweder 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

Bridge

Rechteck

Bridge

Abgerundetes Rechteck

Bridge

Kapsel

Bridge


Rechteck mit
abgerundeten Kanten

Textobjekte ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Textobjekte ausblenden/anzeigen. Sie können dies entweder 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 ausgewählten Textobjekte werden ausgeblendet, wenn **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, 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.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Hinweise](#) auf Seite 463

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

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

Haltebögen

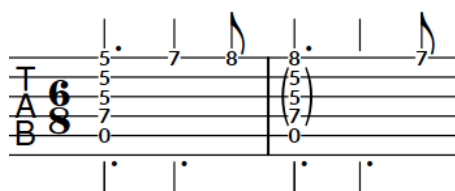
Ein Haltebogen ist eine gekrümmte Linie, die zwei Noten derselben Tonhöhe miteinander verbindet. Wenn Notenwerte die Dauer eines Takts in der jeweiligen Taktart überschreiten, werden sie in Dorico SE automatisch als Haltebogenketten angezeigt, also als Abfolge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen 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 Tabulatur werden Noten mit Haltebögen standardmäßig als in Klammern gesetzte Bundnummern am Anfang von darauffolgenden Takten dargestellt. 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. 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

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 254

[Taktarten](#) auf Seite 1228

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 759

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 750

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 974

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1128

[Eingabemarke](#) auf Seite 220

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 1155

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. Diese Option kann verwendet werden, um optionale oder empfohlene Haltebögen anzuzeigen, zum Beispiel 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. Dies ist zum Beispiel nützlich, um in manchen Strophen gestrichelte Haltebögen für Noten mit unterschiedlichem Liedtext anzuzeigen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen 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.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gestrichelt**
 - **Gepunktet**
 - **Halbgestrichelt Beginn**
 - **Halbgestrichelt Ende**
 - **Editorisch**

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Haltebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639


Größe von Strichen/Punkten in Haltebögen ändern

Sie können die Größe der Striche/Punkte in einzelnen gestrichelten/gedpunkteten Haltebögen ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für gestrichelte/gedpunktete 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.
 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 Rahmenverktettung aus.

Krümmungsrichtung von Haltebögen

Die Krümmungsrichtung von Haltebögen wird durch die Halsrichtung der Noten/Akkorde an jedem Ende des Haltebogens, die Anzahl von Noten in Akkorden an jedem Ende und die Anzahl von Stimmen in der Notenzeile vorgegeben.

Gehaltene Einzelnoten in einstimmigen Kontexten

Wenn eine einzelne Stimme aktiv ist und zwei einzelne Noten durch einen Haltebogen miteinander verbunden sind, wird die Krümmungsrichtung des Haltebogens durch die Halsrichtungen der Noten an jedem seiner Enden vorgegeben.

- Wenn die Halsrichtungen übereinstimmen, zeigt die Krümmung des Haltebogens von den Noten weg und er wird an der Notenkopfseite platziert.
- Wenn die Halsrichtungen abweichen, ist die Krümmung des Haltebogens standardmäßig nach oben gerichtet.

Gehaltene Akkorde in einstimmigen Kontexten

Wenn ein Haltebogen zwei Akkorde miteinander verbindet, wird die Richtung der Haltebögen durch die Anzahl von gehaltenen Noten in den Akkorden bestimmt.

- Bei einer geraden Anzahl werden die Haltebögen gleichmäßig aufgeteilt: Die eine Hälfte ist zum Notenkopfe hin und die andere zum Halsende hin gekrümmt.
- Bei einer ungeraden Anzahl ist der Großteil der Haltebögen zum Notenkopfe hin gekrümmt.

In Akkorden, die sowohl Noten mit als auch ohne Haltebögen enthalten, krümmen sich Haltebögen standardmäßig hin zum Halsende.

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 entweder 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 Haltebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten.
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 Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

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 254


[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 750

[Notenabstand](#) auf Seite 607

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 196

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 270


Haltebogenketten trennen

Sie können Haltebogenketten an bestimmten Positionen trennen, wenn Sie zum Beispiel 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

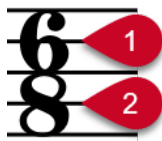
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787
- [Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 805
- [Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 272
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196
- [Eingabemarke](#) auf Seite 220
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 225
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 219
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 207

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 209
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 210

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 293

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 787

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 805

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 805

[Takte](#) auf Seite 762

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

Taktarttypen

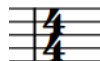
Es gibt unterschiedliche Typen von Taktarten, die verschiedene und komplexe Metren angeben können.

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.

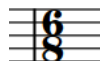
Einfach

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.



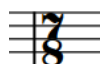
Zusammengesetzt

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.



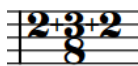
Unregelmäßig

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.



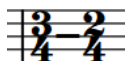
Austauschbar

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 Kadenzen 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

- [Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293
- [Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 313
- [Zählzeitgruppierung für Zweizweiteltakte ändern](#) auf Seite 806
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1242
- [Verbundene Taktarten kombinieren](#) auf Seite 1240

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 einzelne Erinnerungs-Taktartangaben ausblenden.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, für separate musikalische Einheiten Partien zu verwenden. Dorico SE zeigt keine Erinnerungs-Tonartangaben oder -Taktartangaben zwischen Partien an.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 168
- [Partien trennen](#) auf Seite 499
- [Systemumbrüche](#) auf Seite 611
- [Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 940
- [Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1114
- [Schlüssel](#) auf Seite 844

Erinnerungs-Taktartangaben ein-/ausblenden

Sie können Erinnerungs-Taktartangaben ein-/ausblenden, die an den Enden von Systemen angezeigt werden, wenn Taktartwechsel an Systemumbrüchen vorkommen. So können Sie zum Beispiel horizontalen Platz sparen, wenn Sie additive Taktarten verwenden. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Erinnerungs-Taktartangaben aus, die Sie ein-/ausblenden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Erinnerung am Systemende** in der **Taktarten-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Erinnerungs-Taktartangaben werden an den Enden von Systemen ein-/ausgeblendet. Dies hat keine Auswirkung auf Taktartangaben am Anfang von Systemen.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1241

[Systemumbrüche](#) auf Seite 611

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 Auftakte keine Auswirkung auf die Taktanzahl. Taktzahlen werden ab dem ersten vollen Takt in der Partie gerechnet.

Da Auftakte mit der Anzahl von Noten/Pausen im Musikstück verbunden sind, sind sie in Dorico SE mit Taktarten verknüpft. Sie können Taktartangaben, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten, jedoch ausblenden.

TIPP

- Taktartangaben mit Auftakten werden durch Hinweise angezeigt.
- 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

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1241

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 465

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Takte](#) auf Seite 762

[Taktzahlen](#) auf Seite 774

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 502

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 924

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.
-



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 geklammelter 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 293

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1243

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 782

[Systemobjekte](#) auf Seite 1185

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

[Positionen von Taktartangaben](#) auf Seite 1241

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1243

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 782

Stile für Taktartangaben

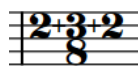
In Dorico SE können Sie Taktartangaben in verschiedenen Stilen anzeigen. Z. B. können Sie Zähler als Zahl oder als Notenwert anzeigen.

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



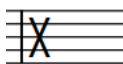
Noten-Nenner



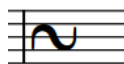
Kein Nenner

Stile für offene Metren

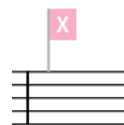
Offene Taktarten können als X oder als Penderecki-Symbol angezeigt werden oder ausgeblendet (Kein Symbol) werden. Offene Taktarten ohne Symbol werden durch Hinweise angezeigt.



Offener Stil **X**



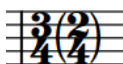
Offener Stil **Penderecki-Symbol**



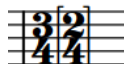
Offener Stil **Kein Symbol**

Trennzeichenstil für austauschbare Taktarten

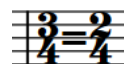
Austauschbare Taktarten können unterschiedliche Trennzeichenstile haben. Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben. Den Stil für einzelne austauschbare Taktarten können Sie nach der Eingabe einstellen.



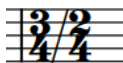
Klammern als Trennzeichen



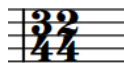
Eckige Klammern als Trennzeichen



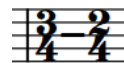
Gleichheitszeichen als Trennzeichen



Schrägstrich als Trennzeichen



Leerzeichen als Trennzeichen



Trennstrich als Trennzeichen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1243


[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

[Hinweise](#) auf Seite 463

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


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Hinweise](#) auf Seite 463

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

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

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.

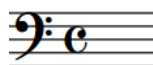
VORGEHENSWEISE

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.

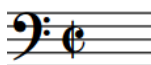
ERGEBNIS

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.

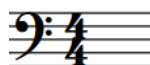
BEISPIEL



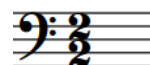
Viervierteltakt-Symbol



Allabreve-Taktsymbol



Viervierteltakt,
dargestellt als 4/4



Allabreve-Takt,
dargestellt als 2/2

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Zählzeitgruppierung für Zweizweiteltakte ändern](#) auf Seite 806

Verbundene Taktarten kombinieren

Sie können verbundene Taktarten mit gleichem Nenner zu einer einzelnen Taktartangabe kombinieren und dabei weiterhin gestrichelte Taktstriche zur Unterteilung der Metren verwenden. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel die verbundene Taktart 4/8+2/8+7/8 als 13/8 anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die verbundenen Taktarten aus, die Sie kombinieren möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kompatible verbundene Taktarten kombinieren** in der **Taktarten**-Gruppe.

3. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten verbundenen Taktarten werden zu einer einzelnen Taktart verbunden, sofern die Nenner in jeder verbundenen Taktart übereinstimmen.

Der kombinierte Zähler zeigt die Gesamtanzahl von Nenner-Zählzeiten in jedem Takt an.

BEISPIEL



Nicht kombinierte verbundene Taktart



Kombinierte verbundene Taktart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1229

Positionen von Taktartangaben

Standard-Taktartangaben werden so auf Notenzeilen positioniert, dass die mittlere Zeile bzw. bei einzeiliger Darstellung die einzelne Notenzeile durch ihre Mitte verläuft. Große Taktartangaben können in der Mitte oder am oberen Rand von Klammergruppen oder über den Notenzeilen an den Positionen von Systemobjekten positioniert werden.

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, zum Beispiel, wenn Sie in einigen Layouts die Taktarten über Notenzeilen und an Systemobjektpositionen anzeigen möchten, in anderen Layouts jedoch nur einmal pro Klammer.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1186

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1234


[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1231

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

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.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 637

[Hinweise](#) auf Seite 463

[Erinnerungs-Taktartangaben ein-/ausblenden](#) auf Seite 1232


[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 293

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

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 zum Beispiel 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.

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 422

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1246

[Geschwindigkeit von Tremolos ändern](#) auf Seite 1247

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.



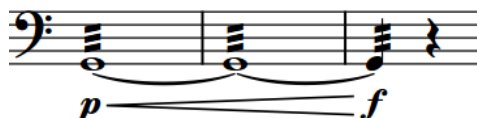
Die Positionen der Tremolo-Striche an den ersten beiden und letzten beiden Noten sind identisch, obwohl die Tonhöhen unterschiedlich sind.

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.

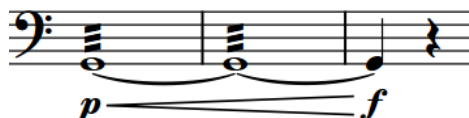
Tremolos in Haltebogenketten

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 1217

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 422

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1247

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 202

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 426

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

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 475

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 262

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1254

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1257

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1253

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 475

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 263

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 196



[Noten eingeben](#) auf Seite 227

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

Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln

Sie können alle vorhandenen Noten in Triolen und N-tolen umwandeln, wenn Sie zum Beispiel 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

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 262

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 923

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 1257

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1254

[Noten eingeben](#) auf Seite 227

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 924


[Einfügen-Modus](#) auf Seite 464

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 465

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 767

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 788

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1254

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1257

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 787

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 802

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 801

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 793

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.

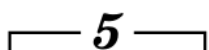
BEISPIEL



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 1079



Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen

Sie können Triolen-/N-tolen-Klammern für einzelne Triolen/N-tolen und unabhängig von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen ausblenden/anzeigen. Sie können dies entweder 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 463

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1258


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622





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 entweder 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.




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 entweder 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 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 622

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 entweder 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**.

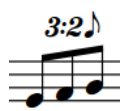
ERGEBNIS

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 Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse für einzelne Triolen/N-tolen und unabhängig von Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen. Sie können dies entweder 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 1255


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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 entweder 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 1254

[Hinweise](#) auf Seite 463

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 138

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1178

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 144

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1261

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1262

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 975

[Percussion-Editor](#) auf Seite 655

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.

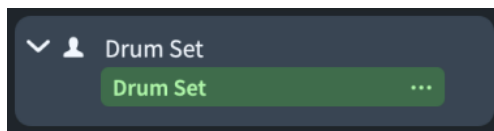
Eine häufige Art von Perkussions-Kit ist ein Schlagzeug. Ein Schlagzeug besteht aus einer Reihe von separaten Instrumenten, die durch ein Gestell miteinander verbunden sind, und wird normalerweise in einem normalen fünfzeiligen Notensystem notiert. Jedes Instrument hat seine eigene Position in der Notenzeile 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.

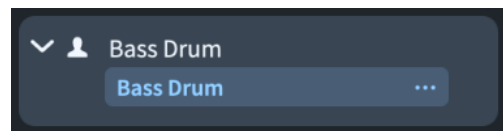
Bei Layouts, in denen Instrumentenwechsel aktiviert sind, wechselt Dorico SE von einem ungestimmten Perkussionsinstrument zum nächsten, genauso wie bei gestimmten Instrumenten.

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.

BEISPIEL



Ein Einzelspieler, der ein Perkussions-Kit hält, im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus



Ein Einzelspieler, der ein ungestimmtes Perkussionsinstrument hält, im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Instrumente](#) auf Seite 126

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138

[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 134

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:

- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe verwenden, einschließlich Positionierung von Noten über/unter ihrer normalen Notenzeilenlinie
- 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 1070

[Artikulationen](#) auf Seite 756

[Tremolos](#) auf Seite 1244

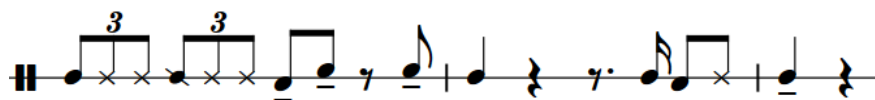
[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243
[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1265
[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 742
[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 148
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 149
[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

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

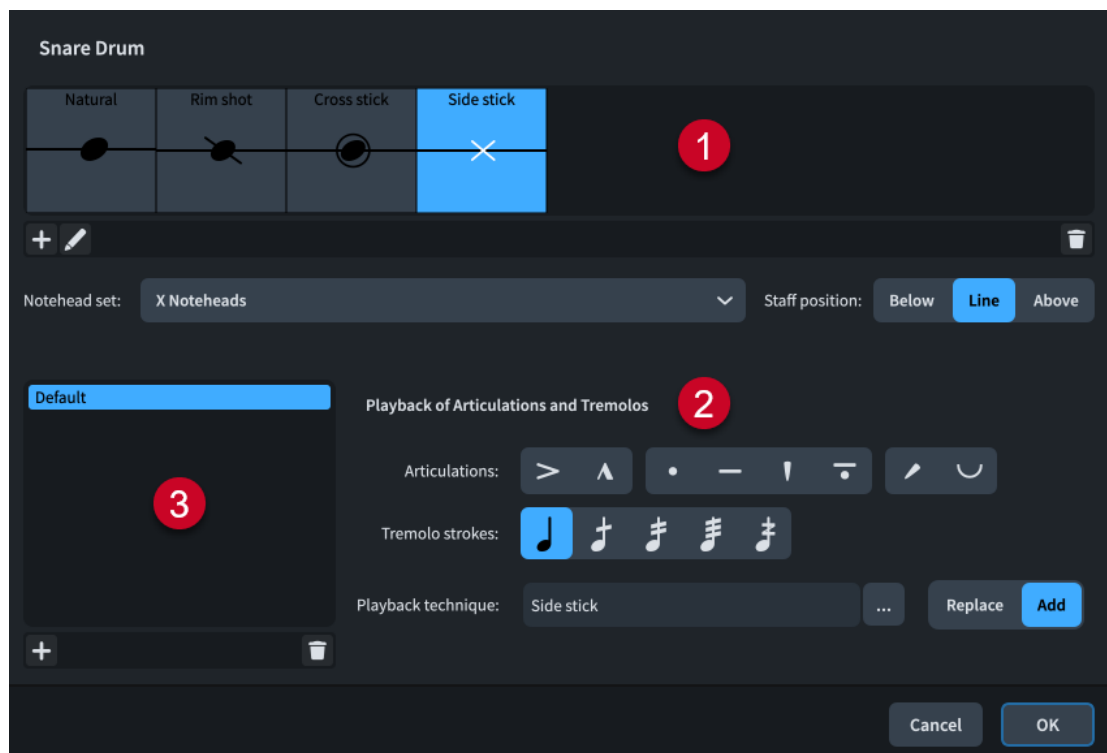
[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1266
[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1265
[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

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** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im Einrichten-Modus 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 Einrichten-Modus 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

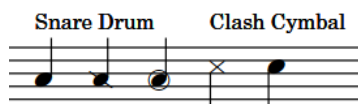
Hiermit können Sie festlegen, wie sich Kombinationen von Artikulationen und Tremolo-Strichen auf die Wiedergabe von Spielanweisungen auswirken bzw. diese übergehen.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1265

[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1266

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1267

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 742

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 243

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 148

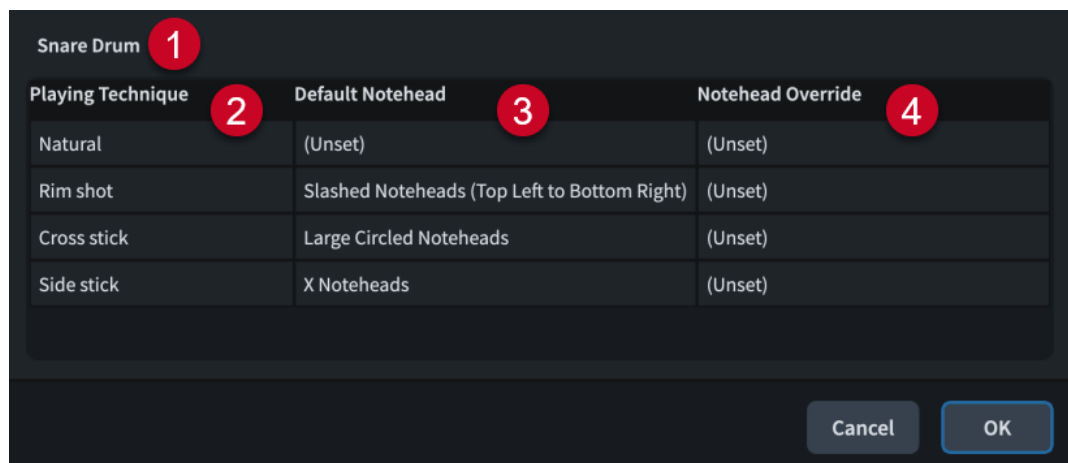
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 149

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** aus dem Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** heraus öffnen, indem Sie 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 Spielanweisung

Zeigt die mit dem Notenkopf verbundene Spielanweisung in der entsprechenden Tabellenzeile an.

3 Standard-Notenkopf

Zeigt den Notenkopf, der standardmäßig mit der Spielanweisung verbunden wird, in der entsprechenden Tabellenzeile an.

4 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 auf das entsprechende Feld klicken und einen anderen Notenkopf aus dem Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\) auf Seite 139](#)
- [Notenkopf-Satz-Designs auf Seite 965](#)
- [Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergangen auf Seite 1267](#)
- [Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern auf Seite 1265](#)
- [Noten für ungestimmte Perkussion eingeben auf Seite 243](#)
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits auf Seite 1269](#)

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 1262](#)
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente auf Seite 1261](#)
- [Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\) auf Seite 1262](#)
- [Noten für ungestimmte Perkussion eingeben auf Seite 243](#)
- [Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben auf Seite 481](#)
- [Percussion-Editor auf Seite 655](#)
- [Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben auf Seite 658](#)
- [Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben auf Seite 662](#)
- [Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen auf Seite 742](#)

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1070

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382




[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 975

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 969

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** auf eine der folgenden Arten:
 - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im Einrichten-Modus 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 Einrichten-Modus 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 742

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

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 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 dann eine neue Notenkopfart aus dem Menü aus.
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Der Spieltechnik-spezifische Notenkopf wird in Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem für das ausgewählte Instrument übergegangen.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen in der Rasterdarstellung und der Darstellung als einzeilige Instrumente.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 104

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1264

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 angewendet 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 281

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 262

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 483

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 382

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 408

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 321

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.



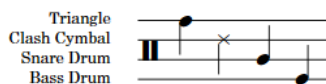
Raster

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.

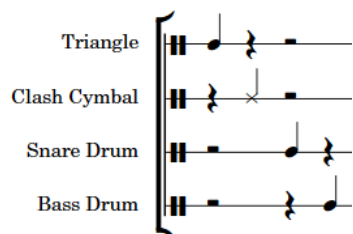
Jedes Instrument in einem Raster hat standardmäßig seine eigene Notenzeilenbeschriftung, die vertikal an seiner eigenen Linie ausgerichtet ist; Sie können angrenzende Instrumente jedoch auch gruppieren und eine einzelne Beschriftung für jede Gruppe anzeigen.



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 138

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1178

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1267

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1264

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 711

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.

Perkussions-Legenden

In Perkussions-Legenden werden bei Nutzung der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem die verwendeten Perkussionsinstrumente angegeben. In Perkussions-Legenden können alle in der Notenzeile angezeigten Instrumente aufgeführt werden, oder nur in einem bestimmten Bereich klingende Instrumente, um Spieler daran zu erinnern, welche Instrumente an bestimmten Stellen gespielt werden müssen.

Temple Block 1
Temple Block 2
Temple Block 3
Temple Block 4
Temple Block 5

Suspended Cymbal
Side Drum
Kick Drum

f

Zwei Perkussions-Legenden für klingende Instrumente

Standardmäßig werden Perkussions-Legenden oberhalb der Notenzeile angezeigt. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Perkussions-Legenden ändern.

HINWEIS

- Perkussions-Legenden werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn sich an ihrer Position keine klingenden Instrumente befinden oder wenn das Layout die Rasterdarstellung verwendet. Perkussions-Legenden werden in Layouts mit Darstellung als einzeilige Instrumente überhaupt nicht angezeigt.

- 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.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 452

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 137

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1178

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 1269

[Text in Perkussions-Legenden bearbeiten](#) auf Seite 1275

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 1271

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1272

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 219

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 1178

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1271


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1269

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1272

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 637

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 139

[Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1267




[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 144

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1136

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 104

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 139

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

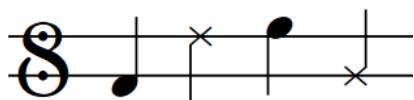
Sie können die Stimme von einzelnen Noten zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Notationselemente > Perkussion > Stimme ändern > Noten-Zielstimme zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

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 angewendet 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 119

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

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 345

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 138

[Percussion-Maps](#) auf Seite 736

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 236

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 482

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1275

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1134

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 266

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1281

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1282

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1150

[Pausen löschen](#) auf Seite 1151

[Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 882

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**.
-

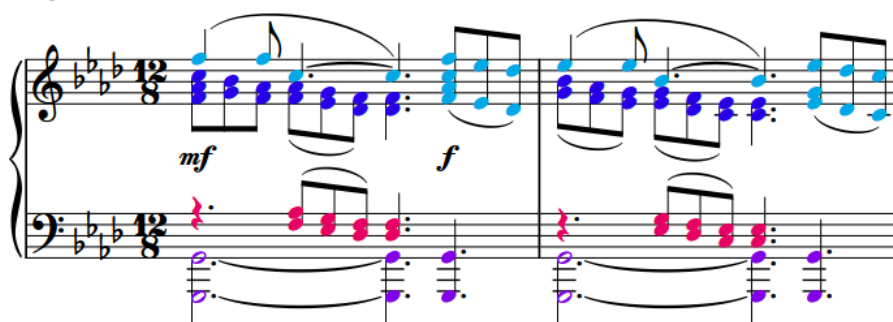
ERGEBNIS

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 contains several chords and melodic lines, with notes colored in blue and cyan. The lower staff contains bass lines with notes colored in red and purple. Dynamic markings 'mf' and 'f' are present. The score is divided into two measures by a double bar line.

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 481

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 972

[Anmerkungen](#) auf Seite 578

[Statuszeile](#) auf Seite 37

Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten

Noten werden für gewöhnlich direkt übereinander und an derselben horizontalen Position platziert, so dass am Anhub erkennbar ist, welche Noten zusammen gespielt werden. Die horizontale Ausrichtung von Noten kann jedoch in mehrstimmigen Kontexten abweichen.

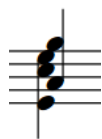
Unter gewissen Umständen müssen einige Noten leicht nach rechts oder links in eine andere Stimmspalte versetzt werden, damit die Teilung von Noten in den einzelnen Stimmen klar erkennbar ist. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn es drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile gibt oder wenn Noten in zwei Stimmen nur eine Sekunde voneinander entfernt liegen.



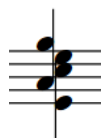
Eine Phrase mit mehreren Stimmspalten für einige Zählzeiten in der oberen Notenzeile

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 980

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1143

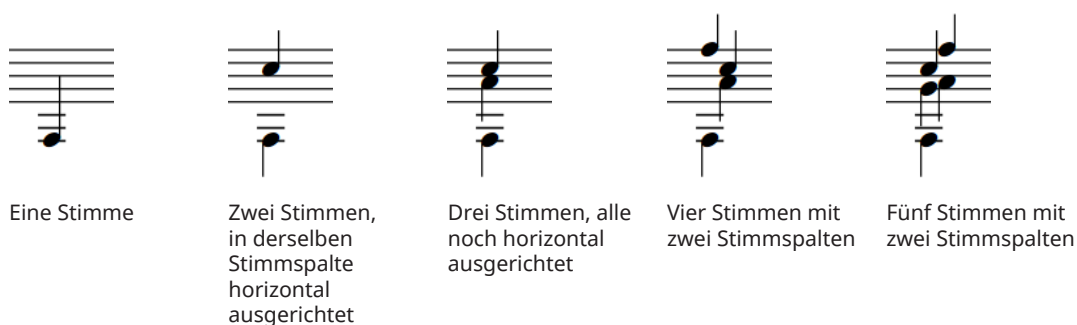
[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Notenabstand](#) auf Seite 607

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.



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 entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Stimmenreihenfolge umdrehen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Stimmenreihenfolge der ausgewählten Noten wird umgedreht, indem ihr Stimmspaltenindex geändert wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Notenkopf an Notenkopf positioniert.



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Hals an Hals positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1148

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 482

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 639

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 622

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.

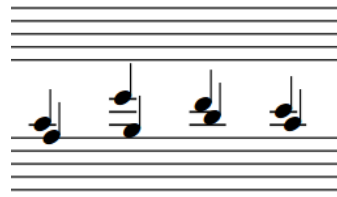
Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden

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 796

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 479

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 236

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 481

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 980

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 Erfassung. 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, Partien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden. Siehe auch [Modi](#).

Einzelspieler

Ein einzelner Musiker, der ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann, zum Beispiel 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 doppeltippen. 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](#).

Rhythmusgruppe

Eine Reihe von Instrumenten, die sich normalerweise im Jazz und in der kommerziellen Musik findet. Für gewöhnlich umfasst die Rhythmusgruppe Keyboards, Perkussions-Kits, Gitarren und Bassgitarren bzw. Kontrabässe. In Dorico SE können Instrumente, die als Teil der Rhythmusgruppe definiert sind, Akkordsymbole auf andere Weise anzeigen als andere Instrumente.

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 zum Beispiel eine Oktave über dem Grundton, der dritte Teilton liegt eine Oktave und eine Quinte über dem Grundton und der vierte Teilton liegt zwei Oktaven über dem Grundton. Siehe auch [Obertonreihe](#).

Teilung der Oktave

Ein einzelner Schritt innerhalb einer Oktave, dessen Intervall von der Gesamtanzahl der Teilungen in der Oktave abhängt. In 12-EDO gibt es zum Beispiel zwölf Teilungen der Oktave, die je einen Halbschritt (Halbton) auseinander liegen. Siehe auch [EDO](#), [Tonhöhenverschiebung](#).

Tempospur

Informationen das Timing betreffend, die in den MIDI-Daten enthalten sind, die das Tempo, SMPTE-Versätze, Taktarten, Timecodes und Marker, die unabhängig vom Rest der Daten in MIDI-Dateien importiert werden.

Token

Ein Code, der in einer Zeichenfolge verwendet und automatisch durch eine Information ersetzt wird, die anderswo im Projekt definiert ist; dabei kann es sich z. B. um den Titel der aktiven Partie, den Namen des Spielers oder die Seitenzahl handeln.

Tonhöhenüberschneidung

Eine mögliche Situation in Notenzeilen mit mehreren Stimmen oder Einzelstimmen, zum Beispiel in zusammengeführten Notenzeilen, die eintritt, wenn Noten in Hals-abwärts-Stimmen höhere Tonhöhen haben als Hals-aufwärts-Stimmen. Siehe auch [Zusammenführen](#).

Tonhöhenverschiebung

Die Anzahl von Teilungen der Oktave, um die Vorzeichen die Tonhöhe von Noten erhöhen bzw. erniedrigen. In 12-EDO hebt eine Tonhöhenverschiebung von 1 Noten zum Beispiel um einen Halbschritt (Halbton) an und wird für gewöhnlich mit dem Kreuz-Vorzeichen (#) notiert. Siehe auch [EDO](#).

Touchpad

Gerät mit berührungsempfindlicher Fläche, das als Alternative zur herkömmlichen Computermaus einsetzbar ist. Üblicherweise in Laptops eingebaut, kann es sich dabei auch um ein separates Gerät handeln, das drahtlos oder über ein Kabel verbunden wird.

transponierte Notation

In transponierter Notation sind die notierten Tonhöhen die Tonhöhen die das Instrument spielt, und nicht die klingenden Tonhöhen. Einzelstimmen werden immer in transponierter Notation angezeigt, so dass Spieler einfach die geschriebenen Noten spielen. Dies ist besonders wichtig für transponierende Instrumente. Siehe auch [klingende Notation](#), [Instrumenten-Transposition](#).

Transport

Umfasst alle Optionen für die Wiedergabe und Aufnahme.

Triole/N-tole

Ein Rhythmus, der nur einen Bruchteil seiner notierten Dauer gespielt wird. Eine Triole sind z. B. drei Noten mit einem bestimmten Notenwert, die in der Zeit gespielt werden, in der normalerweise zwei Noten mit diesem Notenwert gespielt würden.

tutti

Italienisch für »alle«. Tutti bedeutet, dass eine Musikpassage von allen Spielern gespielt werden soll, für die die jeweilige Einzelstimme oder Notenzeile bestimmt ist. Diese Angabe wird meistens verwendet, um das Ende einer Divisi-Passage anzuzeigen, oder dient der Verdeutlichung, wenn eine Notenzeile sowohl für Solo- als auch für Tutti-Passagen verwendet wird. Siehe auch [divisi](#).

V**Vermeidung von Zusammenstößen**

Automatische Anpassungen, die Dorico 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. Im Schreiben-Modus wird eine Zuordnungslinie zwischen einem einzelnen Objekt und seiner rhythmischen Position angezeigt.

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

2/2-Takt 1229

Darstellung 1240

Zählzeitgruppierung 806

A

A-Papierformate 574, 582

Abfolgen

Arten 1099

Notenzeilenbeschriftungen 127, 128

Seitenzahlen 591

Studierzeichen 1098

Taktzahlen 782–784

untergeordnet 784

Wiedergabe 530

abgedämpfte Noten, *siehe* Ghost-Notes

abgekürzt

Datumsangaben 633

Dynamikanweisungen 855, 866, 872

Instrumentennamen 179, 182, 183, 1173

Notenzeilenbeschriftungen 139, 1171, 1173

Tempotext 1198

abgerundetes Rechteck

Rahmen 1215

Texteinfassungen 1215

Abmessungen

Papierformat 574

Rahmen 37

Seitengröße 574

abrufen, *siehe* Wiederherstellen, *siehe auch*

rückwirkende Aufnahme

Absatzstile

ändern 1213

Copyright 918

fehlende Schriften 74

Komponist 917

Liedtext 958

Notenzeilenbeschriftungen 1178

Partie-Überschriften 626

Perkussions-Kits 1178

Strophennummern 958

Tacets 615

Taktzahlen 778

Text eingeben 404

Textdichter 918

Titel 624, 916

abschließendes Tempo 1203

Abschlüsse 1073, 1081

ändern 1091

Fortsetzung 1081

Linien 1081

Pfeile 1091

Abschlusslinien 1081

Abschnitte

Abschlüsse 1091

anzeigen 41, 1116

ausblenden 41, 1116

Coda 1114

fine 1114

Länge 1111

Triolen und N-tolen 1253

Wiederholung 1114

Wiederholungsenden 428, 429, 1111, 1112

Absolute Kanaländerungs-Aktionen 730

absolute Tempoänderungen 1196

Klammern 1199

Abspielmarke 520

anzeigen 522

ausblenden 522

Farbe 55

folgen 37, 522

Position 523

Rücklauf 521

Schnellvorlauf 521

Transport 536, 538

verschieben 460, 521, 522

Wiedergabe 523, 536

Wiederholungen 530

zoomen 520, 649

Abspielmarke folgen 522

Abstand 597

Akkoladen 812

Akkorddiagramme 836

Artikulationen 757, 759, 760

Atemzeichen 931, 934

Balken 803

Beschriftungen für Instrumentenwechsel 135

Bindebögen 1158, 1159, 1164

Bindestriche 951, 959

Codas 1117, 1118, 1187

Dynamikanweisungen 856, 861

Elisionsbögen 962

entfernen 270

Fermaten 931, 934, 935

Fingersatz-Slides 907

Fortlaufende Ansicht 606

Fülllinien 951

Halsstummel 803

Hilfsnoten 1005

Instrumentenwechsel 135

Kapodaster 150, 155, 158, 160, 162

Klammern 812, 815

Liedtext 951, 959

Linien 1095

Noten, *siehe* Notenabstand

Notenhäse 797

Notenköpfe 797

Notenrahmen 597, 599

Notenzeilen 148, 585, 586, 603, 604, 1114, 1187

Abstand (*Fortsetzung*)

Notenzeilenbeschriftungen 1172
 Ossia-Notenzeilen 585, 604
 Partie-Überschriften 597, 598
 Pausen 934–936, 1146
 Pedallinien 1061, 1062
 Quantisierung 87
 Rahmen 580, 597–599
 Ränder 583, 597–599
 Schlüssel 844
 Seitenränder 583, 599
 Stille 94
 Systeme 586, 1114
 Systemeinrückungen 1172, 1187
 Tacets 618
 Taktarten 1241
 Takte 1118, 1187
 Taktzahlen 780
 Text 1095, 1213
 Triller 1005
 Wiedergabe 934–936
 Zäsuren 932, 934, 936

Abstände mitten im System

Codas 1117

Abstandspausen 1146

ausblenden 1139

Regionen mit Strichnotation 1139

Abstrich, *siehe* Spielanweisungen

Abweichungen

Anschlagstärke 666
 Balken 788–791, 800
 Dynamikanweisungen 674, 677
 Endpunkte 553
 entfernen 666
 gespielter Notenwert 666
 MIDI-Punkte 684
 Notenwert 665, 666
 Oktavzeichen 852
 Partie-Überschriften 626
 Pausen 252
 Platzierung 452
 Schlüssel 107, 342, 344, 345, 846, 847
 Taktstriche 318, 320, 463, 769
 Transposition 107, 342, 846, 847, 852
 Wiedergabevorlagen 539, 540, 542, 545, 553

accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,
siehe auch Tempomarkierungen

Accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,
siehe auch Triller

Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge

Achtelnoten 201, 227, 269, 270

Akkorde 259
 Auftakte 295, 300, 302
 Einfügen-Modus 242
 Glissando-Linien 1021
 Haltebögen 805, 806
 Metronomangaben 306
 Noten trennen 272, 805, 806
 Pausen 252, 1146
 Perkussion 243, 658
 Punktierungen 234, 805, 806
 Quantisierung 87
 rhythmisches Raster 219, 220

Achtelnoten (*Fortsetzung*)

Stimmen 236
 Swing-Wiedergabe 307, 532, 533
 Tabulatur 248
 Tempogleichungen 1207
 Tremolos 432, 434, 1244
 Triolen und N-tolen 262, 265
 Verbalkung 787, 805
 Vorschläge 256
 Wiedergabe 725
 Zählzeiten 314

Adagio, *siehe* Tempomarkierungen

additive Taktarten, *siehe* Taktarten

Aikin-Notenköpfe 968, 969

Akkoladen 808

anzeigen 770, 809, 812, 813
 ausblenden 770, 809, 812, 813
 Hinweise 463
 Notenzeilensparationierung 585, 586, 604
 sekundäre Klammern 812, 814

Akkorddiagramm auswählen (Dialog) 840

Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog) 841

Akkorddiagramme 816, 831

Abstand 836
 ändern 839, 840
 anzeigen 832, 834, 836, 837
 ausblenden 832, 834, 836, 837
 ausgelassene Saiten 832, 841
 Barré 832, 841
 bearbeiten 841
 benutzerdefiniert 841
 Bundnummern 838, 839, 841
 Daumen 838, 839, 841
 eingeben 832, 834
 Farben 840, 841
 Fingersätze 832, 838, 839, 841
 formatieren 841
 Formen 839–841
 Formen kopieren 839
 Größe 836
 Komponenten 832
 offene Saiten 832, 841
 Punkte 841
 Raster 835–838
 Reihen 835
 Sattel 832
 Stimmung 150, 153, 836, 839
 Symbole, *siehe* Akkordsymbole
 Zeilen 836–839
 zurücksetzen 839, 841

Akkorde 259, 816

Anschlagstärke 669, *siehe auch* Anschlagstärke-
 Editor
 Arpeggio-Zeichen 1013
 aufbauen 266, 267
 aufgelöst, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 auswählen 438, 439
 dicht 753
 Eingabemarke 220, 225, 259
 eingeben 196, 240, 259, 266, 267
 Fingersätze 906
 Generalbass 412, 414, 884, 894
 Gitarren-Bendings 1023, 1027

Akkorde (*Fortsetzung*)

Halsrichtungen [982](#), *siehe auch* Stimmen
Haltebögen [254](#), [1221](#)
identifizieren [37](#)
Klammern [827](#)
Linien [240](#), [360](#), [362](#), [364](#), [402](#), [403](#)
mithören [218](#)
Notenköpfe in Klammern [974](#), [975](#), [978](#)
Post-Bends [1027](#)
Registerauswahl [230](#)
Spur, *siehe* Akkordspur
Stimmen [236](#), [1278](#)
Symbole, *siehe* Akkordsymbole, *siehe auch*
Akkorddiagramme
Tabulatur [231](#), [248](#), [975](#), [977](#)
Vermeidung von Zusammenstößen [752](#)
verteilen [240](#)
Vibratohebel-Dive-and>Returns [1028](#)
Vorschläge [256](#), [257](#), [259](#)
Vorzeichen [752](#)
Wiedergabe [517](#), [518](#), [523](#), [526](#), [529](#)

Akkordeingabe [261](#)

aktivieren [196](#), [259](#)
Arpeggio-Zeichen [360](#)
Eingabemarke [220](#)
mehrere Notenzeilen [240](#)
Registerauswahl [230](#)
Tabulatur [248](#), [259](#)
verteilen [240](#)

Akkordklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern,
siehe auch Akkordsymbole in Klammern

Akkordspur [517](#)

anzeigen [519](#)
ausblenden [519](#)

Akkordsymbol-Regionen [822](#)

anzeigen [817](#), [819](#)
ausblenden [817](#), [819](#)
Einblendfeld [339](#)
eingeben [339](#), [340](#)
Griffe [448](#), [822](#)
Hervorhebungen [823](#)
Länge [448](#)
verschieben [475](#), [479](#)

Akkordsymbole [259](#), [816](#)

alterierte Basstöne [332](#), [826](#)
ändern [450](#)
Anordnung [826](#)
anzeigen [332](#), [340](#), [817](#), [819](#), [822](#), [825](#), [834](#)
Anzeigeoptionen [823](#)
Arten [334](#), [817](#)
ausblenden [340](#), [817](#), [819](#), [822](#), [825](#), [834](#)
ausgelassene Noten [336](#)
Ausrichtung [817](#), [820](#), [826](#)
auswählen [438](#), [443](#), [445](#), [446](#)
Einblendfeld [334](#)
eingeben [332](#), [334](#), [339](#), [340](#), [817](#)
enharmonische Schreibung [154](#), [155](#), [160–163](#),
[823](#), [825](#)
Farben [56](#)
Filter [446](#)
Generalbass [412](#), [414](#)
global [816](#)
Größe [451](#), [826](#), [830](#)

Akkordsymbole (*Fortsetzung*)

Grundtöne [332](#), [335](#), [825](#)
Haupt [155](#)
Hervorhebungen [823](#)
Hinweise [463](#), [816](#), [822](#)
hinzugefügte Noten [336](#)
Höhe [826](#)
Instrumente [332](#), [817](#), [819](#)
Intervallart [332](#), [825](#)
Intervalle [336](#)
Kapodaster [154](#), [155](#), [160](#), [161](#), [163](#)
kein Akkord [337](#)
Klammern, *siehe* Akkordsymbole in Klammern
Komponenten, *siehe* Akkordsymbolkomponenten
kopieren [443](#), [817](#), [819](#)
Kursivschrift [155](#)
Layouts [819](#)
lokal [816](#)
löschen [469](#), [817](#)
MIDI-Eingabe [332](#)
MIDI-Navigation [63](#)
modal [338](#), [824](#)
MusicXML-Import [830](#)
Navigation bei der Eingabe [339](#)
Notenabstand [820](#)
Notenzeilen [332](#), [817](#), [819](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [821](#)
Platzierung [821](#)
Polychords [332](#), [337](#), [826](#)
Position [817](#), [820](#), [826](#)
Regionen, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
Regionen mit Strichnotation [817](#), [822](#), [1136](#)
Schaubilder, *siehe* Akkorddiagramme
Schreibung [154](#), [155](#), [160–163](#), [823](#), [825](#)
Sparationierung [820](#)
Spieler [332](#), [817](#), [819](#)
Spur, *siehe* Akkordspur
Systeme [819](#)
Taktstriche [820](#)
Tonhöhe [176](#)
transponieren [155](#), [158](#), [160–163](#), [176](#), [485](#), [486](#),
[816](#), [823](#)
transponierende Instrumente [155](#), [176](#), [823](#), [825](#)
Trennzeichen [826](#)
Umkehrungen [332](#)
verschieben [475](#), [820](#), [821](#)
Voicing [332](#), [519](#)
Vorhalte [336](#)
Vorzeichen [155](#), [160](#), [162](#), [334](#), [823](#)
Wiedergabe [504](#), [517–519](#)

Akkordsymbole in Klammern [827](#), [974](#)
anzeigen [827](#)
einzelne [828](#)
Größe [829](#), [830](#)
Stil [829](#)

Akkordsymbole Solfège [335](#)
Akkordsymbolkomponenten [817](#)
Arten [817](#)
Einblendfeld [334](#)
eingeben [334](#)
Aktionen [722](#), [730](#)

- aktivieren 224
- Abspielmarke folgt 522
 - Akkordeingabe 196, 259
 - automatisches Speichern 99
 - Bindebögen verbinden 474
 - Dynamikanweisungen verbinden 474, 475
 - Einfügen-Modus 196, 242
 - Eingabe von Triolen bzw. N-tolen 196
 - Eingabemarke 224
 - EQ 702
 - Hinweise 464
 - Inserts 709
 - Instrumentenwechsel 134
 - Kanaleffekte 702, 709
 - Klick während Wiedergabe 523
 - Markdown 76
 - Mausbearbeitung 214
 - Mauseingabe 196, 214
 - MIDI kopieren 475
 - MIDI thru 218
 - MIDI-Geräte 280
 - Modus umschalten durch Doppelklick 42, 195
 - Noteneingabe 224, 227, 231
 - Notenwert erzwingen 196
 - Notenwert sperren 196
 - Pauseneingabe 196
 - PlugIns 509
 - punktierte Noten 196
 - schneiden 196
 - Schreiben-Modus Doppelklick 42, 195
 - Spieler-Reihenfolge 121
 - Swing-Wiedergabe 307, 534, 536
 - Systemspur 444
 - teilweise Harfen-Pedalangaben 1055
 - Tonhöhe vor Notenwert 196
 - unabhängige Stimmwiedergabe 526, 527
 - Vorschlagseingabe 196
 - VST-Instrumente 507, 509, 525
 - Wiedergabe 28, 523, 525, 539, 545
 - Wiedergabe von Akkordsymbolen 517, 518
- Akzente, *siehe* Artikulationen
- Aliase
- Kurzbefehlleiste 67, 68
- Allegretto, *siehe* Tempomarkierungen
- allmähliche Dynamikwechsel 855, 868
- abgeschnitten 872, 873
 - abkürzen 872
 - aufeinanderfolgend 873, 878
 - Ausrichtung 859, 878–882
 - Bindestriche 870
 - Darstellung 870–872
 - Dauer 331, 448, 868, 873, 878, 880
 - eingeben 322, 325, 326, 329
 - Endposition 859
 - Fortsetzungslinien 870
 - gepunktet 870, 872
 - gestrichelt 870
 - geweitete Gabeln 871
 - Griffe 448
 - Gruppierung 878, 879
 - Gruppierung aufheben 879
 - Haltebögen 326, 329, 475
 - Länge 331, 448, 868, 872, 873, 878, 880
- allmähliche Dynamikwechsel (*Fortsetzung*)
- Lautstärke 882
 - Linienstil 870
 - messa di voce 873, 874
 - Niente, *siehe* Niente
 - poco a poco 867, 871
 - Position 873
 - Richtung 322, 873
 - Silben 870
 - Spationierung 873
 - Taktstriche 859
 - Tempomarkierungen 1197
 - verbinden 880–882
 - Verbindung aufheben 882
 - verschieben 475, 856, 873, 874, 878, 880
 - Vorschläge 874
 - Wiedergabe 882
 - zentrierter Text 867
- allmähliche Tempoänderungen 1008, 1196, 1204
- abschließendes Tempo 1203
 - Bindestriche 1205
 - Einblendfeld 304
 - eingeben 304, 308, 310, 311, 686
 - exportieren 96
 - Fermaten 934
 - formatieren 1205, 1206
 - Fortsetzungslinien 1204–1206
 - Länge 448
 - Linien 1204–1206
 - poco a poco 1205
 - Silben 1205
 - Stil 1205
 - Tempo-Editor 685
 - Text 1197
 - Triller 1009
 - Wiedergabe-Modus 515, 685
 - Zäsuren 934
 - zeichnen 685
- Alphakanal 567, 577
- Alterationen
- Akkordsymbole 336, 817
 - Jazz-Ornamente 358
- alterierte Basstöne 337, 817, 825
- Anordnung 826
 - eingeben 332, 337
 - Trennzeichen 826
- alterierte Primen 753
- Darstellung 754
 - formatieren 754
 - getrennte Hälse 753
- alternierende Taktarten, *siehe* Taktarten
- Altschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Amp-Modellierung 702, 708
- AmpSimulator 702, 708
- an Papier anpassen 575, *siehe auch* Notenzeilengröße
- Analyse
- Fugen 56, 1079
 - Harmonie 884, 1079
- Ändern des Pedalniveaus 1058
- entfernen 1059
- Anfangsposition
- Linien 1089
 - Rahmen 609, 613

- Anfangsposition (*Fortsetzung*)
 Seiten 609, 613
 Systeme 609, 611
 Triller 996
 Videos 191
 Wiedergabe 521
- Anfangsseiten
 linke Seite 591
 Seitenzahlen 591, 1048
- Anfangszeichen
 Linien 1081
 Pedallinien 1063, 1066, 1067
- Anführungszeichen
 Notenwert-Token 629, 632
- Angaben
 Anmerkungen 578
 drucken 578
 Taktarten, *siehe* Taktarten
 Tonarten, *siehe* Tonarten
- anhängen
 Crescendo 872
 Diminuendo 872
 Partien 79
 possibile 866
 subito 866, 867
- Anheben
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Anmerkungen 493, 578, 1081
 Hervorhebungen 822, 823, 1121, 1123, 1136, 1140
 Hinweise 463
 Kommentare 493
 Linien 1081
 Noten-/Pausenfarben 55, 56, 530, 972, 1149, 1279
 Ornamente, *siehe* Ornamente
 Stimmfarben 55, 1279
- anordnen 469, 471
 einfügen 474
 Filter 446, 447
 Instrumente ändern 131
 kopieren 471, 473, 474
 reduzieren 618, *siehe auch* zusammenführen
 Stimmen 479, 481, 482
 transponieren, *siehe* transponieren
 Werkzeuge 469
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Anordnung
 Akkordsymbole 826
 Partien 168
 Sätze 168
 Seiten 40, 50
 Vorzeichen in Tonartangaben 938
- Anschlag
 Artikulationen 756, 1218
 Dynamikanweisungen 325, 855
 Tremolos 424, 432, 434, 1246
 Verzögern 725
 VST-Instrumente 512
 Wiedergabe 716
- Anschlagstärke
 ändern 450, 669, 671, 689–691, 693
 auswählen 694
 Editor, *siehe* Anschlagstärke-Editor
- Anschlagstärke (*Fortsetzung*)
 Expression-Maps 725
 Histogramm-Werkzeug 689, 690
 MIDI-Aufnahme 278
 Notenköpfe in Klammern 975
 Steuerelemente 669, 689–691, 693
 Transformieren-Werkzeug 693
 zurücksetzen 671
- Anschlagstärke-Editor 668, 669, 671
 Anschlagstärke ändern 669, 689–691, 693
 Anschlagstärke zurücksetzen 671
 Filter 691
 hinzufügen 651, 668
 Histogramm-Steuerelemente 690
 Höhe 649
 schließen 651, 668
 Transformieren-Steuerelemente 693
 Zoom 649
- Anschlagstärkespuren, *siehe* Anschlagstärke-Editor
- Anschwellen, *siehe* *mesa di voce*
- Ansichtsoptionen 40, 578
 Abspielmarke 522, 538
 Akkorddiagramme 832, 834–837
 Akkordsymbole 160, 161, 163, 817, 819, 821, 823, 834
 ändern 37, 692
 Arten 40
 ausblenden 455
 Bereiche 36, 44
 drucken 578
 Druckvorschau 455, 556
 exportieren 578
 Farben 52–56
 Fenster 49
 Fortlaufende Ansicht 40, 50
 Generalbass 894
 Harfen-Pedalangaben 972
 Hintergrundfarbe 54
 Hinweise 464
 Hinweise auf einen Systemumbruch 613
 Hinweise auf Rahmenumbrüche 615
 Hinweise auf Taktarten 1241
 Histogramm-Werkzeug 692
 Hub 69
 Key-Editor 642, 646, 649–651, 692
 Kommentare 493, 499
 Layouts 31, 43, 47
 letzte Projekte 69
 Linien 455
 Mixer 697, 699, 703, 704
 Noten 530, 1279
 Noten außerhalb des Bereichs 55, 972
 Noten verschieben 459–461, 522
 Notenbereich 33, 40, 50
 nummerierte Taktregionen 1123
 Partien 503
 Pausen 1149
 Perkussions-Legenden 1271
 Pianorolle 642, 646, 649–651, 654
 Regionen mit Strichnotation 1140
 Registerkarten 31, 43, 45, 47
 Seitenanordnungen 37, 40, 50
 Seitenansicht 40, 50

Ansichtsoptionen (*Fortsetzung*)

Seitenfarbe 53
Seitenzahlen 1049
Sprache 51, 63
Spuren 520, 649
Stimmen 1278, 1279
Systemspur 444
Taktwiederholungen 1123
Taktzahlen 777
Timecode 538
Transport 538
Video-Fenster 191
Vollbildmodus 49
Vorzeichen 751
Zoom 41, 461, 462, 520, 649
Zuordnungslinien 455

Anteile

horizontaler Abstand 596, 608
Notenwert 725, 1168
Skalierungsfaktor 451, 561, 575, 830, 903
Tempomarkierungen 1196, 1202, 1203
vertikale Abstände 586, 604

antworten

Kommentare 493, 496

Anweisungen 1070

Kombinationen 728
Perkussion 737, 742, 1262, 1264
Wiedergabe 728, 732, 743

Anweisungen zur Ausführung 623, 624, 916, 1208

Einzelstimmen 404
hinzufügen 404
Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen

Anzahl 1123

ausblenden 1125
nummerierte Taktregionen 437, 1129
Rhythmusstriche 1140
Statistiken 100
Takte 437, 1123, 1140
Taktwiederholungen 1124
Wiederholungen 531, 786

Anzahl der Durchläufe 1118

ändern 531, 1110

anzeigen, *siehe* ausblenden

Anzeigen

Audio-Engine 37
Daumen 286
Eingabemarke 864
Fingersätze 286, 909
Fingersätze für Saiteninstrumente 909, 910, 971
Hornbereich 909
MIDI-Eingabe 37
Oktaven 848
Schlüssel 848
Stimmen 864
Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
Trillerintervalle 1000, 1007

Anzeigeoptionen 27, 40

Bereiche 36, 44
Bildauflösung 577
Datum 633
Druckvorschau 34
Key-Editor 642
Layouts 31

Anzeigeoptionen (*Fortsetzung*)

Notenbereich 33, 40, 50
Percussion-Editor 655
Pianorolle 642, 654
Projektfenster 31
Rahmen 580, 636
Registerkarten 45
Seiten 580
Sprache 51
Transport 30
Wiedergabe 538
Zeit 30, 538, 633
Zonen 36

äolisch

Akkordsymbole 338, 824

Apostrophen 632

Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge

arabische Ziffern

Seitenzahlen 1047

Arbeitsablauf

Kommentare 493

Arbeitsblätter

Auszüge, *siehe* Partien
Farben 56, 968
Notennamen-Notenköpfe 968
Textausrichtung 1213

Arbeitsumgebungen 18

Einstellungen 42
Optionen 28, 29
Programmeinstellungen 57
Tastaturbefehle 25, 62

Arco, *siehe* SpielanweisungenArpeggio-abwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-ZeichenArpeggio-aufwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen

Arpeggio-Zeichen 1010, 1013, 1079

ändern 450

Arten 355, 1011
Ausrichtung 1013
Bereich 358, 362
Darstellung 1010–1012
Dauer 1015
Einblendfeld 355, 360
eingeben 353, 355, 360, 362
Enden 1012
Filter 446
Fingersätze 906
formatieren 1011, 1012
gekrümmt 355
Griffe 1013
Haltebögen 254
Klammern 1010
Länge 360, 362, 1013
löschen 469
Notenzeilen-übergreifend 360, 362
Position 1013
Richtung 1010
Schnörkel 1010
Spationierung 1013
Stimmen 360, 362
Stummschalten bei der Wiedergabe 529
verschieben 475, 479
Vorschläge 1013

Arpeggio-Zeichen (*Fortsetzung*)

Wiedergabe 1014, 1015
 zählzeitabhängige Wiedergabe 1014

Arrangeur 76

exportieren 96
 fett 76
 hinzufügen 76
 Kursivschrift 76
 Token 631

Arten

Akkordsymbole 334, 817
 Arpeggio-Zeichen 355
 Artikulationen 1043
 Atemzeichen 350, 930
 Darstellung 453
 Dynamikanweisungen 322, 855
 Einfassungen 775
 Eingabemarke 220
 Fermaten 348, 349, 928, 929, 935
 Fingersätze 286, 908
 Glissando-Linien 356
 Haltebögen 1219, 1220
 Jazz-Artikulationen 355, 1042–1044
 Liedtext 410, 944, 945
 Linien 1079, 1081
 Noten 201
 Notenkopf-Sätze 964
 Notenköpfe 965, 968
 Oktavzeichen 342, 850
 Ornamente 354, 1043
 Pausen 348, 928
 Pedallinien 384, 1057
 Perkussions-Legenden 1273
 Rhythmusstriche 1135
 Schlüssel 341
 Seitenvorlagen 624
 Silben 946, 947
 Spielanweisungen 382, 1070
 Spieler 118, 122
 Spuren 512
 Studierzeichen 1099
 Taktarten 293, 1229, 1236, 1239
 Taktstriche 767
 Taktwiederholungen 425
 Tempomarkierungen 304, 308, 1196
 Text 1208
 Tonarten 288
 Tremolos 424, 425, 1244
 Triolen und N-tolen 263, 1249
 Vorlagen 78
 Vorschläge 925
 Wiederholungsenden 423
 Wiederholungsmarker 424
 Zäsuren 349, 930
 zurücksetzen 453

Artikulationen 756, 1070

ändern 281
 Arten 756
 Bereich 201
 Bindebögen 758, 760, 1158
 Dauer 756, 761
 eingeben 207, 216, 281, 282
 Haltebögen 759, 761, 1217

Artikulationen (*Fortsetzung*)

invertieren 759
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Kits 1267
 löschen 757
 Noten 758
 Notenhäse 758
 Perkussion 742, 1261, 1262, 1267
 Platzierung 758–760
 Position 757–759
 Reihenfolge 758
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 742
 Tastaturbefehle 282
 Tonhöhe vor Notenwert 216
 Tremolos 742
 Triolen und N-tolen 281
 überlappend 759
 Vermeidung von Zusammenstößen 759
 verschieben 759, 760
 Wiedergabe 526, 527, 717, 742–744, 761

Atemzeichen 928–930

Arten 450, 930
 Curlew-Zeichen 932
 Darstellung 450
 eingeben 350, 351
 Farben 56
 Fermaten 932
 löschen 469
 mehrere an derselben Position 932
 Platzierung 931
 Position 931
 verschieben 475, 479
 Wiedergabe 934
 Zäsuren 932

atonale Tonarten 939

Notenschreibung 486

Audio

Ausgänge im Mixer 549
 Dialog 94
 exportieren 93, 94
 Gerät einrichten 57
 Lautstärke 192, 697, 698, 705
 Mixer 697, 698
 Panorama 706
 Puffergröße 278, 279
 Videos 192
 Warnung 37
 Wiedergabe 539, 545
 Wiederholungen 530

Audio exportieren (Dialog) 94

Audiospuren

Audio 192
 Lautstärke 192

aufeinanderfolgend

Anschlagstärke 693, 694
 Dynamikanweisungen 326, 329, 873, 878
 Gitarren-Bendings 1023, 1028
 MIDI CC 693, 694
 Noten 227, 488, 693, 694
 Pausen 1153

aufgelöste Akkorde, *siehe* Arpeggio-Zeichen

- Aufhebung
 doppelte Vorzeichen 755
 Vorzeichen 755
- Auflösung
 ändern 567
 Bilder 577
 Generalbass 412, 414, 888, 893
 rhythmisches Raster 37, 220, 650
- Auflösungszeichen
 anzeigen 750, 988
 ausblenden 750, 988
 eingeben 250
 Klammern 750, 988
- aufnehmen
 Audio 93
 Geräte 280
 Klick-Einstellungen 515
 MIDI, *siehe* MIDI-Aufnahme
 Pedallinien 278
 rückwirkende Aufnahme 277, 536
 Spielanweisungen 278
 Tempo 525
 Tonhöhe eingeben 217
- Aufstrich, *siehe* Spielanweisungen
 Aufstrich-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- Auftakte 1229, 1232
 eingeben 293, 295, 300, 302, 465
 Hinweise 463
 Umwandeln von Takten in 465, 1233
 Zählzeiten löschen 314, 465, 762, 763
- Auftragstypen 558, 571
 auswählen 571
 drucken 571
 Seitenbereiche 563, 564
- auftrennen
 Haltebogenketten 272, 1226
 Mehrtaktpausen 1153
 Noten 272
- ausblenden 44, 455, 464, 469, 693, 1123, 1140, 1215
 Abspielmarke 522
 Abstandspausen 1139
 Akkoladen 809, 812, 813
 Akkorddiagramm-Fingersatz 838, 841
 Akkorddiagramme 832, 834, 836, 837
 Akkordsymbol-Klammern 827, 828
 Akkordsymbole 340, 817, 819, 822, 825, 834
 anfängliche Seitenzahlen 1048
 Anschlagstärke-Editor 651, 668
 Anzahl 1125
 Audio-Ausgänge im Mixer 549
 austauschbare Taktarten 1229
 Balken 1138
 Bereiche 29, 37, 41, 44, 104, 112
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 137
 Bindestriche 861
 Coda 1116
 da capo 1116
 dal segno 1116
 Divisi-Beschriftungen 1171
 Divisi-Farben 455
 Divisi-Notenzeilen 588, 589
 Dynamik-Editor 651, 671
 Dynamikanweisungen 861, 863, 867
- ausblenden (*Fortsetzung*)
 Eingabemarke 224
 Elisionsbögen 963
 Erinnerungs-Taktartangaben 1232
 Erinnerungs-Tonartangaben 941
 Erinnerungsvorzeichen 750, 988
 Fähnchen 788–791
 Farben 530, 751, 972, 1123, 1140, 1149, 1279
 Farben bei der Zusammenführung 455
 Fermaten 933
 fine 1116
 Fingersatz-Slides 908
 Fingersätze 838, 901
 Fortsetzungslinien 1075
 Generalbass 414, 885, 886, 888
 Generalbass-Klammern 887, 890
 geweitete Gabeln 871
 Ghost-Notes 1038
 Glissando-Linien-Text 1018, 1019
 Grundton in Akkordsymbolen 825
 Haltelinien 888, 1030
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 1030
 Harfen-Pedalangaben 1052, 1053, 1055
 Hervorhebungen 455
 Hinweise 455, 464, 613, 615
 Hinweisschilder für Perkussions-Legenden 1271
 Histogramm-Werkzeug 689
 Instrumenten-Transposition 183, 1175
 Instrumentennamen 1171, 1173
 Instrumentenwechsel 134
 Intervallart in Akkordsymbolen 825
 Kanäle 703
 Kapodaster 160, 161, 163
 Klammern 750, 809, 813, 827, 828, 862, 887, 890, 975, 1178
 Klammern um Notenköpfe 975
 Kommentare 499
 Kreise 775, 877
 Kurzbefehlleiste 66
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1224
 laufende Überschriften 595
 leere Notenzeilen 588
 Linien 448, 455, 888, 1075, 1178, 1205
 Marker 1101
 Mehrtaktpausen 1153
 Metronomangaben 310, 1198
 MIDI-CC-Editor 651, 679
 MIDI-Pitch-Bend-Editor 651
 Mixer 697–699, 703
 Niente 877
 Noten 1139
 Notenfarben 455, 578, 972
 Notenhäse 1138
 Notenzeilen 116, 170, 174, 175, 588, 589, 1191
 Notenzeilenbeschriftungen 1171
 nummerierte Taktregionen 1129, 1131
 Obertöne 986
 Oktavzeichen 852
 Partie-Seitenzahl 595
 Partie-Überschriften 69, 594
 Partien 175, 615
 Partien-Bereich 115
 Pausen 1148, 1151–1153

- ausblenden (*Fortsetzung*)
- Pausenfarben 1149
 - Pedallinien 1063–1065
 - Rahmen 455, 775, 1054, 1214
 - Ränder 455
 - Rechtecke 775
 - Registerkarten 29
 - Saitenanzeigen 400, 448
 - Schlüssel 344, 345, 846, 847
 - Segno 1116
 - Seitenzahlen 595, 1048, 1049
 - sekundäre Klammern 813
 - Spielanweisungen 387, 1072, 1075
 - Spielanweisungen-Editor 667
 - Spieler 170, 174
 - Spielergruppen-Beschriftungen 1178
 - Spuren 519, 646
 - Stimmfarben 455, 578, 1279
 - Strophennummern 962
 - Symbole 846, 852, 1072
 - Systemspur 444, 455
 - Systemtaktstriche 770
 - Systemtrennzeichen 1183
 - Tabulatur 1191
 - Tacets 616
 - Taktarten 465, 1232, 1241, 1242
 - Taktpausen 1148, 1151, 1152
 - Taktstriche 293, 769, 770, 1229
 - Taktzahlen 774, 776, 777, 782, 784
 - Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1142
 - teilweise Harfen-Pedalangaben 1055
 - Tempo-Editor 651
 - Tempomarkierungen 310, 1198, 1205
 - Text 1215
 - Text an Linien 1092
 - Textrahmen 1214
 - Timecodes 1108
 - Titel der Partien 595
 - Tonarten 107, 131, 288, 290, 292, 937, 939–941
 - Transport-Fenster 536
 - tre corde 1068
 - Trennzeichen 861
 - Triller-Erweiterungslinien 999
 - Trillerintervalle 1001
 - Trillerzeichen 997
 - Triolen und N-tolen 1255, 1258
 - Unterklammern 813
 - Vibratohebel-Linien 448
 - Video-Fenster 191
 - Vorzeichen 749, 750, 988, 1001, 1032
 - Vorzeichen bei Gitarren-Pre-Bends 1032
 - Vorzeichenfarben 751
 - VST-Instrumente 507
 - Werkzeuge in der Statuszeile 39
 - Werkzeugzeile 28
 - Wiederholungsanzahl 1119
 - Wiederholungsmarker 1116
 - Zahlen 1119, 1131, 1142
 - Zähler 776
 - Zählzeiten von Taktwiederholungen 1125
 - Zonen 29, 44
 - Zuordnungslinien 455
- Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Ausfüllung
- Seiten 584, 586, 596, 600
- Ausgänge
- Audioexport 57
 - Lautstärke 705
 - Mixer 549, 697, 698
 - PlugIns 549
- ausgefüllte Notenköpfe 964, 965
- ausgelassene Noten
- Akkorddiagramme 832, 841
 - Akkordsymbole 336
- Ausrichtung
- Akkordsymbole 817, 820
 - allmähliche Dynamikwechsel 859
 - ändern 582
 - Arpeggio-Zeichen 1013
 - drucken 561, 575
 - Dynamikanweisungen 857, 858, 878–881
 - exportieren 575
 - Fermaten 931, 933
 - Fingersätze 899
 - Hochformat 575
 - Instrumentennamen 183
 - Liedtext 951, 952
 - Linien 1082, 1089
 - Noten 1280, 1281, *siehe auch* Stimmspaltenindex
 - Notenzeilen 586, 596, 604, 1172, 1187
 - Notenzeilenbeschriftungen 183, 1172
 - Oktavzeichen-Zahlen 851
 - Ornamente 995
 - Pausen 1146, 1150
 - Pedallinien 1058, 1060–1062
 - Punktierungen 1281
 - Querformat 575
 - Spielanweisungen 1073, 1077
 - Stimmen 1280, 1281, *siehe auch* Stimmspaltenindex
 - Systeme 586, 596, 604, 1172, 1187
 - Taktarten 1241
 - Takte 596, 771, 1187
 - Taktstriche 771
 - Taktzahlen 779, 780
 - Tempomarkierungen 1197
 - Text 405, 1213
 - Triller 996
 - vertikal 586, 604
 - Wiederholungsanzahl 1118, 1119
 - Wiederholungsenden 1112
 - Zahlen 1118, 1119
- ausschließen 116
- Akkorddiagramme 837
 - Partien aus Layouts 116, 175
 - Spieler aus Layouts 116, 174
 - Spieler aus Partien 116, 170
 - Tempoänderungen aus Wiedergabe 525
 - Wiedergabe 529
- Ausschlussgruppen
- Expression-Maps 717
- austauschbare Taktarten 1229
- eingeben 293, 296, 298, 299
 - Ende 1242

- Auswahl
 - Bereiche 202, 205, 206
 - Layouts 28, 29
- Auswahl aufheben, *siehe* auswählen
- Auswahl zentrieren 50
- Auswahl-Werkzeug 39
 - benutzen 441, 652, 694
 - Key-Editor 652
- auswählen 39, 438, 439, 442, 447, 457
 - Akkorde 218
 - Akkordsymbole 443, 445
 - alles 441–443, 445
 - Anschlagstärke-Balken 694
 - Auswahl ändern, *siehe* Navigation
 - Auswahl erweitern 439, 440, 442
 - Auswahl-Werkzeug 39, 441, 652, 694
 - Bereiche 202, 205, 206
 - blau 880, 1167
 - Dynamikanweisungen 440, 446
 - Filter 446, 447
 - Key-Editor 652
 - Liedtext 440, 446, 950
 - mehr 439, 440, 442
 - mit System verbundener Text 443, 445
 - Notationen 39, 441, 457
 - Noten 39, 217, 218, 438, 439, 441, 446, 457, 652
 - Notensatz-Modus 438, 440, 441, 457
 - Notenzeilen 442
 - Objekte 212, 438, 439, 442, 457, 652
 - Objekte hinter anderen Objekte 438
 - Partien 442
 - Punkte 652
 - rückgängig machen 456
 - Schreiben-Modus 196, 438–442, 445, 457
 - Selektionen transponieren 485
 - Statuszeile 37
 - Stimmen 440, 446, 481, 646, 652
 - Studierzeichen 443, 445
 - Systemobjekte 443, 445
 - Systemspur 443
 - Taktarten 443, 445
 - Takte 438, 439, 443, 445
 - Tempomarkierungen 443, 445
 - Tonarten 443, 445
 - Werkzeuge 37, 39, 196, 644
 - Wiedergabe 523, 536
 - wiederherstellen 456
 - Wiederholungsenden 443, 445
 - Zählzeiten 445
- Auszüge, *siehe* Partien
- Automationsspuren, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* Key-Editor
- Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog) 98
- automatisches Speichern 97, 98
 - Datum und Zeit 98
 - deaktivieren 99
 - Intervall 99
 - Projekte löschen 97
 - Wiederherstellen von Projekten 98
- AutoPan 702, 708
- Autorenname 493, 494
 - ändern 498
 - anzeigen 497
 - ausblenden 497
 - sortieren nach 498
 - Textdichter 918
- B**
- B-Papierformate 574, 582
- Backups 99
 - Anzahl 99
 - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 - Speicherort 100
- Balalaika, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Balance
 - Mix, *siehe* Mixer
- Balken 787
 - Diagramme 692
- Balkendiagramme 692
- Balkenecken 800
- Balkengruppen 22, 787, 805
 - 2/2-Takt 806
 - Auftakte 1233
 - auswählen 438, 439
 - erstellen 788
 - festlegen 805
 - Halsrichtungen 982
 - Taktarten 787
 - zurücksetzen 791
- Balkenlinien
 - Anzahl 801
 - Richtung 801
- Balkenneigungen 792
 - ändern 793
 - Vorschläge 926
- Bänder
 - EQ 702
- Bands 78
 - hinzufügen 71, 109
 - Notenzeilengruppen 810
 - Projektvorlagen 71, 78
 - Spieler-Reihenfolge 104, 121
- Banjo, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Barbershop Quartet, *siehe* Projektvorlagen
- Barock
 - Appoggiaturas 921, 926
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
 - Ornamente 358, 994
 - Triller 1008, 1009
- Barré 1070
 - Akkorddiagramme 832, 841
 - ausblenden 1072
 - eingeben 382, 387, 389
 - hinzufügen 841
- Bartók-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Basis-Switches 721, 729
- Bassdrum, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Bassgitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Bassnoten
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
- Bassschlüssel, *siehe* Schlüssel

- Bassteine
 alteriert 332, 337
- Be
 Vorzeichen, *siehe* Vorzeichen
- bearbeiten 212, 447, 450
 Bereich 139, 1269
 eingeben und bearbeiten 212
 Liedtext 954, 955, 957
 Mauseingabe 214
 Mauseingabe 213
 Noten 196
 Notenwerte 270, 448
 Objekte 450, 637
 rhythmisches Raster 219, 220
 rückgängig machen 456
 verschieben, *siehe* verschieben
 wiederherstellen 456
- Bedingungen
 Expression-Maps 723, 732
- beenden, *siehe* beginnen
- Befehle
 Kurzbefehlleiste 64–66
 MIDI 59, 63
 Tastaturbefehle 59, 62
- beginnen 224
 Arbeitsumgebungen 42
 austauschbare Taktarten 293, 298, 299, 1229, 1242
 Bereich 32
 Hub 69
 MIDI-Aufnahme 275
 Noteneingabe 224, 227, 231
 Projekte 32, 71
 Spieler 32
 Timecode-Werte 1107
 Wiedergabe 523
- Begleitung
 Akkorde 259, 816, 817, 831, 832
 eingeben 227, 231, 234, 236, 259
- Bending-Intervalle 1029
 mikrotonal 1029
- Bends
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Dives
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen, *siehe auch* Jazz-
 Ornamente
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel
- Benennungsschemata
 Dateinamen 569
- benutzerdefiniert
 Akkorddiagramme 841
 Endpunktkonfigurationen 553
 Ensembles 109, 125
 Größe 451, 584, 600
 Layouts 116
 Marker 418, 1103
 Notenzeilen-Reihenfolge 122
 Notenzeilengröße 602
 Papierformat 574
 Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
 Perkussions-Spielanweisungen 1262, 1264–1266
 Seitengröße 574
 Spieler-Reihenfolge 122
 Stimmung 150, 153, 154, 832, 836
 Taktstrichverbindungen 772
 benutzerdefiniert (*Fortsetzung*)
 Tastaturbefehle 59, 62, 63, 67
 Tempotext 1197
 Trillergeschwindigkeiten 1009
 Wiedergabevorlagen 539, 542, 546
 Wiederholungsmarker 1116
 Zoomstufen 462
- benutzerdefinierte Notenkopf-Sätze
 Perkussion 1262, 1264–1266
- Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog) 602
- benutzerdefinierte Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
- benutzerdefinierte Spielanweisungen
 Perkussion 1262, 1264–1266
 Wiedergabe 743
- benutzerdefinierter Text 1208
 Dynamikanweisungen 864
 Marker 419, 1103
 Perkussions-Legenden 1275
 Wiederholungen 1118
 Wiederholungsmarker 1116
- Benutzerdefinierter zentrierter Balken (Dialog) 795
- Benutzername
 Kommentare 493, 498
- Benutzeroberfläche 27
 Farben 52–54, 56
 Fenster 27
 Sprache 51, 63
 Transportoptionen 30
- berechnen
 Harfen-Pedalangaben 397
 stapeln 752
 Statistiken 100
 Tempomarkierungen 420
 Werte 640
- Bereich für Takte und Taktstriche 315, 317, 320
- Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen
 289, 292
- Bereich für VST und MIDI 501, 507
- Bereiche 36, 202
 anzeigen 29, 41, 44, 206
 Arpeggio-Zeichen 358, 360, 362, 1013
 ausblenden 29, 41, 44
 auswählen 441–443, 445, 652, 694
 bearbeiten 36, 139, 1269
 Diagramme 692
 Drucken-Modus 556
 Druckoptionen 558
 Druckvorschau 34
 Drumpads 210
 Dynamikanweisungen 325, 329
 Eigenschaften 637
 Einrichten-Modus 103
 Farben 55, 56, 972
 Fermaten 351
 Gitarrentechniken 358, 368, 373, 375, 377, 378
 Glissando-Linien 358, 364, 718, 1019, 1021
 Griffbrett 209
 Instrumente 126, 150
 Jazz-Artikulationen 358, 366
 Key-Editor 642
 Klaviatur 207
 Layouts 103, 112, 557
 Linien 403, 1013, 1087

Bereiche (Fortsetzung)

- Metronomangaben [1200](#), [1201](#)
- MIDI-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector
- Mixer [697](#)
- Notationen [205](#)
- Noten [33](#), [150](#), [201](#), [718](#), [972](#), [1019](#), [1021](#)
- Noten kopieren [474](#)
- nummerierte Taktregionen [1129–1131](#)
- Oktavzeichen [347](#)
- Ornamente [358](#), [360](#), [362](#), [364](#), [366](#)
- Partien [103](#), [115](#), [563](#), [564](#)
- Pausen [351](#)
- Pedallinien [386](#), [393](#)
- Perkussions-Legenden [1273](#)
- Projekt-Start [32](#)
- Rhythmusstriche [426](#)
- Saiten [150](#)
- Schlüssel [343](#), [345](#), [347](#)
- Schreiben-Modus [195](#), [201](#), [205](#), [637](#)
- Seiten [561](#), [563](#), [564](#)
- Spielanweisungen [386](#), [389](#), [393](#)
- Spieler [103](#), [104](#)
- Stichnoten [854](#)
- Taktarten [296](#), [299](#), [302](#)
- Takte [315](#), [317](#)
- Taktstriche [315](#), [320](#)
- Taktwiederholungen [426](#)
- Taktzahlen [776](#), [1129–1131](#)
- Tempo [308](#), [311](#)
- tonale Systeme [292](#)
- Tonarten [207](#), [289](#), [292](#)
- Tonhöhen [150](#), [718](#), [972](#), [1019](#), [1021](#)
- Tremolos [426](#), [434](#)
- Vorzeichen [292](#)
- VST-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector
- Werkzeuge [36](#), [637](#)
- Wiedergabe-Modus [501](#)
- Wiederholungsenden [426](#)
- Wiederholungsmarker [426](#)
- Zahlen [1129–1131](#)
- berührte Tonhöhe [985](#)
 - Obertöne [989](#)
- Beschriftungen
 - Instrumente [146](#), [183](#), [1170](#)
 - Klammern [1177](#)
 - Marker [1101](#)
 - Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 - Perkussions-Kits [146](#), [1178](#), [1269](#)
 - Spielergruppen [146](#), [1177](#), [1178](#)
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel [126](#), [133](#)
 - anzeigen [137](#)
 - ausblenden [137](#)
 - bearbeiten [136](#)
 - Präfixe [136](#)
 - Stichnoten [135](#)
 - Suffixe [136](#)
 - verschieben [135](#)
- Betonungszeichen, *siehe* Artikulationen
- Bibliotheken [711](#)
 - Perkussion [736](#)
 - Projektvorlagen [78](#)
 - Sound [504](#), [507](#), [509](#), [539](#), [716](#), [717](#), [736](#)
 - Stimmungen von Bundinstrumenten [153](#), [154](#)
- Big Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Jazz
- Bilder
 - Auflösung [565](#), [567](#), [577](#)
 - exportieren [565](#), [567](#)
 - Videos [188](#)
- Bildfrequenz [193](#)
 - ändern [189](#)
 - Dialog [189](#)
 - Drop-Frame-Timecodes [1106](#)
 - Timecodes ohne Drop-Frame [1106](#)
 - Transport-Fenster [536](#), [538](#)
- Bindebögen [1070](#), [1155](#), [1218](#)
 - Abstand [1159](#), [1164](#)
 - Arpeggio-Zeichen, *siehe* gekrümmte Arpeggio-Zeichen
 - Artikulationen [758](#), [760](#), [1158](#)
 - auswählen [440](#), [457](#)
 - Bereich [201](#)
 - Dauer [1168](#)
 - editorisch [1160](#)
 - eingeben [207](#), [283](#), [379](#), [1165](#)
 - eingebettet [1158](#)
 - eingebettete Bindebögen [1164](#), [1165](#)
 - Elision [962](#)
 - Endpunkte [1158](#), [1159](#)
 - Farben [56](#)
 - Filter [446](#)
 - flache Bindebögen [1161](#)
 - Form [1159](#)
 - formatieren [1160](#), [1161](#)
 - gestrichelt [1160](#)
 - Gitarrentechniken [379](#)
 - Halsrichtung [1158](#), [1162](#)
 - Haltebögen [1156](#), [1158](#)
 - Haltebögen und Bindebögen [1218](#)
 - Hammer-Ons [379](#), [1036](#)
 - innerhalb von Bindebögen [1164](#), [1165](#)
 - invertieren [1157](#), [1162](#)
 - kopieren [471](#), [474](#)
 - Krümmung [1157](#), [1161–1163](#)
 - Länge [448](#), [1156](#)
 - Liedtext [962](#), [1160](#)
 - löschen [469](#)
 - MIDI-Aufnahme [278](#)
 - Notenzeilen-übergreifend [283](#), [1163](#)
 - Notenzeilenlinien [1157](#)
 - ostasiatische Elision [962](#), [963](#)
 - Platzierung [1156–1159](#), [1162](#), [1163](#)
 - Position [1156–1159](#), [1162](#)
 - Pull-Offs [379](#), [1036](#)
 - punktiert [1160](#)
 - Rahenumbrüche [1159](#)
 - Stile [1160](#)
 - Stimmen-übergreifend [283](#), [1163](#)
 - stummschalten [529](#)
 - Systemumbrüche [1159](#)
 - Taktzahlen [780](#)
 - überlappend [1159](#)
 - umkehren [1163](#)
 - verbinden [474](#), [1167](#)
 - Verbindung aufheben [474](#), [1168](#)
 - Vermeidung von Zusammenstößen [1159](#), [1164](#)
 - verschieben [475](#), [479](#)

- Bindebögen (*Fortsetzung*)
 Vorschläge 283, 922, 1156, 1157
 Wiedergabe 283, 526, 527, 1168
 Winkel 1159
- Bindestriche
 Dynamikanweisungen 322, 861, 870, 871
 Liedtext 408, 411, 946, 959
 Notenzeilenbeschriftungen 1176
 Taktarten 1236, 1239
 Tempomarkierungen 1205
- Bitraten 93, 94
- Blasorchester, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- blaue Selektionen 880, 1167
- Blechblasinstrumente 126
 Akkordsymbole 817
 Auswahl des Hornbereichs 909
 Fingersätze 897, 908
 Glissando-Linien 1019, 1021
 Gruppen 164
 hinzufügen 107, 109, 119, 124, 130
 Klammern 810, 1177
 Projektvorlagen 78
 Spielanweisungen 386
 Spieler-Reihenfolge 104, 121
 Systemobjekte 1186
 Transposition 107, 129
- Blog 69
- Bluesgitarren-Post-Bends 1027
- Bongos, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch* Perkussions-Kits
- Booklets 572
 doppelseitiger Druck 573
 drucken 571, 572
- bpm 1200
 ändern 688, 1200
- Brassband, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Breite
 Akkoladen 812
 Elisionsbögen 951, 962
 Fenster 39, 49
 Gabeln 859, 873
 H-Balken 1153
 Key-Editor 649
 Klammern 812, 815
 Laissez-Vibrer-Haldebögen 1224
 leere Takte 1151
 Linien 596
 messa di voce 873
 Noten 649
 Notenköpfe 967
 Notenwerte 607, 664, *siehe auch* Notenabstand
 Perkussion-Editor 649
 Pianorollen-Editor 649
 Seiten 582, 583, 596
 Spalten 74
 Spuren 520, 649
 Systeme 596, 1187
 Systemtrennzeichen 1184
 Taktarten 1243
 Takte 596, 607, 1151, 1187
 Taktstriche 767
 Tonarten 207
 Vorzeichen 753
- breite Taktstriche 769
- Brickwall Limiter 702, 708
- Briefpapierformate 574, 582
- Britten Curlew, *siehe* Fermaten, *siehe auch* Atemzeichen
- Broadcast WAVE Format 94
- Bruchteile
 Arpeggio-Zeichen 1015
 Fingersätze 899
 Generalbass 414
 Gitarren-Bendings 1029
 Glissando-Linien 1021
 Taktarten 293, 1228, 1229
 Tempomarkierungen 310, 311, 420, 1200
- Buchstaben
 Studierzeichen 1099
- Bühnen-Vorlagen
 Expression-Maps 718
 Percussion-Maps 737
- Bünde 150, 1190
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme ändern 1193
 anfängliche Nummer 832, 841
 hinzufügen 150, 248, 841
 Intervalle 150
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern löschen 150, 841
 Noten außerhalb des Bereichs 1193
 Noteneingabe 209, 248
 Position 150
 Saiten-Nummer 971
 Spationierung 150
- ## C
- C-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- calando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- cantabile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Capo-Definition (Dialog) 157
- CC64
 Pedallinien 278, 280
- Cello, *siehe* Instrumente
- Chor
 Liedtext 944
 Spielanweisungen 386
 Strophennummern 962
- Chorus 702, 708
- Chorvorlagen 71, 78
 Notenzeilengruppen 810
- chromatisches Glissando 1016
 Wiedergabe 1019, 1021
- circa
 Tempomarkierungen 1202
- Clash-Becken, *siehe* ungestimmte Perkussion
- CMYK-Verarbeitung 577
- Coda 1114
 Abschnitte 1114
 Abstand 1117, 1118, 1187
 anzeigen 1116
 ausblenden 1116
 eingeben 431, 432

- Coda (*Fortsetzung*)
 Einrückung 1117, 1118, 1187
 Klammern 770
 Lücke mitten im System 1114, 1117, 1118
 mehrere 1115
 Taktstriche 770
- Codec 188
- Codes 629
 Zeit 1106
- Col legno, *siehe* Spielanweisungen
- Compressor 702, 708
- Con sordino, *siehe* Spielanweisungen
- Concert Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Concertos
 Kadenzen 465, 466, 1229
 Sätze, *siehe* Partien
 Solisten 122
- Continuous
 Controller 730
- Control-Change-Aktionen 722, 730
- Controller
 Expression-Maps 716
 MIDI, *siehe* MIDI-Controller
- Copyright 76, 918
 erste Seiten 624
 exportieren 96
 fett 76
 hinzufügen 918
 Kursivschrift 76
 Schriften 918
 Token 631
- Cowbell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Cross-Stick, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- CSV-Dateien 96
- Cubase
 Expression-Maps 716, 735
 Instrumentennamen 1171
 Notenzeilenbeschriftungen 1171
- Cup-Mute, *siehe* Spielanweisungen
- Curlew-Zeichen, *siehe* Fermaten
- D**
- da capo
 al coda 1114
 al fine 1114
 al segno 1114
 anzeigen 1116
 ausblenden 1116
 eingeben 431, 432
- dal segno 1114
 anzeigen 1116
 ausblenden 1116
- dämpfen, *siehe* Spielanweisungen
- Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
- Darstellung
 Objekte 637
 Standardeinstellungen 711
 zurücksetzen 453
- Darstellungsarten 139
 ändern 1270
 Bearbeitungsbereich 139, 1269
 Dynamikanweisungen 1269
 Perkussions-Kits 1260, 1269
- Dateien 79
 andere Dorico-Versionen 74
 exportieren 79, 96, 565, 567, 568
 fehlende Schriften 74
 importieren 79
 öffnen 72
 Videos 190
- Dateiformate 576
 Audio 93, 94
 Backups 99
 CSV 96
 Expression-Maps 716, 735
 Grafikdateien 576
 MIDI 87
 MusicXML 83
 PDF 576
 Percussion-Maps 741
 Videos 188
 Wiedergabevorlagen 539
- Dateinamen 569
 einstellen 569
 Konventionen 569
 Token 629
 Variablen 569
- Dateinamen exportieren (Dialog) 569
- Daten
 bibliothek 711
 Expression-Maps 717
- Datum und Zeit 633
 Anmerkungen 578
 automatisch gespeicherte Projekte 98
 drucken 561
 exportieren 565
 Kommentare 493, 494, 497, 498
 Token 633
- Dauer 448, 1074, 1146
 ändern 273, 448
 Anzeige 30, 536, 629, 632
 Arpeggio-Zeichen 1015
 Artikulationen 756, 761
 Audio 93, 94
 Bindebögen 1168
 Dynamikanweisungen 331, 448, 868, 873, 878, 880
 Eingabeeinstellungen 215, 331
 erzwingen 273
 exportieren 100, 101, 629, 632
 Fermaten 450
 folgen 488
 Generalbass 448, 889
 Glissando-Linien 1020, 1021
 horizontale Linien 1087
 Jazz-Artikulationen 1044
 Linien, *siehe* Dauerlinien
 Noten 23, 201, 272
 Partien 632, 762-764
 Pausen 252, 269, 273, 1146
 Pedallinien 1069
 Projekt 629

- Dauer (*Fortsetzung*)
 Spielanweisungen 382, 387, 389, 448, 1074, 1077
 Statistiken 100
 Takte 23, 465, 762
 Token 629, 632
 Vibratohebel-Linien 1034
 Vorschläge 926
 Vorzeichen 755
 Wiederholungsenden 1111
- Dauerlinien 1073, 1079
 anzeigen 448, 1074, 1075
 ausblenden 448, 1074, 1075
 eingeben 382, 387, 389
 Generalbass 888, 889, 893
 Griffe 1073, 1074
 Saitenanzeigen 397, 399, 912, 1073
 Spielanweisungen 1074, 1076
- Daumen 903
 Akkorddiagramme 838, 839, 841
 Einblendfeld 286, 288
 eingeben 288
 Fingersätze 903
- deaktivieren
 Abspielmarke folgt 522
 Akkordeingabe 259
 Einfügen-Modus 242
 Eingabemarke 224
 Hervorhebungen 455
 Hinweise 455, 464
 Mauseingabe 214
 Mauseingabe 214
 Modus umschalten durch Doppelklick 42, 195
 Noteneingabe 227, 231
 solo geschaltete Spuren 528, 697–699
 Spieler-Reihenfolge 121
 stummgeschaltete Spuren 528, 697–699
 Wiedergabe 525
- Deckkraft 463, 567, 577
- Decrescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Definition von Capo-Akkordsymbolen (Dialog) 160
- dehnen
 Instrumentennamen 183
 Liedtext 957, 958
 Notenabstand 607
 Notenzeilenbeschriftungen 183
 Seiten 586, 604
 Systeme 586, 596, 604
- Dekorationen, *siehe* Ornamente
- Delta 690, 691, 693
- Demoprojekte 69
- Design
 Bindebögen 1160, 1161
 Durchstreichung von Vorschlägen 925
 Linien 1079, 1090, 1091
 Notenköpfe 965, 968–970
 Pfeile 1079, 1091
 Taktarten 1243
- détaché, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
- Artikulationen
- Dezimalstellen
 Metronomangaben 310, 311, 1200
- diagonal
 Akkordsymbole 826
 Linien 402, 803, 1016, 1042
 Stapeln von Vorzeichen 752
- Diagramme 692
- Dialog Marker hinzufügen 419
- dichte Akkorde
 Stapeln von Vorzeichen 753
- Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Dips 1034
 Einblendfeld 356
 eingeben 376, 377
 Intervalle 1039
- Dirigentenpartitur, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
- Layouts
- Distortion 702, 708
- Dives 1023, 1028, 1034
 Einblendfeld 356
 eingeben 369, 370, 372, 373
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch*
 Gitarren-Bendings
- divisi 618, 1189
 Hinweise 463
 Klammern 809, 810, 813, 814, 1079, 1189
 leere Notenzeilen ausblenden 588, 589
 Notenzeilen 588, 589
 Notenzeilenbeschriftungen 1171, 1180
 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden 1171
 Notenzeilengröße 601
 Notenzeilenspationierung 586
 Verkürzung 475, 479
 Verlängerung 475, 479
 verschieben 475, 479
 Wiedergabe 526, 527, 551
 zusammenführen 618, 1180, 1189
- DJ-EQ 702, 708
- Djembe, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Doits, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Dokumentation 13, 69
- dolce, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Doppelpunkt
 Dynamikanweisungen 322, 861
 Triolen und N-tolen 1257
- Doppelseiten
 Seitenanordnung 40, 571
- doppelseitige Seitenanordnung 571
- doppelseitiger Druck 561, 573
 Booklets 572
- doppelte 640
 Bass, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente
 ganze Noten 201, 227, 231, 236, 240, 242, 243,
 248, 259, 269, 270, 272
 Kadenz, *siehe* Ornamente
 Notenhäse 753, 1278, *siehe auch* Stimmen
 Notenwerte 270
 Oktaven 266
 punktierte Noten 22, 234, 805
 Schrägstriche 1183, 1244
 Taktstriche 315, 318, 320, 767, 769
 Vorzeichen 250, 289, 486, 488, 490–492, 755
 Werte 640

- Dopplung von Instrumenten 118
 - hinzufügen 130
 - Instrumentenwechsel, *siehe* Instrumentenwechsel
 - Noten eingeben 227, 231
 - Notenzeilen anzeigen 50
 - verschieben 132
- DoricoBeep 504, 515
 - Sound 515
- dorisch
 - Akkordsymbole 338, 824
- Downloads 69
- dpi 577
- drehen
 - Text 1177
- Dreiecke
 - Balken 792
 - Notenköpfe 967, 969, 1262, 1265, 1266
 - Perkussion, *siehe* ungestimmte Perkussion
 - Wiedergabe 736
- dreifach punktierte Noten 234
- dreifache Taktstriche 769
- dreifache Vorzeichen
 - eingeben 250, 289
 - transponieren 486
 - umdeuten 488, 490–492
- Dreiklänge, *siehe* Akkorde, *siehe auch* Akkordsymbole
- Drop-Frame-Timecodes 1106
- Drops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Druck, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Linien
- drucken 556, 561
 - Anmerkungen 578
 - Anordnung 571
 - Auftragstypen 571
 - Ausrichtung 575
 - Bereiche 561, 563, 564
 - Booklets 572
 - Datum 578
 - Doppelseiten 571
 - doppelseitiger Druck 561, 573
 - Exemplare 561
 - Hinweise 578
 - Hochformat 571, 575
 - Kommentare 498, 578
 - Layouts 561
 - Liedtext 949
 - Notenfarben 578
 - Optionen 558
 - Optionen für macOS 565
 - Papierformate 574
 - Partien 563, 564
 - PDF-Dateien 565
 - Querformat 571, 575
 - Rahmen 578
 - Schnittmarken 578
 - Seitengrößen 574, 575
 - Skalierungsfaktor 561
 - Stimmfarben 578
 - Tastaturbefehle 59
 - Text 96
 - Vorschau 34, 455
 - Wasserzeichen 578
 - Zeit 578
- Drucken-Modus 18, 556
 - Bereiche 36, 556–558
 - Drucker 570
 - Hochformat 571
 - Querformat 571
 - Seite einrichten 575
 - wechseln 42, 556
- Drucker 570
 - auswählen 561
- Druckoptionen-Bereich 556, 558
- Druckvorschaubereich 34
 - Navigation 34, 556
- Drumkits, *siehe* Perkussions-Kits, *siehe auch* Schlagzeuge
- Drumpads-Bereich 210
 - Tastaturbefehle 44
- DualFilter 702, 708
- dunkles Thema 53, 56
- Duolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- duplizieren
 - Dynamikanweisungen 471, 677
 - Expression-Maps 731
 - kopieren, *siehe* kopieren
 - MIDI 652, 684
 - Noten 471, 473, 474, 663
 - Objekte 471, 473, 474
 - Partien 170
 - Perkussion-Maps 740
 - Punkte 652, 677, 684
 - Spielanweisungen 1075
 - Spieler 120
 - Studierzeichen 1186
 - Switch 732
 - Taktarten 1231
 - Tempomarkierungen 471, 652, 1186
 - Tonarten 940
 - Wiedergabevorlagen 546
 - Wiederholungsenden 1186
- Dur
 - Akkordsymbole 336
 - Intervalle 267, 485–487
 - Skalen 939
 - Tonarten 939
- durchgezogen
 - Bindebögen 1160
 - Haltebögen 1219, 1220
 - Linien 1079, 1090
 - Tempomarkierungen 1206
- Durchläufe 530, 1110
 - ändern 531, 1110
 - Gesamtanzahl 531, 1110
 - MIDI-Aufnahme 277
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - stummschalten 529
 - Taktzahlen 786
 - Wiederholungen 531, 1110
- Dynamik-Editor 321, 668, 671, 855, 880
 - anzeigen 671
 - ausblenden 671
 - hinzufügen 651
 - Höhe 649
 - konstante Punkte 675
 - lineare Punkte 675

- Dynamik-Editor (*Fortsetzung*)
 Punkte auswählen 652
 Punkte eingeben 674
 Punkte kopieren 652
 Punkte löschen 653
 Punkte verschieben 676
 schließen 651
- Dynamik-Glyphen 855
- Dynamikanweisungen 855, 864
 abkürzen 866, 872
 allmählich, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 ändern 450, 676, 860
 Anschlagstärke 668, 669, 860
 Anschwellen, *siehe* *messa di voce*
 anzeigen 861
 Arten 322, 855
 ausblenden 861, 863, 867
 Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 Ausrichtung 857–859, 878–881
 auswählen 440, 446
 bearbeiten 860
 Bereich 329
 Bindestriche 322, 861, 870
 Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 Darstellung 863
 Dauer 331
 Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 Editor, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*
 Anschlagstärke-Editor
 Einblendfeld 322, 326
 eingeben 321, 322, 325, 326, 329, 674, 677
 Endpunktpositionen 859
 exportieren 96
 Expression-Maps 725
 Farben 56
 Filter 446
 Fortsetzungslinien 855, 868
 Gabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 geweitete Gabeln 871
 Griffe 448, 868, 873, 874
 Größe 451
 Gruppierung 878, 879
 Gruppierung aufheben 879
 Haltebögen 326, 329, 475, 856
 Hinweise 463, 861
 humanisieren 671
 in Akkoladen notierte Instrumente 326, 329, 864
 Intensität 450, 676, 860
 Klammern 862
 kombiniert 855
 Konventionen 856
 kopieren 471, 474, 475, 652, 677, 880
 Kurztoninstrumente 882
 Länge 448, 676, 866
 Langtoninstrumente 882
 Lautstärke 860, 882
 löschen 469
messa di voce, *siehe* *messa di voce*
 Niente, *siehe* Niente
 Niveaus, *siehe* Dynamikniveaus
 notenzeilenabhängige Positionierung 452
 Perkussions-Kits 1269
 Phrasen 322, 326, 878
- Dynamikanweisungen (*Fortsetzung*)
 Platzierung 856
 poco a poco 867, 871
 Position 856, 857
 possibile 866
 rfz 863
 sfz 863
 Silben 870
 sofort 855
 Spationierung 873
 Spuren, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*
 Anschlagstärke-Editor
 Stärke 855
 stimmabhängig 326, 329, 671, 674, 864
 Stummschalten bei der Wiedergabe 217, 529
 subito 866, 867
 Taktstriche 858, 859
 Taktwiederholungen 1122
 Tempomarkierungen 1197
 Text 870
 Trennzeichen 322, 861
 übergehen 674, 677
 verbinden 474, 475, 880–882
 Verbindung aufheben 474, 475, 882
 verschieben 475, 479, 676, 856, 867, 874, 878–881
 Vortragsbezeichnungen, *siehe*
 Vortragsbezeichnungen
 Wiedergabe 217, 526, 527, 530, 671, 679, 725, 743,
 744, 864, 882
 Wiederholungen 530
- Dynamikanweisungen-Bereich 325, 329
 Dynamikniveaus 321, 322, 325, 326, 329, 860
 ändern 676, 860
 Wiedergabe 671
 zurücksetzen 653, 671, 676
- Dynamikspuren, *siehe* Dynamik-Editor
- ## E
- Ebenen, *siehe* Stimmen
 Echtschwarz 577
 Ecken
 Schnittmarken 578
 Verbalkung 800
- Editoren 642
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 hinzufügen 651, 696
 Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug
 Key-Editor, *siehe* Key-Editor
 Konfigurationen 695, 696
 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 651
 Scrollen 650
 Speichern 695
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Tempo, *siehe* Tempo-Editor

- Editoren (*Fortsetzung*)
 Text 405
 Vorlagen 695, 696
 editorisch
 Akkordsymbole 827, 828
 Bindebögen 1160
 Dynamikanweisungen 862
 Generalbass 887, 890
 Haltebögen 1219, 1220
 Noten 974, 975
 EDO 943
 Effektkanäle, *siehe* FX-Kanäle
 Eigenschaften 637
 ausgewählte Objekte 637
 global 638, 639
 Gültigkeitsbereich 637–639
 in andere Layouts kopieren 622
 lokal 638, 639
 Notationen 637
 Noten 637
 suchen 637
 Videos 189
 Werte 640
 Eigenschaften-Bereich 637
 Ein-/Ausblenden-Pfeil 37
 Schreiben-Modus 195, 206
 Tastaturbefehle 44
 Ein-/Ausblenden-Pfeile 41
 Eigenschaften-Bereich 37
 Expression-Maps-Dialog 717
 Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen, *siehe*
 Einblendfeld für Notenwerkzeuge
 Einblendfeld für Notenwerkzeuge 266
 Noten hinzufügen 266
 Noten transponieren 487
 Einblendfelder 21, 202
 Akkordsymbole 334, 339
 Arpeggio-Zeichen 355, 360
 Befehle, *siehe* Kurzbefehlleiste
 Dynamikanweisungen 322, 326
 Ensembles, *siehe* Ensemble-Auswahl
 Fermaten 348, 350
 Fingersätze 284, 286
 Generalbass 414, 417
 Gitarrentechniken 356, 367, 370, 372, 374, 376,
 377, 379, 380
 Glissando-Linien 356, 362
 Harfen-Pedalangaben 385
 Instrumente, *siehe* Instrumenten-Auswahl
 Intervalle hinzufügen, *siehe* Einblendfeld für
 Notenwerkzeuge
 Jazz-Artikulationen 355, 365
 Liedtext 408, 410, 411
 Metronomangaben 304
 Notenwerkzeuge 266, 487
 nummerierte Taktregionen 425
 Objekte ändern 450
 Oktavzeichen 341, 342, 346
 Ornamente 353, 354, 358, 360, 362, 365
 Pausen 348, 350
 Pedallinien 384, 391
 Rhythmusstriche 425
 Saitenanzeigen 385
 Einblendfelder (*Fortsetzung*)
 Schlüssel 341, 344
 Spielanweisungen 382, 387, 391
 Taktarten 293, 298, 300
 Takte 313, 316
 Taktstriche 313, 315, 316, 318, 320
 Taktwiederholungen 425, 436
 Tempo 304, 310
 Tonarten 288, 290
 transponieren 268
 Tremolos 424, 425, 432
 Triller 354, 1003
 Triolen und N-tolen 262, 263
 Wiederholungen 423, 432, 436
 Wiederholungsenden 423
 Wiederholungsmarker 424
 Zählzeiten 314
 einfache Taktarten, *siehe* Taktarten
 einfache Taktstriche 318, 320, 767, 769
 Einfassungen
 Studierzeichen 1097
 Taktzahlen 775
 Text 1214, 1215
 einfügen, *siehe* eingeben, *siehe auch* Einfügen-Modus
 Einfügen-Modus 196, 212, 464
 aktivieren 196, 242
 deaktivieren 242
 Eingabemarke 220, 242
 Gültigkeitsbereich 465, 466
 Noten eingeben 242
 Stop-Positionen 464, 467, 468
 Taktarten 298–300, 302, 465, 1228
 Triolen und N-tolen 469
 Einfügapunkt 220
 Eingabemarke 220
 Akkorde 220, 259
 aktivieren 196, 224
 Arten 220
 deaktivieren 196, 224
 Einfügen-Modus 220, 242
 eingeben und bearbeiten 212
 erweitern 225, 240
 Farbe 55
 mehrere Notenzeilen 225, 240
 Notenwert sperren 220
 Perkussions-Kits 243
 rhythmisches Raster 219, 220
 Schrägstriche 238
 Stimmen mit Strichnotation 220
 Stimmenanzeige 220, 236, 864
 Tabulatur 220
 verschieben 219, 225, 1250
 Vorschläge 220, 256
 eingeben 212, 215
 Abstand 350, 351, 934–936
 Akkorddiagramm-Formen 841
 Akkorddiagramme 817, 832, 834
 Akkorde 196, 259, 266, 267
 Akkordsymbol mit einem alterierten Basston 332
 Akkordsymbol-Klammern 332, 338, 827
 Akkordsymbol-Regionen 339
 Akkordsymbole 332, 334, 339, 340

eingeben (*Fortsetzung*)

allmähliche Dynamikwechsel 322, 325, 326, 329, 331
 allmähliche Tempoänderungen 304, 308, 310, 311, 686
 Anschlagstärke 669
 Arpeggio-Zeichen 353, 355, 360
 Artikulationen 216, 281, 282
 Atemzeichen 348, 350, 351
 Auftakte 293, 295, 300, 302, 465
 Balken 227, 788
 Bereiche 202
 Bindebögen 283, 379, 1165
 Dips 376, 377
 Dives 369, 370, 372, 373
 Dynamikanweisungen 321, 322, 325, 326, 329, 331, 674, 677, 865
 Editoren 651, 696
 Effektkanäle 707
 Einblendfelder 21, 202
 Einfügen-Modus 242
 Eingabemarke 220, 224
 eingeben und bearbeiten 212
 eingebettete Bindebögen 1165
 eingebettete Triolen/N-tolen 1250
 Einstellungen 213, 215, 216, 331
 Elisionsbögen 408, 411
 Ensembles 109, 124, 125
 erneutes Betätigen 391, 392, 394, 1062
 Expression-Maps 731, 732, 734
 Fermaten 348–351
 Fingersätze 284
 Fingersätze für die linke Hand 288
 Fingersätze für die rechte Hand 288
 FX-Kanäle 707
 gegenseitige Ausschlussgruppen 734
 Generalbass 412, 414, 417
 Generalbass-Haltelinien 412, 414, 448, 888, 889
 Gitarren-Bendings 356, 367, 368
 Gitarren-Dips 356, 376, 377
 Gitarren-Dives 356, 370, 372, 373
 Gitarren-Linien 356, 377, 378
 Gitarren-Post-Bends 370
 Gitarren-Pre-Bends 369
 Gitarren-Pre-Dives 369
 Gitarren-Scoops 356, 374, 375
 Gitarren-Tapping 356, 380
 Glissando-Linien 353, 356, 362, 364, 1017
 Halsrichtung 247
 Haltebögen 196, 254
 Haltelinien 448, 888, 889
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 1030
 Hammer-Ons 356, 379
 Harfen-Pedalangaben 382, 385, 395–397
 Instrumente 107, 119, 130
 Instrumente in Perkussions-Kits 142
 Instrumentenwechsel 227, 231
 Intervalle 266
 Jazz-Artikulationen 353, 355, 365, 366
 Jazz-Ornamente 355, 358, 360
 Kanäle 707
 Kapodaster 155, 157
 Key-Editor 646, 651, 657, 674, 681, 686, 696

eingeben (*Fortsetzung*)

Klammern 332, 338, 412, 414, 750, 827, 862, 887, 890, 975, 988
 Kommentare 494, 496
 Layouts 174, 179
 Liedtext 408, 411
 Linien 382, 387, 389, 401–403
 Linientext 1092
 Marker 418–420, 516
 Mauseingabe 213, 214
 Mehrtaktpausen 1153
 messa di voce 322, 325, 326, 329, 331, 874, 875
 Metronomangaben 304, 310, 311
 MIDI 87, 274, 275, 280, 510, 539, 540, 545
 MIDI-Punkte 681, 684
 mit System verbundener Text 404
 Niente 322, 325, 326, 329, 331, 877
 Noten 216, 226, 227, 231, 240, 242, 248, 266, 267, 273, 275, 657, 658
 Noten in mehreren Stimmen 236
 Noten in Perkussions-Kits 243, 246, 658
 Notenhäse 236, 1278, *siehe auch* Stimmen
 Notenköpfe 662, 1265, 1266
 Notenköpfe in Klammern 975
 Notenkopfklammern 975
 Notenzeilen 119, 124, 130, 1189
 nummerierte Taktregionen 425, 437
 Obertöne 986
 Oktaven 266
 Oktavzeichen 341–343, 346, 347
 Ornamente 353, 354, 358, 360
 Partien 79, 169–171, 499
 Pausen 196, 207, 227, 252, 273, 348, 350, 351
 Pedallinien 382, 384, 391–394
 Perkussions-Kits 130, 139, 141, 142, 243, 657, 658, 662, 1265, 1266
 Perkussions-Legenden 1272
 Position 212
 Post-Bends 370
 Pull-Offs 356, 379
 Punktierungen 216, 227, 231, 234
 Rahmenumbrüche 614
 Regionen mit Strichnotation 425, 435
 Registerauswahl 230
 rhythmische Feelings 304, 534
 rhythmisches Raster 219, 220
 Rhythmusstriche 425, 426, 435
 Saiten 150
 Saitenanzeige-Linien 448
 Saitenanzeigen 382, 385, 397, 399, 400
 Schlagzeuge 130
 Schlüssel 341, 343–345
 Scoops 374, 375
 Solisten 122
 Sounds 504, 510, 512, 545, 546, 551–553
 Spielanweisungen 382, 387, 389, 657, 658, 662, 1265, 1266
 Spieler 109, 119, 125
 Spielergruppen 165
 Stimmen 236, 238, 481
 Stimmen mit Strichnotation 238, 1136
 Studierzeichen 417
 Swing-Wiedergabe 307

eingeben (*Fortsetzung*)

- Switch 732
- Systemumbrüche 612
- Tabulatur 248, 1191
- Taktarten 293, 298, 299
- Takte 313, 315–318
- Taktpausen 253, 313
- Taktstriche 313, 315, 318, 320
- Taktwiederholungen 425, 426, 436
- Taktzahländerungen 783, 784
- Taktzulangaben 425, 437
- Tapping 356, 380
- Tastaturbefehle 62
- Tempogleichungen 304, 308, 310, 311
- Tempomarkierungen 304, 308, 310, 311, 686
- Text 404, 1092
- Timecodes 418, 1102, 1107
- Token 629
- Tonarten 288–290, 292, 749
- Tremolos 424–426, 432, 434
- Triller 354, 358, 360
- Trillerintervalle 1003
- Triolen und N-tolen 87, 262, 1250, 1251
- ungestimmte Perkussion 657, 658
- Unicode 404
- Vibratohebel 367, 369, 370
- Vibratohebel-Dips 376, 377
- Vibratohebel-Dives 372, 373
- Vibratohebel-Linien 377, 378, 448
- Vibratohebel-Scoops 374, 375
- Videos 190
- Vorschläge 87, 256, 923
- Vortragsbezeichnungen 322, 325, 326, 329, 865
- Vorzeichen 216, 250, 289, 749
- VST-Instrumente 510, 539, 540, 545
- Wiedergabe-Anweisungen 732, 744
- Wiedergabevorlagen 546, 547
- Wiederholungsenden 423, 426–429
- Wiederholungsmarker 424, 426, 431, 432
- Zählzeiten 314, 316, 318
- Zäsuren 348–351
- zentrierte Balken 795
- zusätzliche Wiederholungsenden 428, 429

eingebettet

- Bindebögen 1158, 1164, 1165
- Triolen und N-tolen 1249, 1250

Einheiten

- Maß 52
- Metronomangaben 450, 1200
- Quantisierung 87
- rhythmisches Raster 219
- Swing-Wiedergabe 533
- Systemspur 443
- Tempo 308, 420
- Triolen und N-tolen 263
- Video 189
- Zählzeiten 189, 308, 420, 450, 1200
- Zeit 189, 536

einleitende Wiederholungs-Taktstriche eingeben 318, 320

Einleitende Wiederholungs-Taktstriche

- Systemumbrüche 769
- Tonarten 769

Einleitung 916

- Seitenvorlagen 623
- Taktstriche 770

Einrichten-Modus 18, 103

- Bereiche 36, 103, 104, 112, 115
- Ensembles 124
- Hinweise 463
- Instrumente, *siehe* Instrumente
- Layouts, *siehe* Layouts
- Partien, *siehe* Partien
- Perkussion 139
- Spieler, *siehe* Spieler
- Spieler hinzufügen 124
- Spielergruppen 164
- wechseln 42, 103

Einrückungen 1187

- Codas 1117, 1118, 1187
- entfernen 1187
- erste Systeme 1187
- letzte Systeme 596
- Notenzeilenbeschriftungen 1172
- Systeme 596, 1171, 1172, 1187

Einsatz

- Beschriftungen 136, 137
- Instrumentenwechsel 135, 137

einschließen, *siehe* ausschließen

einseitiges Drucken 561

Einstellungen 711

- Arbeitsumgebungen 42
- Audio 57
- Audio-Geräte 57, 278, 279
- doppelseitiger Druck 561
- Eigenschaften 637–639
- Eigenschaften kopieren 622
- einzelne Objekte, *siehe* Eigenschaften
- Fenster 42
- Harfenpedale 1050
- Layout-spezifisch 711
- Mauseingabe 213
- MIDI-Aufnahme 278
- Notationselemente eingeben 215, 331
- Noteneingabe 216, 217, 231
- Noteneingabe für Perkussions-Kits 246
- Perkussions-Kits 139
- Programmeinstellungen 57
- Schlagzeuge 139
- Standard 57, 711
- Tastaturbefehle 62
- Videos 189

einstimmige Kontexte 1278

- Artikulationen 757
- Gitarren-Pre-Bends 1031
- Halsrichtung 922, 980
- Krümmungsrichtung von Haltebögen 1221
- Vorschläge 922

Einzähler

- Dauer 275
- Metronom-Klick 275

einzelne Taktpausen

- anzeigen 1152
- ausblenden 1152
- H-Balken 1153
- Taktzahlen 1153

- Einzelnoten-Tremolos, *siehe* Tremolos
- Einzelspieler 118, 122
- Ensembles 109, 124, 125
 - hinzufügen 119, 124, 125
 - leere Notenzeilen 588
 - Notenzeilen 589
 - Notenzeilenbeschriftungen 1170
 - Notenzeilengröße 601
 - Ossia-Notenzeilen 1182
 - zusätzliche Notenzeilen 1182
- Einzelstimmen, *siehe* Layouts
- Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
- Einzelstimmenformatierung 619, 621
- Systemformatierung 619
- Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog) 621
- elektrische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Elektronik
- Glissando-Linien 1019
- elektronische Instrumente 107
- Elemente
- auswählen 439, 440
- Elisionsbögen 962
- Breite 951
 - eingeben 408, 411
 - Größe 962
- End-Taktstriche 769
- Enden
- Arpeggio-Zeichen 1010–1012
 - Durchläufe 1110
 - Wiederholung, *siehe* Wiederholungsenden
 - zusätzliche 428, 429
- Endpunkte 548
- ändern 504, 551, 552
 - benutzerdefiniert 554, 555
 - Einstellungen 549
 - Expression-Maps 504, 549, 552
 - Glissando-Linien 1016
 - Instrumente 551
 - Konfigurationen 553
 - löschen 555
 - Percussion-Maps 504, 549, 552
 - PlugIns 539
 - speichern 554
 - Stimmen 551
 - umbenennen 555
 - verschieben 448, 475
- Endpunkteinrichtung-Dialog 549
- Endpunktconfiguration speichern (Dialog) 554
- Endpunktconfigurationen bearbeiten (Dialog) 555
- Endpunktpositionen
- Arpeggio-Zeichen 1013
 - Bindebögen 760, 1156–1159
 - Dynamikanweisungen 859
 - Linien 1082, 1087, 1089
 - Notenzeilenlinien 1157
 - Oktavzeichen 851
 - Pedallinien 1060
 - Triller 996
 - Triolen-/N-tolen-Klammern 1256
- Englischhorn, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
- transponierende Instrumente
- enharmonische Schreibung
- Akkordsymbole 155, 823–825
 - MIDI 87, 274
 - Modi 824
 - Noten 251, 488, 490–492
 - Tonarten 941
 - umdeuten 207, 488, 490–492
 - Vorzeichen 251, 488, 490–492
- Ensemble-Auswahl 109
- Ensembles 104, 124
- benutzerdefiniert 109, 111, 125
 - divisi 1189
 - Gruppen, *siehe* Spielergruppen
 - hinzufügen 109, 124
 - Klammern 809, 810, 1177
 - Notenzeilengruppen 810, 1177
 - Projektvorlagen 71, 78
 - Speichern 111, 125
 - Spieler-Reihenfolge 121
 - Sprache 109
- Ensembles zusammenstellen 109, 125
- entfernen, *siehe* löschen
- EnvelopeShaper 702, 708
- Equalization 702
- ändern 708
- Erinnerung
- Taktarten, *siehe* Erinnerungs-Taktartangaben
 - Tonarten, *siehe* Erinnerungs-Tonartangaben
- Erinnerungs-Fingersatz 902
- Erinnerungs-Taktartangaben 1231
- anzeigen 1232
 - ausblenden 1232
- Erinnerungs-Tonartangaben 940
- anzeigen 941
 - ausblenden 941
- Erinnerungsschlüssel 844
- Erinnerungsvorzeichen 755
- anzeigen 750, 988
 - ausblenden 750, 988
 - Farbe 55, 751
 - Haltebogenketten 750, 988, 1223
 - Klammern 755
 - Triller 1001
- erkennen
- Saiten 400
 - Triolen und N-tolen 87
 - Vorschläge 87
- erlauben, *siehe* aktivieren, *siehe auch* aktivieren
- erneut angeben
- Vorzeichen 755
- erneut laden
- Videodateien 190
- erneutes Anschlagen, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- erneutes Betätigen des Pedals 1058
- eingeben 384, 391–394, 1062
 - entfernen 1059
 - Noten 1060
- ersetzen 450
- Key-Editor-Konfigurationen 695
 - Schriften 74
- erste Schritte 69

- erste Seitenvorlagen [624](#)
 - formatieren [624](#)
 - Seiten zuweisen [593](#)
 - Seitenzahlen [1048](#)
- erste Systeme
 - Einrückungen [1187](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [1171](#)
 - Seitenzahlen [1048](#)
- erste Trillertöne [1008](#)
- erstellen, *siehe* eingeben
- erstes und zweites Ende, *siehe* Wiederholungsenden
- erweitern [448](#)
 - Abstand [935](#), [936](#)
 - Auswahl [439](#), [440](#), [442](#)
 - Bereiche [150](#)
 - Bindebögen [1156](#)
 - Editoren [649](#)
 - Eingabemarke [225](#), [240](#)
 - Fermaten [935](#)
 - Key-Editor [649](#)
 - Menüs [41](#)
 - Noten [269](#), [270](#), [923](#), [924](#), [935](#), [1251](#), [1252](#)
 - Notenwert [269](#), [270](#), [448](#), [935](#)
 - Notenzeilen [148](#), [585](#), [586](#), [606](#), [1269](#)
 - Objekte [448](#)
 - Optionen [41](#)
 - Partie-Überschriften [597](#), [598](#)
 - Perkussions-Raster [148](#)
 - Ränder [583](#), [597](#)–[599](#)
 - Saiten [150](#)
 - Seiten [582](#)
 - Spationierung [585](#), [586](#), [597](#)
 - Systeme [585](#), [586](#), [596](#), [606](#)
 - Takte [316](#), [318](#), [465](#), [466](#)
 - Taktstriche [771](#), [773](#)
 - Triolen und N-tolen [1251](#), [1252](#)
 - Vorschläge [923](#), [924](#)
 - Zäsuren [936](#)
- erweiterte Optionen
 - anzeigen [41](#)
 - ausblenden [41](#)
- erweiterte Spielanweisungen
 - Notenköpfe [965](#)
- Erweiterungslinien
 - Liedtext [411](#), [946](#), [959](#)
 - Triller [997](#)–[999](#)
- erzeugen
 - Harfen-Pedalangaben [397](#)
- erzeugte Triller [1008](#)
- erzwingen
 - Dauer, *siehe* Notenwert erzwingen
 - horizontal [1096](#)
 - Notenzeilen-Sichtbarkeit [589](#)
- espressivo, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Etüden, *siehe* Partien
- Event-Darstellung, *siehe* Spur-Übersicht
- Events
 - Marker [516](#)
- Exemplare
 - mehrere drucken [561](#)
- explizite Pausen [1146](#), [1147](#)
 - anzeigen [1151](#)
 - ausblenden [1151](#)
- explizite Pausen (*Fortsetzung*)
 - Farben [1149](#)
 - implizite Pausen [1149](#)
 - löschen [1151](#)
- exponentielle Gabeln, *siehe* geweitete Gabeln
- exportieren [79](#)
 - Anmerkungen [578](#)
 - Anordnung [571](#)
 - Audio [93](#), [94](#)
 - Dateinamen [569](#)
 - Datum [578](#)
 - Dynamikanweisungen [96](#)
 - Ensembles [78](#), [111](#)
 - Expression-Maps [735](#)
 - Farbgrafiken [577](#)
 - FLAC-Dateien [93](#), [94](#)
 - Hinweise [578](#)
 - Key-Editor-Konfigurationen [695](#)
 - Kommentare [498](#), [578](#)
 - Layouts [565](#)
 - Liedtext [949](#)
 - Marker [96](#)
 - MIDI [89](#)
 - MP3-Dateien [93](#), [94](#)
 - MusicXML-Dateien [85](#), [1112](#)
 - Notenfarben [578](#)
 - Notenhäse [93](#), [94](#)
 - Optionen [558](#)
 - Output-Format [565](#)
 - Partien [81](#), [82](#), [563](#)–[565](#)
 - PDF [565](#), [567](#)
 - Perkussion-Maps [741](#)
 - Perkussions-Kits [148](#)
 - Pfad [568](#)
 - PNG [565](#), [567](#)
 - Rahmen [578](#)
 - Schnittmarken [578](#)
 - Schwarzweiß-Grafiken [577](#)
 - Seitenbereiche [563](#), [564](#), [571](#)
 - Spielanweisungen [96](#)
 - Spieler [81](#)
 - Statistiken [101](#)
 - Stimmfarben [578](#)
 - Stimmungen von Bundinstrumenten [153](#)
 - Studierzeichen [96](#)
 - SVG [565](#), [567](#)
 - Tastaturbefehle [59](#)
 - Tempomarkierungen [96](#)
 - Tempospuren [92](#)
 - Text [96](#)
 - TIFF [565](#), [567](#)
 - Wasserzeichen [578](#)
 - WAV-Dateien [93](#), [94](#)
 - Wiedergabevorlagen [548](#)
 - Wiederholungen [530](#)
 - Zeit [578](#)
- Expression-Maps [716](#), [717](#)
 - Aktionen [722](#), [732](#)
 - Bedingungen [723](#), [732](#)
 - Dateiformat [716](#), [735](#)
 - Dialog [717](#), [728](#)
 - Dynamikanweisungen [725](#)
 - Endpunkte [504](#), [548](#), [552](#), [553](#)

Expression-Maps (*Fortsetzung*)

erstellen 731, 732, 734
 exportieren 735
 Filter 717
 gegenseitige Ausschlussgruppen 726, 731, 734
 importieren 735
 Lautstärke 883
 Legato 725
 MIDI 883
 Reihenfolge 717
 Spielanweisungen 743, 1072
 Spielanweisungen ausblenden 1072
 Switch 721, 729, 732
 Tonhöhe 717, 731
 transponieren 717, 722, 725
 Triller 1008
 Wiedergabe-Anweisungen 717, 728, 732
 zurücksetzen 727

Expression-Maps-Dialog 717

F

F-Schlüssel, *siehe* Schlüssel

Fächerbalken 803

Richtung 803

Fader 697, 698, 700

verschieben 705

zurücksetzen 705

Fagott, *siehe* Instrumente

Fähnchen

anzeigen 789, 790

ausblenden 788

Marker, *siehe* Marker

Noten 788–791, 980

Notenhäse 788–791, 980

über Notenzeilen, *siehe* Hinweise

zurücksetzen 791

Fahnen, *siehe* Notenhäse

Falls, *siehe* Jazz-Artikulationen

Familien

Instrumente, *siehe* Instrumentenfamilien

Schriften 74

Farben 52

Abspielmarke 55

Akkorddiagramme 840, 841

Akkordsymbole 56, 823

Atemzeichen 56

Bindebögen 56

dunkles Thema 53

Dynamikanweisungen 56

Eingabemarke 55

Erinnerungsvorzeichen 55, 751

exportieren 567

Fenster 53

Fermaten 56

gedämpfte 530

Grafiken 567, 577

helles Thema 53

Hintergrund 54, 56

Instrumente 513, 654, 655

Instrumentennamen 183

invertieren 56

Kommentare 56

Farben (*Fortsetzung*)

Liedtext 56

Linien 56

Marker 56

Mixer 701

Noten 55, 56, 530, 1279

Notenbereiche 55, 972

Notenköpfe 56, 968

Notenzeilenbeschriftungen 183

Ornamente 56

Pausen 56, 1149

Pedallinien 56

Pianorollen-Editor 654, 655

Regionen mit Strichnotation 1136, 1140

rhythmisches Raster 55

Schlüssel 56

Schwarzweiß 577

Seiten 53, 56

Spielanweisungen 56

Spuren 513, 654, 655

Stimmen 55, 513, 654, 655, 1278, 1279

Studierzeichen 56

Tabulatur 55, 56, 972, 1190, 1193

Taktarten 56

Taktwiederholungen 56, 1123

Taktzahlen 56

Tempomarkierungen 56

Text 56, 405

Triller 56

Triolen und N-tolen 56

Vorzeichen 55, 751

Wiedergabe-Modus 513

Zäsuren 56

zurücksetzen 53–56

Farben für Noten und Pausen 56, 972, 1149

ändern 55, 56

ausblenden 455, 530, 972, 1279

drucken 561, 578

exportieren 565, 578

gedämpfte 530

invertieren 56

Noten außerhalb des Bereichs 55, 972, 1190

Notenkopf-Sätze 968

Pausen 1149

Stimmen 55, 1279

Tabulatur 1190

farbige Bereiche 513, 823, 1123, 1136, 1140

ausblenden 455

drucken 578

Dynamik-Editor 671

exportieren 578

MIDI-CC-Editor 679

MIDI-Pitch-Bend-Editor 678

Percussion-Editor 655

Pianorollen-Editor 654

Spielanweisungen-Editor 667

Tempo-Editor 685, 686

Tempospur 515

Transformieren-Werkzeug 693

Farbverlauf-Hintergrund 54

Feedback

Kommentare, *siehe* Kommentare

Fehlende Schriften (Dialog) 74

- fehlende Sounds
 - laden [545](#)
- Fenster
 - Arbeitsumgebungen [42](#)
 - mehrere [45, 48, 49](#)
 - MIDI-Instrumente [504](#)
 - Mixer [698, 699](#)
 - öffnen [49](#)
 - Projekt [27](#)
 - Registerkarten [48](#)
 - Registerkarten verschieben [48](#)
 - Transport [536](#)
 - trennen [48](#)
 - Video [191, 192](#)
 - Vollbild [49](#)
 - VST-Instrumente [504, 507, 512](#)
 - Wiedergabe [49, 522](#)
- Fermaten [928, 929](#)
 - Abweichungen [932](#)
 - allmähliche Tempoänderungen [934](#)
 - ändern [932](#)
 - Anzahl pro Notenzeile [933](#)
 - anzeigen [933](#)
 - Arten [450, 929, 932](#)
 - Atemzeichen [932](#)
 - ausblenden [933](#)
 - Curlew-Zeichen [932](#)
 - Darstellung [450](#)
 - Dauer [450, 929, 935](#)
 - eingeben [349–351](#)
 - einzelne Notenzeilen [932](#)
 - Farben [56](#)
 - löschen [469, 933](#)
 - mehrere an derselben Position [932](#)
 - Notenhäse [931](#)
 - Platzierung [931](#)
 - Position [931](#)
 - Stimmen [933](#)
 - Taktstriche [933](#)
 - verbinden [932, 933](#)
 - verschieben [475, 933](#)
 - Wiedergabe [934, 935](#)
 - Zäsuren [932](#)
- Fermaten und Pausen (Bereich) [351](#)
- festlegen
 - Notenwerte [254, 270, 273](#)
- fettgedruckter Text [405, 1208](#)
 - Komponist [76](#)
 - Liedtext [958](#)
 - Markdown [76](#)
 - Projektinformationen [76](#)
 - Textdichter [76](#)
 - Titel [76](#)
 - Untertitel [76](#)
 - widmung [76](#)
- Fills [243, 256, 257](#), *siehe auch* [Vorschläge](#)
- Filme, *siehe* [Videos](#)
- Filter [446](#)
 - Auswahl aufheben [447](#)
 - auswählen [447](#)
 - Dynamikanweisungen [446](#)
 - Effekte [702, 708, 709](#)
 - Eigenschaften [637](#)
- Filter (*Fortsetzung*)
 - Ensembles [109, 124, 125](#)
 - Equalization [702, 708, 709](#)
 - Expression-Maps [717](#)
 - Frequenzen [702, 708, 709](#)
 - Halsrichtung [446](#)
 - Harfen-Pedalangaben [446](#)
 - Histogramm-Werkzeug [691](#)
 - Inserts [702, 708, 709](#)
 - Instrumente [107, 109](#), *siehe auch*
 - Instrumentenfilter
 - Key-Editor [691](#)
 - Liedtext [446, 949, 950](#)
 - Mixer [702, 703, 708, 709](#)
 - Noten [446](#)
 - Optionen [711](#)
 - Percussion-Maps [737](#)
 - Perkussion [139](#)
 - Schlagzeug [139](#)
 - Stimmen [446, 644, 691](#)
 - Tempomarkierungen [446](#)
 - Textobjekte [446](#)
 - Tonhöhe [446](#)
- Finale-Notenschriften [713, 715](#)
- finden, *siehe* [suchen](#)
- fine
 - Abschnitte [1114](#)
 - anzeigen [1116](#)
 - ausblenden [1116](#)
 - d.c. al [1114](#)
 - eingeben [431, 432](#)
 - Taktstriche [769](#)
- Finger-Tapping, *siehe* [Tapping](#)
- Fingersatz [897](#)
 - Akkorddiagramme [831, 832, 838, 839, 841](#)
 - ändern [839, 841, 899](#)
 - anzeigen [901](#)
 - Arpeggio-Zeichen [906](#)
 - Arten [286, 908](#)
 - ausblenden [838, 901](#)
 - Ausrichtung [899](#)
 - Auswahl des Hornbereichs [909](#)
 - Blechblasinstrumente mit Ventilen [908](#)
 - Buchstabe für Daumen [838, 839, 841](#)
 - Darstellung [902](#)
 - Einblendfeld [284, 286](#)
 - eingeben [284, 286](#)
 - Erinnerung [902](#)
 - Griffe [899](#)
 - Hammer-Ons, *siehe* [Hammer-Ons](#)
 - innerhalb der Notenzeile [901](#)
 - Instrumente mit Bündeln [903](#), *siehe auch* [Tapping](#)
 - invertieren [900](#)
 - Klammern [284, 286, 902, 904](#)
 - löschen [901, 902](#)
 - MusicXML-Import [911](#)
 - notenzeilenabhängige Positionierung [900](#)
 - Platzierung [897, 901, 904, 905](#)
 - Position [838, 897](#)
 - Pull-Offs, *siehe* [Hammer-Ons](#)
 - Saiten [971](#)
 - Schriftstile [902](#)
 - Slides, *siehe* [Fingersatz-Slides](#)

- Fingersatz (*Fortsetzung*)
 - Substitution 898, 899
 - Tapping, *siehe* Tapping
 - Trennzeichen 908
 - verschieben 838, 905
 - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 909, 910
 - zurücksetzen 454
- Fingersatz-Slides 907
 - anzeigen 908
 - ausblenden 908
 - Griffe 907
 - löschen 908
- Fingersätze für die linke Hand 903
 - Einblendfeld 288
 - eingeben 284, 288
 - Größe 903
 - Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 - Platzierung 898
 - Position 905
 - Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 - Slides 907, 908
 - Tapping, *siehe* Tapping
- Fingersätze für die rechte Hand 903
 - Arpeggio-Zeichen 906
 - Einblendfeld 288
 - eingeben 284
 - Klammern 904
 - Platzierung 898
 - Tapping, *siehe* Tapping
- fixieren
 - Generalbass 895
 - Seiten 610
 - Systeme 610
 - Takte 609
- FLAC-Dateien
 - exportieren 93, 94
- flach
 - Balken 792, 793
 - Bindebögen 1161
- Flageolett, *siehe* Obertöne
- Flanger 702, 708
- Flatterzunge, *siehe* Spielanweisungen
- Flips, *siehe* Jazz-Ornamente
- Floortom, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Flöte, *siehe* Instrumente
- flz, *siehe* Spielanweisungen
- folgende Wiederholungen
 - Taktzahlen 786
- Form
 - Akkorddiagramme 831, 837, 839–841
 - Bindebögen 1159
 - Generalbass-Klammern 890
 - Klammern 829, 890, 975
 - Notenköpfe 965, 968
 - Notenkopfklammern 975
 - Rahmen 775, 1215
 - Taktzahl-Einfassungen 775
 - Texteinfassungen 1215
 - Triolen-/N-tolen-Klammern 1254, 1255, 1257
 - Verbalkung 792, 794–796, 800, 803, 984
- Formate, *siehe* Dateiformate
- formatieren 580
 - Abschlüsse 1091
 - Akkorddiagramme 841
 - allmähliche Dynamikwechsel 870
 - alterierte Primen 754
 - Arpeggio-Zeichen 1011, 1012
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel 136
 - Bindebögen 1160, 1161
 - Dateinamen 569
 - Dynamikanweisungen 870
 - Gabeln 870
 - Glissando-Linien 1017
 - Haltebögen 1220
 - Layouts 584, 619, 621
 - Liedtext 957, 958
 - Linien 1090, 1091
 - Marker 418, 1103
 - Niente-Gabeln 877
 - Notenköpfe 969, 970
 - Notenzeilenbeschriftungen 183
 - Pedallinien 1063–1065
 - Rahmen 619
 - Seiten 580, 619, 621, 916
 - Seitenformatierung 609, 624
 - Seitenvorlagen 623
 - Spielergruppen-Beschriftungen 1177
 - Systeme 619
 - Tacets 615, 617
 - Taktzahlen 774, 778
 - Tempomarkierungen 1205, 1206
 - Text 405, 408, 1208, 1213
 - Titelei 916
 - Triolen und N-tolen 1252, 1258
 - Vorschläge 924
- Forte, *siehe* Dynamikanweisungen
- Fortlaufende Ansicht 40, 50
 - Instrumentenbeschriftungen 50
 - Instrumentenwechsel 133
 - Notenzeilenbeschriftungen 40
 - Notenzeilenspationierung 604, 606
 - Partien 499
 - Seiten ziehen 461
 - Taktzahlen 40, 777
- Fortsetzungs-Abschlüsse 1081
- Fortsetzungslinien 1073, 1079
 - ausblenden 1205
 - Bindebögen über Umbrüche 1159
 - Dauer 1074
 - Dynamikanweisungen 322, 855, 859, 868, 870
 - eingeben 382, 387, 389
 - Generalbass 888
 - Pedallinien 1057, 1063, 1065, 1068
 - Spielanweisungen 1073, 1075–1077
 - Tempomarkierungen 1204–1206
- Fortsetzungszeichen 1066
 - Klammern 1066
 - Linien 1081
 - Text 1068
- Forum 69
- Forzando, *siehe* Dynamikanweisungen
- fps 193

- Fragezeichen
 Obertöne [986](#)
 Tabulatur [483](#), [1190](#)
- Framerates
 ändern [193](#)
- freie Tremolos, *siehe* Tremolos
- Frequenz
 Obertöne [985](#)
 Rahmen [193](#)
- Fugen
 Analyse [56](#), [1079](#)
 Stimmen [236](#)
- fünfzeiliges Notensystem [1181](#)
 Notenköpfe [1264](#), [1267](#)
 Perkussions-Kits [139](#), [1269](#), [1270](#)
 Perkussions-Legenden [1272](#)
- Funk-Notenköpfe [968](#), [969](#)
- Funktionen
 Tastaturbefehle [61](#)
 Tastaturbefehle entfernen [63](#)
- FX-Kanäle [700–702](#)
 Hall [709](#)
 hinzufügen [707](#)
 Inserts [708](#)
 Lautstärke [705](#)
 löschen [707](#)
 Mixer [697](#), [698](#)
 Namen [708](#)
- G**
- G-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- Gabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Gamelan, *siehe* Instrumente
- ganze Noten [201](#), [227](#), [269](#), [270](#)
 Akkorde [259](#)
 Einfügen-Modus [242](#)
 Glissando-Linien [1021](#)
 Metronomangaben [306](#)
 Noten trennen [272](#)
 Pausen [252](#), [1146](#)
 Perkussion [243](#), [658](#)
 Stimmen [236](#)
 Tabulatur [248](#)
 Tremolos [432](#), [434](#), [1244](#)
 Triolen und N-tolen [262](#), [265](#)
 Zählzeiten [314](#)
- Ganzton
 Akkordsymbole [338](#)
- Ganzton-Halbton-vermindert, *siehe* Skalen, *siehe auch* Intervalle
- Ganzton-Triller [1000](#), [1008](#)
 anzeigen [997](#), [1001](#)
 ausblenden [997](#), [1001](#)
 Darstellung [1005](#)
 eingeben [354](#), [360](#)
 Position [1007](#)
- Ganztonschritte
 Bending-Intervalle [1019](#), [1021](#), [1029](#), [1039](#)
 Glissando-Linien [1019](#), [1021](#)
 Pitchbends [678](#)
 Saiten-Tonhöhen [150](#)
 tonale Systeme [943](#)
- Ganztonschritte (*Fortsetzung*)
 transponierende Instrumente [129](#), [942](#)
 Triller, *siehe* Ganzton-Triller
- Gate [702](#), [708](#)
- gedämpft
 Noten, *siehe* Ghost-Notes
- gedämpfte
 Farben [530](#)
- gedrückte Noten [207](#)
- gefiederte Balken, *siehe* Fächerbalken
- gegenseitige Ausschlussgruppen [726](#)
 bearbeiten [734](#)
- Gegenstück-Layout [43](#)
- gegenüberliegende Seiten [623](#), [624](#)
- gegriffene Tonhöhe [985](#)
 Griffbrett-Bereich [209](#)
 Obertöne [989](#)
- Gehe zu Seite (Dialog) [459](#)
- Gehe zu Studierzeichen (Dialog) [460](#)
- Gehe zu Takt (Dialog) [460](#)
- gehen zu, *siehe* Navigation
- gekrümmte Arpeggio-Zeichen [1010](#)
 Dauer [1015](#)
 Einblendfeld [355](#)
 eingeben [355](#)
 Wiedergabe [1014](#), [1015](#)
- gelöschte Hintergründe
 Notenzeilenlinien [901](#)
 Saitenanzeigen [912](#)
 Taktwiederholungen [1121](#)
 Taktzahlen [775](#)
- General MIDI [716](#), [730](#)
- Generalbass [884](#), [888](#)
 anzeigen [412](#), [885](#), [886](#)
 aufgehaltene Noten [888](#)
 Auflösungen [412](#), [414](#), [888](#), [893](#)
 ausblenden [885](#), [886](#)
 Darstellung [894](#), [895](#)
 Einblendfeld [414](#)
 Eingabeoptionen [895](#)
 eingeben [412](#), [414](#), [417](#)
 fixieren [895](#)
 global [412](#)
 Griffe [448](#), [888](#), [893](#)
 Haltelinien [888](#)
 Hinweise [412](#), [463](#), [884](#), [886](#), [894](#)
 Instrumente [412](#)
 invertieren [892](#)
 Klammern [414](#), [887](#), [890](#)
 Länge [448](#), [888](#), [889](#), [893](#)
 lokal [412](#), [884](#)
 löschen [469](#)
 Navigation bei der Eingabe [417](#)
 Notenwert [448](#), [888](#), [889](#), [893](#)
 Notenzeilen [412](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [892](#)
 Oktaven [894](#)
 Pausen [412](#), [884](#), [886](#), [894](#)
 Platzierung [891](#), [892](#)
 Position [891](#)
 Schrägstriche [414](#)
 Schrift [894](#)
 Spieler [412](#), [885](#)

- Generalbass (*Fortsetzung*)
 Tonhöhen 483
 transponieren 485, 487
 vereinfachen 894
 verschieben 475, 888, 889, 893
 vertikale Position 885
 Vorhalt 888
 Vorhalte 414
 Vorschläge 889, 893
 Vorzeichen 416
 Zeilen 891
 zurücksetzen 895
- gepunktet
 Gabeln 870
- gepunktete Linien
 Linien 1079
 Oktavzeichen 850
 Stop-Positionen 468
 Tempomarkierungen 304, 1204–1206
 Zuordnung 455, 475
- gerade Linien 1079
 Anführungszeichen 629, 632
 Gitarren-Bendings 1023
 Glissando-Linien 1016
 Jazz-Artikulationen 1045
 Notenwert 629, 632
 Pedallinien 1057
- gerade Wiedergabe, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Geräte
 Audio 57, 278, 279
- gesampelte Triller 1008
- Gesamtpartitur-Layouts, *siehe* Layouts
- Gesangsbücher
 Liedtext 608
 Notenabstand 608
- Gesangsnotenzeilen 78, 107, 109, 126, 130
 Glissando-Linien 1019, 1021
 Gruppen 164
 Klammern 810, 1177
 Notenzeilengruppen 810, 1177
 Silben-Verbalkung 789
 Taktstriche 771, 773
- geschützte Leerzeichen 408, 411, 955
- Geschwindigkeit
 ändern 304, 525, 686, 688, 1200, 1203
 Arpeggio-Zeichen 1015
 Bildfrequenz 193
 bpm 1200
 Swing-Wiedergabe 532, 533
 Tempomarkierungen 1195, 1200, 1203, 1204
 Tremolos 1247
 Triller 998, 1008, 1009
 Verbalkung, *siehe* Fächerbalken
 Videos 193
 Vorschläge 926
 Wiedergabe 525, 1195
- gespielte Dauer
 Abweichungen 665
 ändern 665
 Tastaturbefehle 665
- gespielter Notenwert 664
 Abweichungen 666
 ändern 666
- gespielter Notenwert (*Fortsetzung*)
 Bindebögen 1168
 folgen 644, 660, 665
 notierter Notenwert 664
 sperren 659
 Werkzeug 644
 zurücksetzen 666
- gestimmte Perkussion, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente
- gestrichelt
 Bindebögen 1160
 Gabeln 870
 Generalbass 888
 Haltebögen 1219, 1220
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 1030
 Jazz-Artikulationen 1045
 Liedtext 408, 411, 959
 Notenzeilenbeschriftungen 1176
 Oktavzeichen 850
 Pedallinien 1065
 Rahmen 626, 835
 Saitenanzeige-Linien 912, 1074
 Taktstriche 293, 769, 1229, 1240, *siehe auch*
 verbundene Taktarten
 Tempomarkierungen 1204–1206
 Vibratohebel-Linien 377, 378, 1034
- gestrichelte Linien
 Liedtext 408, 959
 Linien 401, 1079
 Oktavzeichen 850
 Tempomarkierungen 1204, 1206
 Zuordnung 455, 475
- getrennte Hälse 753
 Darstellung 754
- geweitete Gabeln 871
- gewellte Linien 1016, 1042, 1079
 anzeigen 1074, 1075, 1090
 ausblenden 1075
 eingeben 360, 362, 364–366, 402
 Glissando-Linien 1016, 1017
 Jazz-Artikulationen 355, 358, 365, 366, 1042, 1045
 Triller 998, 999
- gezapfte Instrumente
 Arpeggio-Fingersätze 906
 Einblendfeld 288
 Fingersätze 284, 903
 Saiten 971
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides 907, 908
 Stimmung 150
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Ghost-Notes 974, 975, 1038
 Gitarre, *siehe* Ghost-Notes, *siehe auch* Notenköpfe
 in Klammern
- Gitarre 1034
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole
 Amp-Modellierung 702, 708, 709
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Dips 376, 377, 1034
 Dives 370, 372, 373, 1028, 1034
 Effekte 512, 708
 Fingersätze 903

- Gitarre (*Fortsetzung*)
- Ghost-Notes 1038
 - Hammer-Ons 379, 1036
 - hinzufügen 107, 109, 119, 130
 - Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 - Linien 377, 378, 1023, 1028, 1034
 - Noten außerhalb des Bereichs 150, 972
 - Noteneingabe 248
 - Obertöne 985, 987, 989
 - offene Tonhöhen 153
 - Partiturreihenfolge 122
 - Position in der Partitur 121, 122
 - Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 - Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 - Pull-Offs 379, 1036
 - Saite für Noten ändern 1193
 - Saiten 153
 - Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 - schlagen 906
 - Schlüssel 129, 848
 - Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 - Scoops 374, 375, 1034
 - Slides 907
 - Stimmung 107, 129, 150, 153
 - Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 - Tapping 380, 1035
 - Techniken, *siehe* Gitarrentechniken
 - Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel
 - Wiedergabe 518, 1023, 1028, 1034, 1038
- Gitarren-Bendings 1023, 1028
- Akkorde 1023, 1027
 - Dives 1028
 - Einblendfeld 356, 367, 368
 - eingeben 356, 367, 368
 - Fermaten 1023, 1030
 - Gruppen 1023
 - Haltelinien 1030
 - Intervalle, *siehe* Bending-Intervalle
 - Klammern 1023
 - Läufe 1023
 - löschen 469
 - loslassen 1023
 - mikrotonal 370, 1027, 1029
 - Post-Bends 370, 1027
 - Pre-Bends 1025
 - Richtung 452
 - Tabulatur 1191
 - Wiedergabe 1023
- Gitarren-Post-Bends 1027
- Akkorde 1027
 - Bending-Intervalle 1029
 - eingeben 370
 - löschen 1032
 - mikrotonal 370, 1027
- Gitarren-Pre-Bends 1025
- Bending-Intervalle 1029
 - eingeben 369
 - löschen 1032
 - Richtung 1031
 - Vorzeichen 1032
- Gitarren-Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Gitarren-Slides 1016
- Text 1018, 1019
- Gitarrentechniken 1034–1036, 1070
- Bereich 358
 - Einblendfeld 356
 - eingeben 356, 367, 370, 372–380
 - Ghost-Notes 1038
 - Intervalle 1039
 - löschen 1040
 - notenzeilenabhängige Positionierung 1040
 - verschieben 1040
- Gitteranordnung
- Vorzeichen 752
- glätten
- Dynamikanweisungen 675
 - Glissando-Linien 1016, 1019, 1021
 - Jazz-Artikulationen 1042
 - MIDI 682
- gleichmäßige Notenzeilenspationierung 586
- gleichmäßige Unterteilung der Oktave 943
- Gleichungen
- Tempomarkierungen 306, 308, 1207
- gli altri, *siehe* divisi
- Glissando-Linien 1016, 1042, 1079
- ändern 450
 - anzeigen 1018, 1019
 - Arten 356
 - ausblenden 1018, 1019
 - Bereich 358, 364
 - Dauer 1020, 1021
 - Einblendfeld 356, 362
 - eingeben 353, 356, 362, 364, 1017
 - Endpunkte 1016
 - Filter 446
 - formatieren 1017
 - Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 - Haltebogenketten 1019, 1021
 - Harfen-Pedalangaben 1019, 1021, 1050
 - Linientypen 1017
 - löschen 469
 - Richtung 971
 - Stile 1017
 - Text 1018, 1019
 - um eine Note 1042
 - Vorzeichen 1016
 - Wiedergabe 718, 1019, 1021, 1050
 - Winkel 1016
- global
- Akkordsymbole 332, 816
 - Eigenschaften 622, 637–639
 - Fermaten 928
 - Generalbass 412, 884
 - Notenabstand 607
 - Tastaturbefehle 60
- Glockenspiel, *siehe* Instrumente, *siehe auch* transponierende Instrumente
- Glyphen
- Musiksymbole 404, 407, 631
 - Pedallinien 1063
 - Schriften 713, 715
 - Spielanweisungen 1070
 - Text 404, 407, 631
 - Triller 994, 995
 - Vorzeichen 488, 490–492
- Gongs, *siehe* ungestimmte Perkussion

- Gould
Vorzeichen 289, 943
- Grafikdateien 565, 576
Bildauflösung 577
Dateinamen 569
exportieren 565, 567, 568
Farben 577
Formate 576
Schriften 578
Schwarzweiß 577
- Grafiken
Dateien, *siehe* Grafikdateien
greifender Finger, *siehe* Fingersätze für die linke Hand
Grenzen 690, 691, 693
Histogramm-Steuerelemente 690, 691, 693
- Griffbrett-Bereich 209
Tastaturbefehle 44
- Griffe
Akkordsymbole 822
Arpeggio-Zeichen 1013
Dauer 448
Dynamikanweisungen 868, 873, 874
Fingersätze 899
Gabeln 873, 874
Generalbass 888, 893
Länge 448
nummerierte Taktregionen 1128
Perkussions-Legenden 1273
Spielanweisungen 1074, 1076
Tempomarkierungen 1197
Triolen-/N-tolen-Klammern 1254
verschieben 874
Wiederholungsenden 1111, 1112
- Groove Agent
bearbeiten 512
Endpunkte 512, 551
laden 510, 539, 545
mittleres C 52
Wiedergabevorlagen 539, 540, 545
- groß
Auswahl 442
Notenköpfe 968
Taktarten, *siehe* große Taktarten
- Großbuchstaben
Nummern der Partie 632
römische Ziffern 632
- Größe 600
Abstand 148
Akkorddiagramme 836
Akkordsymbole 451, 830
Arpeggio-Zeichen-Fingersätze 906
Audio-Puffer 278, 279
Balken 792
Dynamikanweisungen 451
Elisionsbögen 951, 962
Fingersätze 906
Fingersätze für die linke Hand 903
Kanäle 704
Key-Editor 649
Klammern 809, 810, 830, 1177
Laissez-Vibrer-Haltebögen 1224
Liedtext 955, 957, 958
Maßeinheit 52
- Größe (Fortsetzung)
Mixer 704
Noten 451, 584, 600, 854
Notenköpfe 584, 600, 854, 965, 969, 970
Notenzeilen 584, 600, 601, 711
Notenzeilenbeschriftungen 1178
Oktavzeichen 451
Papier 574, 575
Percussion-Editor 649
Pianorollen-Editor 649
Projektfenster 39, 49
Rastral 600
Schriftstile 405, 1213
Seiten 574, 582, 711
Spatium 600
Spielanweisungen 451
Spielergruppen-Beschriftungen 1177
Spuren 520, 649
Stichnoten 854
Studierzeichen 451
Systeme 596
Systemobjekte 584, 601
Taktarten 1234, 1235, 1243
Takete 464, 465, 584, 585, 596, 604, 607, 762, 1187
Taktstriche 771, 773
Text 405, 1213
Video-Fenster 192
Vorschläge 451, 921, 925
Wiederholungsenden 1111
große Taktarten 1234, 1235
Taktzahlen 782
- Grundlinie
Dynamikanweisungen 870
Instrumentennamen 183
Liedtext 957
Notenzeilenbeschriftungen 183
Text 405
- Grundton
Obertöne 985
Saiten-Tonhöhen 150
- Grundtöne
Akkordsymbole 332, 335, 337, 817, 825
- grüne Noten
Dynamik-Editor 671
Tabulatur 1193
- Gruppen
Akkoladen 808
Balken, *siehe* Balkengruppen
Dynamikanweisungen 878–880
Gitarren-Bendings 1023
Instrumente, *siehe* Instrumentengruppen
Klammern 808
Noten, *siehe* Notengruppierung
Notenzeilen 771, 773
Notenzeilenbeschriftungen 1180
Notenzeilenspationierung 585, 604
Pausen, *siehe* Notengruppierung
Perkussions-Kits 139, 146, 147, 1178
Registerkarten 48
Spielanweisungen 1073, 1074, 1076, 1077
Spieler, *siehe* Spielergruppen
Taktwiederholungen 1126, 1127

- Gruppierung aufheben
 Dynamikanweisungen 879
 Spielanweisungen 1078
- Gültigkeitsbereich
 Eigenschaften 638, 639
 Einfügen-Modus 465, 466
 Kurzbefehlleiste 64
- H**
- H-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen
- Haken
 Pedallinien 1058, 1063, 1064
 Spielanweisungen 1073, 1075
 Triolen und N-tolen 1254
- halbe Noten 201, 227, 269, 270
 Akkorde 259
 Auftakte 295, 300, 302
 Einfügen-Modus 242
 Glissando-Linien 1021
 Haltebögen 805, 806
 Metronomangaben 306
 Noten trennen 272, 805, 806
 Pausen 252, 1146
 Perkussion 243, 658
 Punktierungen 234, 805, 806
 Quantisierung 87
 rhythmisches Raster 219, 220
 Stimmen 236
 Tabulatur 248
 Tempogleichungen 1207
 Tremolos 432, 434, 1244
 Triolen und N-tolen 262, 265
 Zählzeiten 314
- halbieren, *siehe* doppelte
- Halbtakt
 2/2-Takt 806
 Balkengruppierung 805
 Haltebögen 805, 806
 Notengruppierung 805, 806
- Halbton-Ganzton-vermindert
 Akkordsymbole 338
- Halbton-Triller 1000, 1008
 anzeigen 997, 1001
 ausblenden 997, 1001
 Darstellung 1005
 eingeben 354, 358, 360
 Position 1007
- Halbtonschritte
 Bending-Intervalle 1019, 1021, 1029, 1039
 Generalbass 416
 Glissando-Linien 1016, 1019, 1021
 Harfen-Pedalangaben 1050
 Pitchbends 678
 Saiten-Tonhöhen 150
 tonale Systeme 943
 Triller, *siehe* Halbton-Triller
 Vorzeichen 250, 749
- halbvermindert, *siehe* Skalen, *siehe auch* Intervalle
- HALion Sonic Selection
 bearbeiten 512
 Endpunkte 512, 551
 laden 510, 539, 545
- HALion Sonic Selection (*Fortsetzung*)
 unabhängige Stimmwiedergabe 526
 Wiedergabevorlagen 539, 540, 545
- HALion Symphonic Orchestra
 bearbeiten 512
 Endpunkte 512, 551
 laden 510, 539, 545
 unabhängige Stimmwiedergabe 526
 Wiedergabevorlagen 539, 540, 545
- Hall 700–702
 ändern 709
 anzeigen 703
 ausblenden 703
 Fahnen 94
 hinzufügen 707
 Kanäle 698
 löschen 707
 Mixer 698
- Hals-abwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen
- Hals-aufwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen
- halslos
 Rhythmusstriche 220, 238, 1135
- Halsrichtung 980
 Akkorde 982
 ändern 481, 982, 983, 1144
 Balkengruppen 982
 Balkenplatzierung 791, 798
 Bindebögen 1158, 1162
 einstimmige Kontexte 980, 983
 Filter 446
 Gitarren-Pre-Bends 1031
 Haltebögen 982
 mehrstimmige Kontexte 981
 mittlere Linie 980
 Noten auf der mittleren Linie der Notenzeile 980
 Noten in andere Notenzeilen versetzen 796, 800, 1282
 Notenzeilen-übergreifende Balken 796, 984
 notenzeilenabhängige Positionierung 791
 Perkussions-Kits 139, 144, 247, 1275, 1276
 Rhythmusstriche 983, 1144
 Schlagzeuge 144
 Stimmen 481, 980, 983, 1278
 Vorschläge 922, 926
 zentrierte Balken 795
 zurücksetzen 792, 984
- Halsstummel 803
 Abstand 803
 Länge 803
- Haltebögen 22, 805, 1217–1219, 1222
 Akkorde 1221
 Akzente 759
 Artikulationen 759, 761, 1217
 auftrennen 1226
 Bindebögen 1156, 1158
 Bindebogen und Haltebögen 1218
 Darstellung 1219, 1220
 durchgezogen 1219, 1220
 Dynamikanweisungen 326, 329, 475, 856, 874
 editorisch 1219, 1220
 eingeben 196, 254
 Erinnerungsvorzeichen 750, 988
 erzwingen 273

- Haltebögen (*Fortsetzung*)
 formatieren 1220
 Gabeln 326, 329, 475, 856
 gestrichelt 1219, 1220
 Gitarren-Bendings 1030
 halbgestrichelt 1219, 1220
 Halbtakt 805, 806
 Haltebogenketten, *siehe* Haltebogenketten
 Ketten, *siehe* Haltebogenketten
 Klammern 977
 Krümmungsrichtung 1221, 1222
 laissez vibrer 1224
 Liedtext 254, 273, 408, 951, 959, 1220
 löschen 481, 805, 1225, 1226, 1275, 1276
 messa di voce 874
 nicht angrenzende Noten 254, 1224
 nicht standardmäßige Arten 1222
 Notengruppierung 273, 805
 Notenhäse 982
 Notenköpfe in Klammern 977
 Notenzeilen-übergreifend 254, 1224
 Pedallinien 392
 Platzierung 1221
 Position 1156
 punktiert 1219, 1220
 Rahmenumbrüche 1222
 Schlüsselwechsel 1223
 Spielanweisungen 387, 389
 Staccato 759
 Stil 1219, 1220
 Stimmen 254, 1221
 Stimmen-übergreifend 254, 1224
 Systemumbrüche 1222
 Tabulatur 1217
 Taktarten 1217, 1223
 Takte nummerieren, *siehe* nummerierte
 Taktregionen
 Taktzahlen 780
 Tenuto 759
 Tremolos 1246
 trennen 272, 273, 805, 1226
 umkehren 1222
 Vermeidung von Zusammenstößen 1217
 Vorschläge 254, 1224
 Vorzeichen 750, 1223
 Zählzeitgruppierung 805, 806
- Haltebogenketten 1217
 Akzente 759
 Artikulationen 759, 1217
 auswählen 1217
 Bindebögen 1156
 Glissando-Linien 1019, 1021
 Halsrichtung 982
 löschen 1225
 Notenköpfe in Klammern 977
 Staccato 759
 Tabulatur 1217
 Takte nummerieren, *siehe* nummerierte
 Taktregionen
 Tenuto 759
 Tremolos 1246
 trennen 272, 805, 1226
- Haltelinien 1023, 1030
 anzeigen 888, 1030
 ausblenden 888, 1030
 Generalbass 448, 888, 889, 893
 Klammern 890
 Länge 888, 889, 893
- Haltepedal 1057
 Anfangszeichen 1063
 Anweisungen für erneutes Betätigen/
 Niveauänderungen entfernen 1059
 Einblendfeld 384, 391
 eingeben 384, 391, 393
 erneutes Betätigen 392, 394, 1058
 Fortsetzungslinien 1065
 MIDI-Controller 280, 1069
 MusicXML-Import 1069
 Niveauänderungen 394, 1058
 Text 1066–1068
 trennen 1061
 zusammenführen 1062
- Hammer-Ons 1036
 Bindebögen 1036
 Einblendfeld 356
 eingeben 379
 löschen 1040
 notenzeilenabhängige Positionierung 1040
 verschieben 1040
- Hand-Werkzeug 39
 Seiten ziehen 461
- handschriftliche Schriften 713
- Harfe, *siehe* Instrumente, *siehe auch* Harfen-
 Pedalangaben
- Harfen-Pedalangaben 126, 1050
 anzeigen 1052
 ausblenden 1052, 1053
 berechnen 397
 Darstellung 1050, 1051
 Einblendfeld 385
 eingeben 382, 385, 395–397
 Filter 446
 Glissando-Linien 1019, 1021, 1050
 Hinweise 463, 1050, 1052, 1053
 Noten außerhalb des Bereichs 972
 Notennamen 1051
 Rahmen 1054
 Schaubilder, *siehe* Harfenpedal-Schaubilder
 Teilton 1055
 verschieben 475, 479
 Wiedergabe 1050
- Harfenpedal-Schaubilder 1050, 1051
 anzeigen 1051
 Platzierung 1054
 Position 1054
- harmonisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
 harmonische Analyse, *siehe* Generalbass
- Häufigkeit
 automatisches Speichern 99
 Taktzahlen 774, 1130
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1130
 Timecodes 1108
 Triller 998
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 1141
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 1125

- Haupt-Akkordsymbole [154](#), [155](#), [160](#), [161](#), [163](#)
 transponieren [158](#)
- Hebel
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch* Gitarre
 Wiedergabe [536](#)
- helles Thema [53](#)
- Hemiole
 Notenwerte erzwingen [273](#)
 unabhängige Taktarten [298–300](#), [302](#)
- Henze-Fermaten, *siehe* Fermaten
- Hervorhebungen
 Akkordsymbol-Regionen [822](#), [823](#)
 ausblenden [455](#)
 drucken [578](#)
 Dynamikanweisungen [671](#), [674](#), [675](#), [677](#)
 exportieren [578](#)
 Fähnchen, *siehe* Hinweise
 Kommentare [499](#)
 Mausebearbeitung [266](#), [471](#), [475](#), [479](#), [483](#)
 MIDI [678](#), [679](#), [681](#), [684](#)
 Noten [266](#), [471](#), [475](#), [479](#), [483](#)
 nummerierte Taktregionen [1123](#)
 Regionen mit Strichnotation [1136](#), [1140](#)
 Spuren [502](#), [515](#)
 Stop-Positionen [467](#)
 Suchtreffer [57](#), [711](#)
 Taktwiederholungen [1121](#), [1123](#)
 Tempoänderungen [515](#), [685](#), [686](#)
- hexadezimal [404](#)
- Hi-Hat, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Hilfe
 Instrumentenbeschriftungen [50](#), [180](#), [181](#)
 Taktzahlen [50](#)
- Hilfsnoten [1005](#)
 anzeigen [1006](#)
 Notenkopf-Design [969](#)
 Position [1007](#)
- Hilfsseitenzahlen
 Seitenzahlen [1049](#)
- Hilfstaktzahlen
 Linien [219](#)
 Seitenzahlen [455](#)
 Taktzahlen [455](#), [777](#)
- Hintergründe [53](#)
 Farben [53](#), [54](#)
 Farbverläufe [54](#)
 löschen [912](#)
 Seiten [53](#)
 Text [405](#)
- Hinweise [463](#)
 Akkordsymbole [816](#), [817](#), [822](#)
 anzeigen [464](#)
 Auftakte [1232](#)
 ausblenden [455](#), [464](#)
 drucken [561](#), [578](#)
 Dynamikanweisungen [861](#)
 exportieren [565](#), [578](#)
 Generalbass [412](#), [884](#), [886](#), [894](#)
 Harfen-Pedalangaben [1050](#), [1052](#), [1053](#)
 Notenzeilen [475](#), [479](#)
 Notenzeilenänderungen [1182](#)
 Oktavzeichen [852](#)
 Ossia-Notenzeilen [475](#), [479](#), [1182](#)
- Hinweise (*Fortsetzung*)
 Perkussions-Legenden [1271](#)
 Rahmenumbrüche [615](#)
 Schlüssel [846](#), [847](#)
 Spielanweisungen [1072](#)
 Systemumbrüche [611](#), [613](#)
 Taktarten [765](#), [1232](#), [1236](#), [1238](#), [1241](#), [1242](#)
 Takte [765](#)
 Taktstriche [318](#), [320](#), [469](#), [765](#), [767](#), [1242](#)
 Tempomarkierungen [1198](#), [1200](#), [1202](#)
 Text [1215](#)
 Tonarten [290](#), [292](#), [937](#)
 Triller [1000–1003](#)
 Triolen und N-tolen [1255](#), [1258](#)
 zusätzliche Notenzeilen [1182](#)
- hinzufügen, *siehe* eingeben
- hinzugefügte Noten
 Akkordsymbole [336](#)
- Histogramm-Werkzeug [689](#), [690](#), [693](#)
 anzeigen [689](#)
 ausblenden [689](#)
 Balkendiagramm [692](#)
 Bereichsdiagramm [692](#)
 Diagrammtyp [692](#)
 Filter [691](#)
 Steuerelemente [690](#), [691](#)
 Werte ändern [669](#), [691](#)
- Hochformat [575](#), [582](#)
 Statuszeile [39](#)
- hochgestellt
 Instrumentennamen [183](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [183](#)
 Text [405](#)
 Trillerintervalle [1007](#)
- Höhe
 Akkoladen [812](#)
 Akkordsymbole [826](#), [830](#)
 Drumpads [210](#)
 Editoren [649](#)
 Kanäle [704](#)
 Key-Editor [644](#), [649](#)
 Klammern [809](#), [810](#), [830](#), [1177](#)
 Klaviatur [207](#)
 Linien [1088](#)
 Mixer [697](#), [699](#), [704](#)
 Notenzeilen [584–586](#), [597](#), [599](#), [600](#), [604](#)
 Percussion-Editor [649](#)
 Pianorollen-Editor [649](#)
 Seiten [582](#), [583](#), [586](#)
 Spuren [520](#), [649](#)
 Systeme [585](#), [586](#), [604](#)
 Takte [584–586](#), [604](#)
- hohe Noten
 Perkussion [243](#), [1262](#), [1265](#)
 Triller [1009](#)
- Holzbläser [172](#)
 hinzufügen [107](#), [109](#), [119](#), [130](#)
 Instrumentenwechsel [133](#)
 Namen der Einzelstimmen [179](#), [181](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1173](#)
 Transposition [129](#)

- Holzblasinstrumente 126
 - Akkordsymbole 817
 - Glissando-Linien 1019, 1021
 - Gruppen 164
 - hinzufügen 107, 109, 119, 124, 130
 - Klammern 810, 1177
 - Spielanweisungen 386
 - Spieler-Reihenfolge 104, 121
 - Transposition 107, 129
- Holzblöcke 138, 1260
 - hinzufügen 119, 130
 - Klick 515
- horizontale Ausrichtung
 - Akkordsymbole 826
 - Dynamikanweisungen 878, 879
 - Instrumentennamen 183
 - Liedtext 951, 952
 - Notenzeilen 596
 - Notenzeilenbeschriftungen 183
 - Ornamente 995
 - Systeme 596
 - Text 1213
- horizontale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
- horizontale Position
 - Akkordsymbole 817, 820
 - Arpeggio-Zeichen 1013
 - Dynamikanweisungen 856, 857, 867
 - Instrumentennamen 183
 - Instrumentenwechsel 135
 - Liedtext 951, 952
 - Linien 475, 479, 1083, 1084, 1089
 - Noten 607, 1280, 1281
 - Notenzeilen 596
 - Notenzeilenbeschriftungen 183
 - Ornamente 995
 - Pausen 1146, 1151
 - poco a poco 867
 - Saitenanzeigen 914
 - Schlüssel 845
 - Studierzeichen 1097
 - Systeme 596
 - Taktarten 1241
 - Taktzahlen 779
 - Tempomarkierungen 1197
 - Text 1213
 - Triller 995
 - Triolen und N-tolen 1259
 - Triolen-/N-tolen-Klammern 1256
 - Vortragsbezeichnungen 867
 - Vorzeichen 752, 753
- horizontaler Abstand, *siehe* Notenabstand
- Hörner 126
 - Auswahl des Bereichs 909
 - Fingersätze 908
 - Schlüssel 107, 131, 342, 847
 - Tonarten 107, 131
 - Transposition 107, 129, 131
- Hotkeys, *siehe* Tastaturbefehle
- HTML-Dateien
 - Kommentare 498
- Hub 69
 - Projekte beginnen 71
 - Projekte öffnen 72, 73
 - Video-Tutorials 69
- Hüllkurven
 - Dynamikanweisungen 671, 676
- humanisieren
 - Dynamikanweisungen 671
- I**
- Iconica Sketch
 - bearbeiten 512
 - Endpunkte 512, 551
 - laden 510, 539, 545
 - unabhängige Stimmwiedergabe 526
 - Wiedergabevorlagen 539, 540, 545
- Illustrationen
 - exportieren 565, 567
- implizite Pausen 22, 1146, 1147
 - anzeigen 1151
 - ausblenden 1148, 1151
 - explizite Pausen 1149
 - Farben 1149
 - löschen 1151
 - Stimmen 1148
- importieren 79
 - Cubase-Daten 716, 735
 - Expression-Maps 716, 735
 - Key-Editor-Konfigurationen 696
 - MIDI-Dateien 87
 - MusicXML-Dateien 83, 84, 1112
 - Partien 79, 80, 87
 - Pedallinien 87, 280
 - Percussion-Maps 741
 - Perkussions-Kits 149
 - Schlagzeuge 149
 - Spuren 87
 - Stimmungen von Bundinstrumenten 154
 - Tempospuren 90, 91
 - ungestimmte Perkussion 84
 - Wiedergabevorlagen 547
- Importoptionen für Partien (Dialog) 80
- in Akkoladen notierte Instrumente 126
 - Akkoladen 808
 - Akkordsymbole 821
 - Balken 796–798, 800, 984
 - Bindebögen 283
 - Dynamikanweisungen 326, 329, 856, 864
 - Haltebögen 254
 - Klammern 810
 - Mehrtaktpausen 1153
 - MIDI-Aufnahme 275
 - Notenhäse 797, 984
 - Notenzeilen 586, 771
 - Notenzeilen ausblenden 588, 589, 604
 - Notenzeilen-übergreifend 796–798, 800, 984
 - Notenzeilengruppen 810
 - Notenzeilenspatiationierung 604
 - Stimmen 220, 236, 1278
 - Swing-Wiedergabe 534
 - Taktstriche 771, 773
 - Tremolos 432, 434, 796, 800

in Akkoladen notierte Instrumente (*Fortsetzung*)

- vertikale Ausrichtung [604](#)
- zentrierte Balken [794](#), [796–798](#)

Incipits [770](#)

Index

- Stimmspalten, *siehe* Stimmspaltenindex
- Studierzeichen [1098](#)
- Token [629](#)

Informationen, *siehe* Projektinformationen

Inhalt

- Linien [1081](#)
- Tabelle [916](#)
- Takte [764](#)
- Tempomarkierungen [1197](#), [1198](#), [1203](#)
- Titelei [916](#)

Init-Switches [721](#), [729](#)

Initialen

- Kommentare [493](#), [498](#)

Inserts [702](#)

- ändern [708](#), [709](#)
- entfernen [709](#)
- Hall [709](#)
- laden [708](#)

Instanzen

- Akkordsymbole [816](#)
- hinzufügen [510](#)
- PlugIns [504](#), [507](#)

Instrumente [20](#), [126](#)

- Akkordsymbole [332](#), [817](#)
- Änderungen, *siehe* Instrumentenwechsel
- Anordnungs-Werkzeuge [469](#)
- Anschlagstärke [668](#), *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
- anzeigen [170](#), [174](#)
- aus Einzelstimmen entfernen [170](#), [174](#)
- aus Kits entfernen [143](#)
- ausblenden [170](#), [174](#)
- automatische Nummerierung [127](#)
- Balken [796](#)
- Bereiche [972](#)
- Beschriftungen [50](#), [133](#), [134](#), [136](#), [146](#), [180](#), [181](#), [1170](#), [1173](#), [1180](#)
- Bund-Fingersätze [903](#)
- divisi [1189](#)
- Dopplung [50](#), [130](#)
- Dynamikanweisungen [671](#), [864](#), [880](#), [882](#), *siehe auch* Dynamik-Editor
- Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
- Endpunkte [548](#), [549](#), [551](#)
- Ensembles, *siehe* Ensembles
- Expression-Maps [549](#), [717](#)
- Familien, *siehe* Instrumentenfamilien
- Farben [513](#), [654](#), [655](#)
- Generalbass [412](#)
- gezupfte Fingersätze [903](#)
- Glissando-Linien [1019](#)
- Gruppen, *siehe* Instrumentengruppen
- Hall [709](#)
- hinzufügen [107](#), [109](#), [119](#), [124](#), [130](#)
- hinzufügen zu Perkussions-Kits [142](#)
- in Kits kombinieren [142](#)
- Kanäle [697](#), [698](#), [700](#), [701](#)
- Klammern [809](#), [810](#)

Instrumente (*Fortsetzung*)

- kombinierte Einzelstimmen [174](#)
- Kommentare [493](#), [494](#), [497](#), [498](#)
- kopieren [120](#)
- Kurzton [882](#)
- laden [510](#), [525](#), [539](#), [545](#)
- Langton [882](#)
- Lautstärke [705](#), [864](#)
- leere Notenzeilen [588](#)
- löschen [123](#), [132](#)
- MIDI [504](#), [508](#), [510](#)
- MIDI-Aufnahme [274](#)
- mit Bündeln [150](#)
- Mixer [697](#), [698](#), [700](#), [701](#), [705](#)
- Namen, *siehe* Instrumentennamen
- Noten eingeben [227](#), [231](#)
- Notenzeilen [50](#), [589](#), [864](#), [1182](#), [1269](#)
- Notenzeilen anzeigen [50](#)
- Notenzeilen-übergreifend [796](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [183](#), [1173](#), [1176](#)
- Notenzeilengröße [601](#)
- Notenzeilengruppen [810](#)
- Notenzeilenspationierung [604](#)
- Nummerierung [127](#), [128](#)
- Panorama [706](#)
- Percussion-Maps [549](#)
- Perkussion [145](#), [736](#), [1269](#)
- Perkussions-Legenden [1271](#), [1273](#)
- Position in der Partitur [104](#), [121](#)
- Projektvorlagen [71](#), [78](#)
- Reihenfolge [121](#), [122](#), [132](#), [145](#), [164](#)
- Rhythmusgruppe [810](#), [817](#)
- Saiten [150](#)
- Schlüssel [107](#), [131](#)
- solo schalten [527](#), [528](#), [697](#), [699](#)
- sortieren [104](#), [121](#)
- Spieler [118](#)
- Spieler-Bereich [104](#)
- Sprache [107](#), [109](#), [186](#)
- Spuren, *siehe* Instrumentenspuren
- Statistiken [100](#)
- Stimmung [107](#), [150](#)
- stummschalten [527](#), [528](#), [697](#), [699](#)
- suchen [107](#), [109](#)
- Swing-Wiedergabe [534](#)
- Tabulatur [1190](#), [1191](#)
- Taktstrichverbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
- Tonarten [107](#), [939](#), [941](#), [942](#)
- transponieren [129](#), [176](#), *siehe auch* Instrumenten-Transposition
- Transposition ändern [131](#)
- Tremolos [432](#), [434](#), [796](#)
- verschieben [132](#), [168](#)
- Vorhandene ändern [131](#), [144](#)
- Vorlagen [71](#), [78](#), [109](#), [111](#), [539](#)
- VST [504](#), [507](#), [510](#)
- Wiedergabe [523](#), [526–529](#), [539](#), [540](#), [542](#), [545](#), [548](#), [551](#), [716](#), [736](#)
- Wiedergabe-Modus [513](#)
- Wiederholungen [529](#)
- zu Einzelstimmen hinzufügen [174](#)
- zu Endpunkten zuweisen [551](#)

- Instrumente (*Fortsetzung*)
 zu Partien hinzufügen 170
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen, *siehe* auch reduzieren
- Instrumente mit Bündeln 150
 Akkorddiagramme 831, 832
 Akkordsymbole 155, 158, 823
 Arpeggio-Fingersätze 906
 Bündel 150
 Daumen 838, 839, 841
 Einblendfeld 288
 Fingersätze 284, 903
 Gitarren-Bendings 1023
 Gitarrentechniken, *siehe* Gitarrentechniken
 Glissando-Linien 1019, 1021
 hinzufügen 107, 130
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 Noteneingabe 209
 Obertöne 985–987, 989
 offene Tonhöhen 153
 Pinch Harmonics 992
 Saiten 150, 153, 154, 971
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides 907, 908, 1019, 1021
 Stimmung 131, 150, 154, 155, 158, 823
 Stimmung ändern 107, 131, 150, 153
 Stimmungen exportieren 153
 Stimmungen importieren 154
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 Transposition 129, 150, 155, 157, 158
 umgestimmt 154, 158
- Instrumenten-Auswahl 107
- Instrumenten-Nummerierung 127, 128, 1176
- Instrumenten-Transposition 129, 1174
 ändern 107, 131
 anzeigen 183, 1175
 ausblenden 183, 1175
 Klammern 1176
 Layoutnamen 181
 Layouts 181
 Notenzeilenbeschriftungen 183, 1174–1176
 Reihenfolge 1176
 Schlüssel 847
- Instrumentenfamilien 107
 Ensemble-Auswahl 109
 Glissando-Linien 1019
 Instrumenten-Auswahl 107
 Klammern 808–810
 Marker 1102
 Spielanweisungen 386, 1070
 Studierzeichen 1097
 Systemobjekte 1185, 1186
 Taktstriche 771
 Tempomarkierungen 1197
 Timecodes 1102
 Wiedergabevorlagen 542, 546
 Wiederholungsenden 1112
 Wiederholungsmarker 1117
- Instrumentenfarben 513
 Anschlagstärke-Editor 668
 Dynamik-Editor 671, 677
 MIDI-CC-Editor 679, 684
 MIDI-Pitch-Bend-Editor 678, 684
- Instrumentenfarben (*Fortsetzung*)
 Percussion-Editor 655
 Pianorollen-Editor 654
 Spielanweisungen-Editor 667
- Instrumentengruppen 146, 164
 Benennung 146
 Beschriftungen 1177, 1178
 löschen 147
 Perkussions-Kits 146, 1178
- Instrumentenkanäle 697, 698, 700, 701
- Instrumentenlisten 630, 916
 Seitenvorlagen 623, 624
- Instrumentennamen 179, 1170
 abgekürzt 182, 183, 1173
 als Standard speichern 183
 ändern 182
 anzeigen 1171
 ausblenden 1171, 1173
 Ausrichtung 183
 dehnen 183
 Endpunkteinrichtung-Dialog 549
 Farben 183
 Grundlinienverschiebung 183
 hochgestellt 183
 Länge 183, 1171
 Mixer 697, 698
 Notenzeilenbeschriftungen 183, 630, 1171, 1173
 Nummerierung 127, 128, 1173
 solo 122
 Spuren 513, *siehe* auch Instrumentenspuren
 tiefgestellt 183
 Token 630
 überstreichen 183
 unterstreichen 183
 Wiedergabe-Modus 513, 549, 698
 zurücksetzen 183, 186
- Instrumentennamen bearbeiten (Dialog) 183
- Instrumentenspuren 512, 513
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Pianorollen-Editor 654
- Instrumentenstimmungen, *siehe* Instrumenten-
 Transposition
- Instrumentenwechsel 133, 134
 Beschriftungen, *siehe* Beschriftungen für
 Instrumentenwechsel
 eingeben 130, 227, 231
 erlauben 134
 nicht erlauben 134
 Notenzeilenbeschriftungen 135
 Position 135
 Sprache 136, 182, 183
 Stichnoten 135
- Intelligente Anführungszeichen 629, 632
- Intensität
 Dynamikanweisungen 326, 329, 450, 671, 855,
 860, 861
- interaktive Anzeige der Tastaturbefehle 60

- Interpunktion
 Dauer 629
 Notenwert 632
 Timecodes 1106
- Intervallart
 Akkordsymbole 332, 336, 817, 825
 Intervalle 267
 transponieren 268, 485, 486
- Intervalle
 Akkordsymbole 336, 817
 automatisches Speichern 99
 Dips 1039
 Einblendfeld 267
 Generalbass 894
 Gitarren-Bendings, *siehe* Bending-Intervalle
 Glissando-Linien 1016
 hinzufügen 259, 266, 267
 Instrumente mit Bündlen 150
 mikrotonal 267
 Noteneingabe 230
 Obertöne 985–987, 989, 992
 Ornamente 994
 Teilungen der Oktave 943
 transponieren 268, 485, 486
 Triller 354, 358, 1000–1003, 1007
 vereinfachen 894
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1028
 Vorzeichen 267, 354, 1002
- invertieren
 Artikulationen 759
 Bindebögen 1157, 1162
 doppelseitiger Druck 573
 Farben 56
 Fingersätze 900
 Generalbass 892
 Häuse von Vorschlägen 922
 Verbalkung 791
- ionisch
 Akkordsymbole 338, 824
- J**
- Jazz
 Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Bandvorlagen 71, 78
 Glyphen 713, 715
 Notenschriften 713, 715
 Notenzeilengruppen 810
 Spieler-Reihenfolge 104, 121
- Jazz-Artikulationen 1042, 1043
 ändern 1044
 Arten 355, 1042, 1044
 Bend 1042
 Bereich 358, 366
 Darstellung 1044, 1045
 Dauer 1044
 Einblendfeld 355, 365
 eingeben 353, 355, 365, 366
 glätten 1042
 Länge 1044
 Linientypen 1045
 löschen 1046
 Ornamente, *siehe* Jazz-Ornamente
- Jazz-Artikulationen (*Fortsetzung*)
 Position 1044
 verschieben 1044
 Wiedergabe 743, 744, 1042
- Jazz-Ornamente 1042, 1043
 Arten 355
 Einblendfeld 355
 eingeben 355, 358, 360
 jeté, *siehe* Spielanweisungen
- K**
- Kadenzen 293, 316, 318, 465, 466, 762, 1229
 Systemtrennzeichen 1183
- kammermusik
 Ensembles 78, 109
- Kammermusik
 Ensembles 111, 124
- Kanaländerungs-Aktionen 504, 549, 552, 730
- Kanäle 697, 700, 701
 ändern 551
 anzeigen 703
 ausblenden 703
 Effekte, *siehe* FX-Kanäle
 Einstellungen 549
 Endpunkte 548
 Expression-Maps 504, 549, 552, 730, *siehe auch*
 Kanaländerungs-Aktionen
 FX, *siehe* FX-Kanäle
 Hall 709
 hinzufügen 707
 Höhe 704
 Inserts 702, 708, 709
 Inserts umgehen 709
 Instrumente 551, 700, 701
 Lautstärke 705
 Metrum 700
 MIDI 700, 701
 Mixer 697, 698, 700–702, 708
 Namen 708
 Panorama 706
 Percussion-Maps 504, 549, 552
 PlugIns 549
 Scrollen 704
 solo schalten 527
 Steuerelemente 700, 702
 stummschalten 527
 umbenennen 708
 Video 701
 Wiedergabe 548
 Züge 697, 698, 702
- Kandidatenmenüs
 Spielanweisungen-Einblendfeld 382
 Tempoeinblendfeld 304
- Kapodaster 154
 Akkordsymbole 154, 155, 158, 160, 161, 163
 ausblenden 160, 161, 163
 festlegen 155, 157, 158, 160, 162
 hinzufügen 155, 157
 Kursivschrift 155
 löschen 157, 160
 Notenzeilen 158
 Position 160

- Kapodaster (*Fortsetzung*)
 Tabulatur 154, 155, 157
 Teilton 155, 157
- Kapsel
 Rahmen 1215
- Karten
 Ein-/Ausblenden-Pfeile 41
 Layouts 112
 Partien 115
 Spieler 104
 Timecodes 115
- Kästen, *siehe* Rahmen, *siehe auch* Rahmen
- Kategorien
 Ensembles 109, 111, 125
 Linien 401, 1079
 Notenköpfe 965, 968
 Projektvorlagen 78
 Vorlagen 71, 810
- keilförmige Notenköpfe 967, 969
- Keillinien 401, 1079
 anzeigen 1074, 1075, 1090
 ausblenden 1075
 eingeben 402
- Kein-Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- keine Akkordsymbole 337
- Kennzeichnung, *siehe* Kommentare, *siehe auch* Anmerkungen
- Kerben
 Bindebögen 1160
 Haltebögen 1219, 1220
 Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Ketten
 Haltebögen 1217
- Key-Editor 642, 644, 679
 Abspielmarke 522
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Anschlagstärke-Balken auswählen 694
 auswählen 652
 Bereich 642, 644
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 gebundene Noten 1168
 Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug, *siehe auch* Transformieren-Werkzeug
 Höhe 649
 Instrumente 646
 Konfigurationen 651, 695, 696
 kopieren 652, 663
 MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Noten eingeben 657
 Noten löschen 664
 Noten transponieren 661, 662
 Noten verschieben 659
 Notenwert 657, 658, 660, 664
 Perkussion, *siehe* Percussion-Editor
 Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
 Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor
 rhythmisches Raster 644, 650
 Scrollen 522, 642, 650
 sperren 646
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Steuerelemente 689, 690, 693
 Stimmen 526, 644, 646
 Tastaturbefehle 44, 646, 649
- Key-Editor (*Fortsetzung*)
 Tempo 685
 Transformieren-Werkzeug, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 Triolen und N-tolen 654
 Werkzeugzeile 644
 Zoom 642, 649
- Keyboards
 Akkordsymbole 332, 817
 Balken 796–798, 800
 Bereich 207
 Glissando-Linien 1019
 hinzufügen 107, 109, 119
 Layouts 63
 MIDI 218, 274, 278, 654
 Noten eingeben 226, 227, 274, 275
 Notenhäse 797, 984
 Notenzeilen-übergreifend 796–798, 984
 Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 Sounds 218, 523, 539
 Tastaturbefehle-Maps 60
 Tremolos 432, 434, 796
- Keyswitches 730
 Expression-Maps 716, 722
 Percussion-Maps 737
- Kick-Drum, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Kits, *siehe* Perkussions-Kits
- Klammern 808
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole in Klammern
 Anzahl 1125, 1129, 1131, 1140, 1142
 anzeigen 770, 809, 813, 828
 Arpeggio-Zeichen 1010
 Art von Ensemble 78, 810
 ausblenden 770, 809, 813, 828
 Bundnummern 1023, 1028
 divisi 809, 810, 813, 814, 1079, 1189
 Dynamikanweisungen 862
 eingeben 332, 338, 412, 414, 750, 827, 862, 887, 890, 975, 988
 Fingersätze 284, 286, 902, 904
 Form 829, 890, 975
 Generalbass 414, 887, 890
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gitarren-Bendings 1023, 1025
 Größe 830
 Gruppierung 164, 809, 810, 1177
 Haltebogenketten 977
 Haltelinien 890
 Hinweise 463
 horizontal, *siehe* Linien
 Instrumenten-Transposition 1176
 Layouts 809
 Metronomangaben 1199, 1202
 Notenköpfe, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Notenzeilen 809, 810, 1177
 Notenzeilenbeschriftungen 1176
 Notenzeilenspationierung 585, 604
 nummerierte Taktregionen 1129, 1131
 Obertöne 988
 Oktavzeichen-Zahlen 850
 Pedal-Fortsetzungszeichen 1066
 Pedallinien 1066

Klammern (*Fortsetzung*)

Perkussionsnoten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Projektvorlagen 78
 Regionen mit Strichnotation 1140, 1142
 sekundäre 812, 814
 Spielergruppen 164, 772, 1177
 Stärke 829
 Stil 829
 Tabulatur 989, 1023, 1025, 1028
 Taktarten 293, 298, 1234–1236, 1239
 Taktstriche 771, 773
 Taktwiederholungen 1123, 1125, 1129, 1131
 Taktzahlen 786
 Tempomarkierungen 1199, 1202
 Triller 1005
 Triolen und N-tolen 1255
 Unterklammern 812, 814
 verschachtelte Unterklammern 815
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 971
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1028
 Vorlagen 78
 Vorzeichen 750, 988
 Wiederholungsenden 1110, 1111
 Zahlen 1125, 1131, 1142

Klappenschläge, *siehe* Spielanweisungen

Klarinette, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente

klassisch

Regel für Anwendungsdauer von Vorzeichen 755

Klassisch

Ornamente 358
 Triller 1008, 1009

klassische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen

Klavatur-Bereich 207

Tastaturbefehle 44

Klavier 126

Akkoladen 812
 Arpeggio-Zeichen 360, 362
 Balken 796–798, 800
 Bindebögen 283
 Dynamikanweisungen, *siehe*
 Dynamikanweisungen
 erneutes Betätigen 1058, 1059, 1062
 gedrückte Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Glissando-Linien 1019
 Hand-Zeichen, *siehe* Linien
 Niveauänderungen 1058, 1059
 Notenhäse 236, 797, 1278
 Notenzeilen-übergreifend 796–798, 800, 984
 Partiturreihenfolge 121, 122
 Pedallinien, *siehe* Pedallinien
 Position in der Partitur 121, 122
 Stimmen 236, 1278
 Substitutions-Fingersätze 898
 Tremolos 432, 434, 796
 Wiedergabe 1069
 Wiedergabe von Akkordsymbolen 518

Kleinbuchstaben

Römische Ziffern 632
 Titel der Partien 632

kleine Noten 451

Notenzeilen, *siehe* Notenzeilengröße
 Obertöne, *siehe* Obertöne

kleine Noten (*Fortsetzung*)

Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Triller, *siehe* Triller
 Triolen und N-tolen 1249, *siehe auch* Triolen-/N-
 tolen-Zahlen
 Vorschläge, *siehe* Vorschläge

kleiner Finger 903

Einblendfeld 288
 eingeben 288

Klick 536

aktivieren 523
 deaktivieren 523
 Einzähler 275
 Lautstärke 705
 MIDI-Aufnahme 275
 Mixer 697, 698
 Sound 515
 Wiedergabe 515, 523

klingend

Bereiche für Perkussions-Legenden 1271, 1273
 Notenwert 664, 926, *siehe auch* gespielter
 Notenwert
 Tonhöhe, *siehe* klingende Tonhöhe, *siehe auch*
 klingende Notation

klingende Notation 177

Anzeige 176
 drucken 561
 exportieren 565
 Instrumenten-Transposition 1174
 Layouts 172, 176, 561, 565, 630, 919
 Notenzeilenbeschriftungen 1170, 1174
 Schlüssel 342, 847
 Statuszeile 37
 Token 630, 919
 Tonhöhe eingeben 217

klingende Tonhöhe 177, 985

Layouts 176
 Obertöne 989
 Tonhöhe eingeben 217

Knotenpunkte 985

ändern 987

Kombinationen

Einzelstimmen-Layouts 174
 Tremolos 742
 Wiedergabe-Anweisungen 728, 732
 Wiedergabe-Spielanweisungen 742

kombinierte Dynamikanweisungen, *siehe*

Dynamikanweisungen

Komma

Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen

Kommentar (Dialog) 494

Kommentare 463, 493

ändern 497
 antworten 496
 Anzeige 494, 497
 anzeigen 499
 ausblenden 499
 Autoren 493, 498
 Bereich 494, 497
 Datum 494, 497
 Dialog 494
 drucken 498, 561, 578
 exportieren 498, 565, 578

Kommentare (*Fortsetzung*)

- Farben 56
- hinzufügen 496
- Initialen 493, 498
- Instrumente 494, 497
- Liste 494, 497
- löschen 469, 494
- Partien 494, 497
- Reihenfolge 498
- sortieren 498
- Taktzahlen 494, 496, 497

Komponenten

- Akkorddiagramme 832
- Akkordsymbole 334, 817
- Artikulationen 757
- Linien 1081

Komponist 69, 76, 917

- erste Seiten 624, 916
- exportieren 96
- fett 76
- hinzufügen 917
- Kursivschrift 76
- Partie-Überschriften 626
- Schriften 917
- Token 631

komprimierte MusicXML 85

Konfigurationen

- Endpunkte 549, 553–555
- Key-Editor 651, 695, 696
- Tonarten 938
- Vorzeichen 755, 938
- Wiedergabe 57, 539

konstante Punkte 675, 682, 685

- eingeben 674, 681, 686

kontinuierlich

- Ansicht 40, 50, 642, 654, 655
- Balken über Notenzeilen hinaus 796
- Studierzeichen 1098
- Taktanzahl 1124, 1130

Kontrabass, *siehe* Instrumente

Kontrapunkt 253

- MIDI-Aufnahme 274, 275
- Stimmen 236, 1278
- Taktpausen 253

kontrapunktisch, *siehe* Kontrapunkt

Konventionen 569

- Arpeggio-Zeichen 1013
- Atemzeichen 931
- Dynamikanweisungen 856
- Ensembles 78
- Fermaten 931
- Fingersätze 897
- Harfen-Pedalangaben 1054
- Liedtext 951
- mittleres C 52
- Ornamente 995
- Pausen 931, 1146
- Pedallinien 1060
- Spielanweisungen 1073
- Stichnoten 854
- Stimmen 1280
- Studierzeichen 1097
- Tempomarkierungen 1197

Konventionen (*Fortsetzung*)

- Tonarten 938, 940
- Tremolos 1245
- Triller 995
- Vorschläge 922
- Vorzeichen 749, 755, 938, 943
- Zäsuren 932

konvertieren

- Layouts in Grafikdateien 565
- Noten in Triolen und N-tolen 1251
- Noten in Vorschläge 923
- PDF 565
- Triolen und N-tolen in normale Noten 1252
- Vorschläge in normale Noten 924

Kopfzeilen

- Anschlagstärke-Editor 668
- Dynamik-Editor 671
- Editoren 651
- Key-Editor 642
- MIDI-CC-Editor 679
- MIDI-Pitch-Bend-Editor 678
- Partien 626
- Percussion-Editor 655
- Pianorollen-Editor 646, 654
- Spuren 502, 504, 513, 515–517
- Tempo-Editor 685

kopieren 469, 471, 473, 474

- Akkorddiagramm-Formen 839
- Akkordmodus 261
- Akkordsymbole 443, 817, 819
- Balken 800
- Bindebögen 474
- Dynamikanweisungen 471, 474, 475, 652, 677, 880
- Eigenschaften 622
- Einfügen-Modus 464
- Einzelstimmenformatierung 619
- Instrumente 120
- Liedtext 947
- MIDI 475, 652, 684
- Noten 471, 473, 474, 663, 800
- Partien 79, 170
- Punkte 652
- Rahmen 623, 624
- Seitenformatierung 621
- Seitenvorlagen 623, 624
- Spielanweisungen 1075
- Spieler 120
- Systemobjekte 443, 1186
- Taktstriche 170
- Tempomarkierungen 471, 652
- Text 57, 471
- Tremolos 800

Korrekturlesen

- Erinnerungsvorzeichen 751
- Vorzeichen 751

Kratzen, *siehe* Spielanweisungen

Kreis

- Gabeln, *siehe* Niente
- Notenköpfe 965, 969, 1262, 1265, 1266
- Obertöne 989, 991
- Saitenanzeigen 912
- Spielanweisungen 386, 1070

- Kreis (*Fortsetzung*)
 Taktzahl-Einfassungen 775
 Tapping 1035
- Kreuz-Notenköpfe 966, 969
 Ghost-Notes 1038
 Perkussion 1262, 1265, 1266
 zurücksetzen 970
- Kreuze, *siehe* Vorzeichen
- Krümmungsrichtung
 Bindebögen 1157, 1162, 1163
 Gitarren-Bendings 452
 Gitarren-Pre-Bends 1031
 Haltebögen 1221, 1222
 Vorschläge 1157
- künstliche Obertöne 985
 ändern 992
 anzeigen 986
 ausblenden 986
 Stile 989, 992
 Teiltöne 987
 Tonhöhe 987
 Vorzeichen 988
 Wiedergabe 985–987
- Kursivschrift
 Akkordsymbole 155
 Copyright 76
 Dynamikanweisungen 855
 Komponist 76
 Liedtext 957, 958
 Markdown 76
 Notenzeilenbeschriftungen 183
 Projektinformationen 76
 Spielergruppen-Beschriftungen 1177
 Text 405
 Textdichter 76
 Titel 76
 Untertitel 76
 widmung 76
- kurz
 Dynamikanweisungen 866, 867, 872
 Halsstummel 803
 Noten 87, 227, 256, 269, 607, 921
 Noten bei der Wiedergabe 87, 723
 Noten bei Wiedergabe 761, 926
 Partituren, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
 Layouts
 Perkussionsnoten 658
 Taktstriche 769
 Tempotext 1198
- Kurzbefehlleiste 64
 Aliase 67, 68
 anzeigen 66
 Befehle 65, 66
 Einträge 64
 Gehen zu 65, 66
- Kurztoninstrumente 882
 Anschlagstärke 668, *siehe auch* Anschlagstärke-
 Editor
- L**
- l.v.-Haltebögen, *siehe* Laissez-Vibrer-Haltebögen
- laden
 Hall 708, 709
 MIDI-Instrumente 510, 525, 539, 545
 Sounds 510, 525, 539, 545, 707–709
 Videodateien 190
 VST-Instrumente 510, 525, 539, 545
 Wiedergabevorlagen 545
- Laissez-Vibrer-Haltebögen 1070, 1224
 Breite 1224
- Länge 448
 Akkoladen 812
 Akkordsymbol-Klammern 829
 Arpeggio-Zeichen 360, 362, 1013
 Audio 94
 Bindebögen 1156, 1163
 Divisi-Passagen 475, 479
 Dynamikanweisungen 331, 448, 676, 866, 872
 Fortsetzungslinien 1073, 1076
 Gabeln 859, 873
 Generalbass 888, 889, 893
 gespielter Notenwert 664, 665
 Halfpauze 94
 Halsstummel 803
 Haltelinien 888, 889, 893
 Instrumentennamen 136, 182, 1171
 Jazz-Artikulationen 1044
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1224
 Liedtext-Fülllinien 959
 Liedtext-Trennstriche 959
 Linien 402, 403, 448, 1073, 1074, 1076, 1087–1089
 messa di voce 873
 Namen der Spieler 180, 1171
 Noten 69, 270, 313, 658, 660, 664, 665, 762–764,
 934
 Notenhäse 792, 984
 Notenzeilenbeschriftungen 1171, 1173
 notierter Notenwert 664
 Oktavzeichen 448
 Partien 30, 69, 100, 313, 536, 629, 632, 762–764
 Pausen 934
 Pedallinien 1060, 1062
 Perkussions-Legenden 1273, 1274
 Phrasen mit Taktwiederholungen 450, 1122
 Projekte 30, 69, 100, 313, 536, 629, 632, 762–764
 Saitenanzeigen 1073
 Spielanweisungen 1073, 1076
 Spielergruppen-Namen 167
 Systeme 596
 Systemtrennzeichen 1184
 Takte 69, 293, 313, 465, 762–764, 934
 Taktstriche 771, 773
 Tempomarkierungen 1197
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1254
 Wiederholungsenden 1111
- Langtoninstrumente 882
- Largo, *siehe* Tempomarkierungen
- Latenz
 MIDI-Aufnahme 274, 278
 Wert ändern 279
- Läufe
 Gitarren-Bendings 1023
 Vorschläge 257

- laufende Kopfzeilen
 Projekttitle 916
 Titel der Partien 916
- laufende Überschriften 624
 ausblenden 595
 exportieren 96
 Projekttitle 69, 76
 Seitenvorlagen 625
 Seitenzahlen 595
 Titel der Partien 69, 76, 595
- Laute, *siehe* Instrumente mit Bündeln
- Lautstärke
 Anschlagstärke 668, 669, 671, 689, 693, 725
 Anschwellen, *siehe* messa di voce
 Audiospuren eines Videos 192
 Dynamikanweisungen 676, 855, 860, 876, 882
 Kanalmetren 697, 698, 705
 Klick 705
 MIDI 883
 Mixer 697, 698, 705
 Notenköpfe in Klammern 975
 Silence-Wiedergabevorlage 539, 540
 Spuren 697, 698, 705
 Wiedergabe 705, 725
 zurücksetzen 705
- Layout-Auswahl 29
 Layouts wechseln 43
 Reihenfolge der Layouts 177
- Layout-Karten 112, 116
 Ein-/Ausblenden-Pfeile 41
 öffnen 112
 Zahlen 112, *siehe auch* Layout-Nummern
- Layout-Nummern 112
 ändern 178
 Reihenfolge 177
- Layout-Optionen 711
 als Standard speichern 711
 Dialog 711
 in andere Layouts kopieren 619
 suchen 711
 Taktzahlen 774–776, 778
- Layout-Optionen (Dialog) 711
- Layoutnamen 179, 181
 ändern 181
 erste Seiten 624
 laufende Überschriften 625
 Token 630
 Vorzeichen 181
 zurücksetzen 181
- Layouts 24, 112, 116, 172, 618
 Akkoladen 809, 810, 812, 813, *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Akkordsymbole 819
 an Papier anpassen 575
 Ansichtstypen 40
 Audio exportieren 93
 Ausrichtung 575, 582, 586, 596, 604
 auswählen 29
 Benennung 181, *siehe auch* Layoutnamen
 benutzerdefinierte Partituren 172
 Bereich im Einrichten-Modus 112, 172
 Bereiche des Drucken-Modus 557
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 137
- Layouts (*Fortsetzung*)
 Bildauflösung 567
 Darstellung von Perkussions-Kits 1270
 Dateinamen 569
 divisi 1189
 drucken 561, 571, 575
 Eigenschaften 622, 637–639
 Eigenschaften kopieren 622
 Einrückungen 1187
 Einstellungen 711
 Einzelstimmen 172, 174, 619
 Einzelstimmen übertragen 619, 621
 enharmonische Schreibung 488, 491, 492
 erstellen 174, 179
 Exemplare 561
 exportieren 565, 571
 Farbmodus 567
 festlegen 609, 610
 Fingersatz 901
 folgen 609, 610
 formatieren 580, 619
 Formatierungen kopieren 619, 621
 Generalbass 885
 Gesamtpartituren 172
 Grafikdateien 565, 576
 große Taktarten 1234, 1235
 Harfen-Pedalangaben 1052
 Karten, *siehe* Layout-Karten
 Key-Editor 642
 Klammern 809, 810, 813, *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Klaviatur 63
 klingende Notation 177, 630, 919
 laufende Überschriften 595
 Layouts-Bereich 112
 leere Notenzeilen 588, 590
 linke Seiten 591
 löschen 178
 Marker 1101, 1102
 mehrere Fenster 49
 mehrere öffnen 45, 48
 Mehrtaktpausen 776, 1153
 MIDI exportieren 89
 MusicXML-Dateien 85
 Navigation 457, 459–461
 Notenabstand 607
 Notenschreibung 488, 491, 492
 Notenzeilen 588, 589
 Notenzeilen ausblenden 588, 589
 Notenzeilenbeschriftungen 179, 630, 1171, 1173
 Notenzeilengröße 584
 Notenzeilenspationierung 585, 586, 604
 nummerierte Taktregionen 1129
 Nummerierung ändern 178
 öffnen 31, 43
 Orchesterordnung 121, 122, 164, 1177, 1178
 Papierformate 574
 Partie-Überschriften 594, 595, 626
 Partiebereiche 563, 564
 Partien 116, 175, 592, 593
 Partien entfernen 175
 Partien hinzufügen 175
 Perkussions-Legenden 1271

Layouts (*Fortsetzung*)

Rahmenumbrüche [613](#)
 Rahmenverkettungen, *siehe*
 Notenrahmenverkettungen
 Ränder [583](#), [597](#), [599](#)
 Registerkarten [31](#), [45](#)
 Reihenfolge [177](#)
 Reihenfolge der Instrumente [121](#)
 Schlüssel [342](#), [846](#), [847](#), [852](#)
 Seitenbereiche [563](#), [564](#), [571](#)
 Seitengröße [574](#), [582](#)
 Seitenvorlage-Sets [584](#), [624](#)
 Seitenvorlagen, *siehe* Seitenvorlagen
 Seitenwechsel [613](#)
 Seitenzahlen [1047](#)
 Skalierungsfaktor [575](#)
 sortieren [177](#)
 Spieler [116](#), [174](#)
 Spieler entfernen [174](#)
 Spieler hinzufügen [174](#)
 Spieler kombinieren [174](#)
 Spieler-Reihenfolge [121](#), [122](#), [164](#), [1177](#), [1178](#)
 Statistiken [100](#)
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Studierzeichen [1097](#), [1186](#)
 Systemformatierung [585](#), [596](#), [604](#), [611](#), [619](#)
 Systemobjekte [1185](#), [1186](#)
 Systemtrennzeichen [1183](#)
 Tacets [615](#)–[618](#)
 Taktarten [1234](#), [1235](#), [1243](#)
 Taktzahlen [774](#), [776](#), [778](#)
 Tastatur [60](#)
 Text [404](#), [624](#), [1208](#), [1215](#)
 Timecodes [1102](#), [1107](#), [1108](#)
 Titel [623](#), [624](#), [626](#)
 Titelei [916](#)
 Token [630](#), [919](#)
 transponieren [129](#), [172](#), [176](#), [177](#), [630](#), [919](#)
 umbenennen [181](#)
 vergleichen [48](#)
 Verteilen [609](#), [610](#)
 vertikale Ausrichtung [586](#)
 Vorzeichen [488](#), [491](#), [492](#)
 wechseln [43](#)
 Wiederherstellen [179](#)
 Zahlen, *siehe* Layout-Nummern
 Zoom [41](#), [461](#)
 zurücksetzen [711](#)
 zusammenführen [618](#)

Layouts mit ungeraden Seitenzahlen

Booklets [572](#)
 drucken [561](#), [572](#)

Layouts-Bereich

Drucken-Modus [556](#), [557](#)
 Einrichten-Modus [103](#), [112](#)

Leadsheets

Akkorddiagramm-Raster [835](#)–[838](#)
 Akkordsymbole [332](#), [340](#), [816](#)
 Capo-Akkordsymbole [160](#)–[163](#)
 Instrumente hinzufügen [119](#), [130](#)
 Mehrtaktpausen [1153](#)
 Perkussions-Kits [138](#)
 Projektvorlage [78](#)

Leadsheets (*Fortsetzung*)

Schlagzeug [138](#)
 Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 Systeme pro Rahmen [610](#)
 Takte pro System [609](#)

leere Notenzeilen [588](#)

anzeigen [588](#)–[590](#), [604](#)
 ausblenden [588](#)–[590](#), [604](#)
 hinzufügen [119](#), [124](#), [130](#)
 nach Partien [590](#)
 Systemtrennzeichen [1183](#)
 Tacets [615](#)

leere Seiten

löschen [25](#), [1208](#)

leere Stimmen [1282](#)

leere Takte

anzeigen [588](#), [1152](#), [1153](#)
 ausblenden [588](#), [1152](#), [1153](#)
 eingeben [316](#), [317](#)
 löschen [764](#)
 Mehrtaktpausen [1153](#)
 Pausen, *siehe* Taktpausen
 Statistiken [100](#)

Legal-Papierformat [574](#)

Legato

Bindebögen [1155](#), [1168](#)
 Notenwerte [270](#)
 Spielanweisung, *siehe* Spielanweisungen, *siehe*
auch Wiedergabe-Anweisungen
 Wiedergabe [725](#), [1168](#)

leggiero, *siehe* Vortragsbezeichnungenleichte Bendings, *siehe* Gitarren-Bendingsleichter Swing, *siehe* Swing-Wiedergabelentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe*
auch TempomarkierungenLento, *siehe* TempomarkierungenLernmaterialien [69](#)letzte Projekte [69](#), [73](#)letzte Taktstriche [315](#), [767](#)

Anzahl der Durchläufe [531](#), [1110](#)
 eingeben [313](#), [315](#), [318](#), [320](#)
 Ende von Systemen [769](#)
 Wiederholungs-Taktstriche [769](#)

Libretto

exportieren [949](#)
 Librettist [76](#), [631](#), [918](#)

Lieder, *siehe* PartienLiederbücher [18](#), [76](#), [116](#), [168](#)

Copyright [918](#)
 Komponist [917](#)
 Textdichter [918](#)
 Titel [916](#)

Liedtext [944](#), [1208](#)

Absatzstile [958](#)
 Abstand [951](#)
 ändern [945](#), [954](#), [955](#), [957](#), [960](#)
 Arten [410](#), [944](#), [946](#)
 Ausrichtung [951](#), [952](#)
 auswählen [440](#), [446](#), [950](#)
 bearbeiten [954](#), [955](#), [957](#)
 Bindebögen [962](#), [1160](#)
 Bindestriche, *siehe* Liedtext-Trennstriche
 drucken [949](#)

- Liedtext (*Fortsetzung*)
- Einblendfeld 408, 410, 411
 - eingeben 408, 411
 - Elisionsbögen 408, 411, 962
 - exportieren 949
 - Farben 56
 - Filter 446, 949, 950
 - Fülllinien, *siehe* Liedtext-Fülllinien
 - geschützte Leerzeichen 408, 411, 955
 - Größe 957, 958
 - Haltebögen 254, 273, 408, 951, 959, 1220
 - kopieren 947
 - Kursivschrift 957
 - Leerzeichen 408, 411, 955
 - Linien, *siehe* Liedtextzeilen, *siehe auch* Liedtext-Fülllinien
 - löschen 469
 - melismatisch 408, 411, 951, 959
 - Notenabstand 608, 951, 952
 - notenzeilenabhängige Positionierung 953, 954
 - Ostasiatische Elisionsbögen 962, 963
 - Platzierung 951
 - Position 951
 - Refrain 410, 944, 945, 960
 - Schriftstile 957, 958
 - Silbentypen 411, 946, 947
 - Spatialisierung 608, 951, 952, 957, 958
 - Speichern 949
 - Statistiken 100
 - Strophennummern 958, 962
 - Text 954, 955, 957
 - Übersetzungen 410, 944, 945, 960
 - Verbalkung 789
 - verschieben 475, 479, 952–954, 960, 961
 - vertikale Position 944, 945, 953, 954, 959–961
 - Zähler 955
 - Zoom 955
- Liedtext-Fülllinien 408, 410, 411, 944, 946, 959
- eingeben 408, 411
 - erweitern 408
- Liedtext-Trennstriche 946, 959
- Absatzstile 958, 959
 - eingeben 408
 - erweitern 408
- Liedtextzeilen 410, 944, 959
- ändern 945, 960, 961
 - hinzufügen 408, 410
 - kopieren 947
 - löschen 469
 - Navigation 411
 - Platzierung 952
 - Position 952
 - Zahlen 959–961
- Ligado, *siehe* Hammer-Ons
- Limitier 702, 708
- Lin One Dither 702, 708
- Lineale
- rhythmisches Raster 219
 - Wiedergabe-Modus 502
- lineare Punkte 675, 682, 685
- eingeben 674, 681, 686
- Linien 1016, 1070, 1073, 1079, 1081
- Abschlüsse 1081, 1091
 - Akkorde 240, 360, 362, 364, 402, 403
 - ändern 1090, 1091
 - Anfangsposition 1089
 - Anmerkungen 1081
 - Anschlagstärke 669
 - anzeigen 448, 888, 1075
 - Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 - Arten 1079, 1082
 - ausblenden 448, 888, 1075
 - Ausrichtung 1089
 - Balken, *siehe* Verbalkung
 - Bindebögen 1155
 - Breite 596
 - Darstellung 1090, 1091
 - Dauer 1087, 1088
 - diagonal 402
 - durch Notenköpfe 965, 1262
 - Dynamikanweisungen 671, 674, 677, 870
 - Einfassungen 775
 - Einfügen-Modus 467, 468
 - eingeben 401–403
 - Enden 1081
 - Endposition 1089
 - Farben 56
 - Fermaten, *siehe* Haltelinien
 - Fingersätze 909
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
 - gewellt 998, 1010
 - Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Vibratohebel
 - Glissando, *siehe* Glissando-Linien
 - Größe 1087
 - Gruppen 1177
 - Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 - Haltebögen 1219, 1220
 - Harfen-Pedalangaben 1050, 1055
 - Hilfstaktzahlen 219
 - horizontal 402, 1079, 1082, 1083
 - horizontaler Text 1096
 - Jazz-Artikulationen 1042, 1045
 - Klammern 808, 812, 815, 1177
 - Komponenten 1081
 - Länge 1087–1089
 - Liedtext 408, 410, 411, 944, 959, *siehe auch* Liedtext-Fülllinien
 - löschen 469
 - Marker 1102
 - MIDI 679, 681, 684
 - Noten, *siehe* Notenhäse, *siehe auch* Verbalkung
 - Noten verbinden, *siehe* Balken
 - Notenköpfe 965, 1089, 1262
 - Notenzeilen 1181
 - Notenzeilen-übergreifend 403
 - notenzeilenabhängige Positionierung 1085, 1086
 - Oktavzeichen, *siehe* Oktavzeichen
 - Pausen, *siehe* Zäsuren, *siehe auch* Pausen
 - Pedal, *siehe* Pedallinien
 - Platzierung 1083, 1085, 1086
 - Position 1082
 - Reihenfolge 1083, 1084
 - Saitenanzeigen 397, 399, 448

Linien (*Fortsetzung*)

- schräg [401](#), [1079](#), [1086](#)
- sekundäre Balken [801](#)
- sekundäre Klammern [812](#), [815](#)
- Spalten [1084](#)
- Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungs-Linien
- Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
- Stop-Position [467](#), [468](#)
- Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
- Systemumbrüche [1081](#)
- Tabulatur [1190](#)
- Taktstriche, *siehe* Taktstriche
- Taktzahlen [778](#), [780](#)
- Tempomarkierungen [515](#), [685](#), [1204](#), [1206](#)
- Text [1081](#), [1092–1096](#), [1214](#)
- Timecodes [1102](#)
- Triller [998](#), [999](#)
- Triolen-/N-tolen-Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
- umkehren [1091](#)
- verschieben [475](#), [479](#), [1083–1086](#)
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [910](#)
- vertikal [403](#), [1079](#), [1082](#), [1084](#)
- vertikale Position [1082](#), [1085](#)
- Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel
- Vorschläge [925](#), [1084](#)
- Vorzeichen [1089](#)
- Wiedergabe, *siehe* Abspielmarke
- Wiederholungsenden, *siehe* Wiederholungsenden
- Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- zeichnen [686](#)
- Zuordnungen [401](#), [402](#), [1079](#), [1082](#)
- linke Seiten [623](#), [624](#)
 - beginnen ab [591](#)
- linke Zone [36](#), [37](#)
 - anzeigen [44](#)
 - ausblenden [44](#)
 - Drucken-Modus [557](#)
 - Einrichten-Modus [104](#)
 - Schreiben-Modus [201](#)
- Linke-Hand-Haken, *siehe* Linien
- Liste der Bearbeitungsschritte (Dialog) [456](#)
- Listen
 - Hub [69](#)
 - Kommentare [494](#)
 - Spieler [179](#), [630](#)
- Loco, *siehe* Oktavzeichen
- lokal
 - Akkordsymbole [332](#), [816](#)
 - Eigenschaften [622](#), [637–639](#)
 - Generalbass [412](#), [884](#)
- lokrisch
 - Akkordsymbole [338](#), [824](#)
- löschen [469](#), [623](#)
 - Abstände zwischen Noten [270](#)
 - Abweichungen bei der Wiedergabe [666](#)
 - Akkoladen [770](#)
 - Akkorddiagramme [832](#), [834](#), [837](#)
 - Akkordsymbole [817](#)
 - Ändern des Pedalniveaus [1059](#)
 - Änderung des rhythmischen Feelings [536](#)
 - Änderungen der Anschlagstärke [671](#)

löschen (*Fortsetzung*)

- Änderungen der Halsrichtung [984](#)
- Anzahl [1119](#)
- Artikulationen [757](#)
- Auftakte [465](#)
- automatisch gespeicherte Projekte [97](#), [98](#)
- Balken [789](#), [790](#)
- Dateien [69](#)
- Dynamikanweisungen [653](#)
- Editoren [651](#)
- Effekte [709](#)
- Effektkanäle [707](#)
- Einfügen-Modus [464](#)
- Einrückungen [1187](#)
- Endpunkte [553](#), [555](#)
- erneutes Betätigen [1059](#)
- Fermaten [933](#)
- Fingersatz-Slides [908](#)
- Fingersätze [901](#), [902](#)
- FX-Kanäle [707](#)
- Gitarren-Post-Bends [1032](#)
- Gitarren-Pre-Bends [1032](#)
- Gitarrentechniken [1040](#)
- Gruppen aus Perkussions-Kits [147](#)
- Haltebögen [481](#), [805](#), [806](#), [1225](#), [1226](#), [1275](#), [1276](#)
- Inserts [709](#)
- Instrumente [123](#), [132](#), [143](#)
- Instrumenten-Transposition [183](#), [1175](#)
- Instrumentennamen [1171](#)
- Jazz-Artikulationen [1046](#)
- Kapodaster [157](#), [160](#)
- Key-Editor-Konfigurationen [696](#)
- Klammern [750](#), [770](#), [827](#), [828](#), [862](#), [887](#), [890](#), [975](#)
- Kommentare [494](#)
- Kursbefehlleisten-Aliase [68](#)
- Layouts [178](#)
- leere Seiten [25](#)
- Marker [420](#)
- MIDI-Punkte [653](#)
- Niente-Markierungen [877](#)
- Noten [465](#), [664](#), [762](#)
- Notenkopfklammern [975](#)
- Notenzeilen [588](#), [589](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [1171](#)
- Partie-Überschriften [594](#)
- Partien [171](#), [175](#)
- Pausen [270](#), [762](#), [1151](#), [1152](#)
- Pedallinien [1059](#)
- Projekte [69](#)
- Rahmen [594](#), [1214](#)
- Rahmenumbrüche [615](#)
- Saiten [150](#)
- Saitenanzeigen [913](#)
- Schlüssel [469](#), [846](#), [847](#)
- Scoops [1040](#)
- Seitenzahlen [1047](#)
- Spieler [123](#), [167](#), [168](#), [170](#), [174](#)
- Stimmen [1282](#)
- Stop-Positionen [468](#)
- Systemeinrückungen [1187](#)
- Systemumbrüche [613](#)
- Taktarten [469](#)
- Takte [313](#), [465](#), [762–764](#)

löschen (*Fortsetzung*)

Taktstriche [770](#), [773](#)
 Taktzahländerungen [784](#)
 Tapping [1040](#)
 Tastaturbefehle [63](#), [64](#)
 Tempomarkierungen [653](#)
 Titel [594](#)
 tre corde [1068](#)
 Tremolos [1247](#)
 Trillerintervalle [1004](#)
 Triolen und N-tolen [1252](#)
 überlappende Noten [270](#)
 Videos [193](#)
 Vorlagen [696](#)
 Vorschläge [924](#)
 Vorzeichen [749](#)
 Wiedergabe-Anweisungen [734](#), [744](#)
 Zählzeiten [314](#), [465](#), [762](#), [764](#)
 Zeit [464](#), [465](#), [762–764](#)
 zentrierte Balken [796](#)

loslassen

Gitarren-Bendings [1023](#)
 Tremolos [424](#), [432](#), [434](#), [1246](#)

Lücken mitten im System

Codas [1114](#), [1118](#)

Luftgeräusche, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*

rautenförmige Notenköpfe

lydisch

Akkordsymbole [338](#), [824](#)

M

macOS

drucken [565](#)

Mandoline, *siehe* Instrumente mit Bündlenmanuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit [589](#)Manuskript-Papier [590](#)

Breite [582](#), [583](#), [596](#)

Notenzeilen [119](#)

Notenzeilenbeschriftungen [1171](#)

Pausen [1152](#), [1153](#)

Taktstriche [293](#), [770](#), [771](#)

Taktzahlen [774](#)

Tonarten [290](#), [292](#)

Maps

Expression, *siehe* Expression-Maps

Perkussion, *siehe* Percussion-Maps

Tastaturbefehle [60](#)

Marcato, *siehe* ArtikulationenMarimba, *siehe* Instrumente, *siehe auch* in Akkoladen

notierte Instrumente

Markdown [76](#)

Textobjekte [57](#)

Marker [1101](#), [1106](#)

anzeigen [1101](#), [1116](#)

ausblenden [1101](#), [1116](#)

Bereich [420](#)

Dialog [419](#)

eingeben [418](#), [419](#), [516](#)

exportieren [89](#), [94](#), [96](#)

Farben [56](#)

Filter [446](#)

Hinweise, *siehe* Hinweise

Marker (*Fortsetzung*)

importieren [91](#)

Kommentare, *siehe* Kommentare

löschen [420](#), [469](#)

Notenzeile [1102](#)

Notenzeilenspationierung [585](#), [604](#)

Spur [516](#), [519](#)

Text [91](#), [418](#), [420](#), [1103](#)

Timecodes [419](#), [1104](#)

verschieben [475](#), [1104](#)

vertikale Position [585](#), [604](#), [1102](#)

wichtig [420](#), [1104](#)

Wiederholungen [423](#), [424](#), [1114](#)

Martelé, *siehe* Artikulationen

Maß

Einheiten [52](#)

Master-Ausgangslautstärke [697](#), [698](#), [700](#), [701](#), [705](#)

Mausbearbeitung

aktivieren [214](#)

deaktivieren [214](#)

Mauseingabe [212](#)

aktivieren [196](#), [214](#)

deaktivieren [196](#), [214](#)

Einstellungen [213](#)

Maximizer [702](#), [708](#)

mehrere

Buzz-Roll, *siehe* Tremolos

Codas [1115](#)

Notenzeileneingabe [225](#), [240](#)

Partien auf Seiten [592](#)

Sätze [168](#)

segnos [1115](#)

Taktzahlen pro System [778](#)

mehrfaches Einfügen [473](#), [474](#)mehrstimmige Kontexte [1278](#)

Artikulationen [757](#)

Bindebögen [1157](#)

Dynamikanweisungen [452](#), [864](#)

Fermaten [931](#), [933](#)

Gitarren-Pre-Bends [1031](#)

Halsrichtung [922](#), [981](#), [1282](#)

Haltebögen [1221](#)

Noten [1282](#)

Noten eingeben [236](#)

Notenausrichtung [1280](#)

Ornamente [452](#), [995](#)

Pausen [1146](#), [1148](#), [1150](#)

Schrägstriche [1139](#), [1143](#)

Stimmspaltenindex [1281](#)

Vorschläge [922](#), [1157](#)

Mehrtaktpausen [615](#), [1121](#), [1153](#)

anzeigen [1153](#)

ausblenden [1153](#)

einzelne Takte [1153](#)

Hinweise [463](#)

Tacets [615](#), [616](#)

Taktstriche [318](#)

Taktzahlen [774](#), [776](#)

trennen [1153](#)

mehrzeilige Instrumente [1182](#)

Balken [796–798](#), [800](#), [984](#)

Bindebögen [283](#)

Notenhäse [797](#), [984](#)

mehrzeilige Instrumente (*Fortsetzung*)

Notenzeilen ausblenden 588, 589, 604
 Notenzeilen-übergreifend 796–798, 800, 984
 Tremolos 796, 800

melismatischer Liedtext 408, 411, 951, 959

Melodien

Akkorde 259, 816, 817, 831, 832
 eingeben 227, 231, 234, *siehe auch* Noteneingabe
 Notenhäse 236, 618
 Stimmen 236, 526, 618, 1278
 Wiedergabe 523, 526, 527

melodisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonartenmeno, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch*

Vortragsbezeichnungen

messa di voce 873

Abstand 873
 anzeigen 875
 Dauer 331
 eingeben 322, 325, 326, 329, 875
 Griffe 873, 874
 Haltebögen 326, 329, 475
 Länge 873
 verschieben 475, 856, 873, 874
 Vorschläge 874

metrische Modulation

Triolen und N-tolen 1252

Metronomangaben 1195, 1196, 1200

ändern 450, 688, 1200, 1202
 anzeigen 1198
 ausblenden 310, 1198
 auswählen 440
 Bereich 1201
 Darstellung 1202
 Dezimalstellen 310, 311, 1200
 Einblendfeld 304
 eingeben 304, 310, 311, 686
 Gleichungen 308, 1207
 Klammern 1199, 1202
 Klick 515
 Komponenten 1202
 mehrere Positionen 1185, 1186
 Notenzeilen 1186
 Punkt 1202
 Reihenfolge 1203
 relative Tempoänderungen 1202
 Triller 1009
 ungefähr 1202
 verschieben 475, 1203
 vertikale Positionen 1185, 1186
 Werte 450, 688, 1200
 Wiedergabe 515, 536, 1201
 Zählzeiteinheiten 306, 450, 1200

Metrum 1228

2/2-Takt 806
 ändern 450
 Balkengruppierung 787, 805
 Kanalniveaus 697, 698
 Notengruppierung 787, 805, 806
 offen 1229, 1236, 1238
 Pausengruppierung 787, 805, 806
 Taktarten, *siehe* Taktarten
 Tremolos 1244

Metrum (*Fortsetzung*)

Triolen und N-tolen 1249
 unregelmäßig 762, 765

Mezzo

Dynamikanweisungen, *siehe*
 Dynamikanweisungen

MIDI

aufnehmen, *siehe* MIDI-Aufnahme
 Befehle 59, 63
 Bereich 126
 Bindebögen 1168
 Controller, *siehe* MIDI-Controller
 Dateien, *siehe* MIDI-Dateien
 Dialog 87, 89
 Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-
 Bend-Editor
 eingeben 681, 684
 Endpunkte 548, 551, 553
 exportieren 92
 Expression-Maps 716, 717, 731, 732
 Fader 698
 Geräte, *siehe* MIDI-Geräte
 Glissando-Linien 1019, 1021
 Histogramm-Werkzeug 689, 691
 importieren 87
 Instrumente 504, 508, 513, *siehe auch* MIDI-
 Instrumente
 Instrumente laden 510, 525, 539, 545
 Kanäle 504, 549, 697, 698, 700, 701
 Key-Editor 679
 kopieren 475, 652, 684
 Lautstärke 883
 löschen 653
 Marker 516
 mittleres C 52
 Mixer 697, 698, 700, 701
 Navigation 63
 Notenbereich 126
 Noteneingabe 226, 240, 251
 öffnen 72
 Panorama 698, 700, 706
 Pedallinien 1069
 Percussion-Maps 504, 552, 736, 737, 740
 Pianorollen-Editor 654
 Pitchbend 679, 718, 1019, 1021
 Quantisierung 87
 Reihenfolge 722
 Schnittstellen 504, 549
 Schreibung von Vorzeichen 251
 Tempo 515, 525, 685
 Tempo-Editor 685
 Tempospur 515
 Tempospuren 90–92
 thru 218
 Tonhöhen 37
 übergehen 684
 überlappende Noten 270
 verbinden 475
 Verbindung aufheben 475
 Werte 683, 689, 690, 693
 Wiedergabe 513, 548, 736
 MIDI exportieren (Dialog) 89
 MIDI thru 218

- MIDI-Aufnahme [274](#), [275](#)
 - Audio-Puffergröße [278](#), [279](#)
 - beenden [275](#)
 - beginnen [275](#)
 - Bindebögen [278](#)
 - Dialog [87](#)
 - Einstellungen [278](#)
 - Geräte [280](#), *siehe auch* MIDI-Geräte
 - Haltepedal-Controller [280](#)
 - Klick-Einstellungen [515](#)
 - Latenz [279](#)
 - MIDI thru [218](#)
 - neu quantisieren [278](#)
 - Optimierung [278](#)
 - Pedallinien [278](#), [280](#)
 - Quantisierung [87](#), [275](#)
 - rückwirkende Aufnahme [277](#)
 - Stimmen [274](#), [275](#)
 - Taktarten [275](#)
 - Tempomodus [525](#)
 - Tonhöhe [217](#)
 - Tonhöhe eingeben [217](#)
 - Transport-Fenster [536](#)
 - Tremolos [278](#)
 - Triller [278](#)
 - überlappende Noten [270](#)
 - Vorschläge [87](#), [923](#)
 - Wiederholungen [277](#)
- MIDI-CC-Editor [678](#), [679](#)
 - Filter [691](#)
 - hinzufügen [651](#), [679](#)
 - Histogramm-Steuerelemente [690](#)
 - Höhe [649](#)
 - konstante Punkte [682](#)
 - lineare Punkte [682](#)
 - Pedallinien [1069](#)
 - Punkte auswählen [652](#)
 - Punkte eingeben [681](#)
 - Punkte kopieren [652](#)
 - Punkte löschen [653](#)
 - Punkte verschieben [683](#)
 - schließen [651](#), [679](#)
 - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 - Transformieren-Steuerelemente [693](#)
 - Werte [683](#), [689](#), [691](#), [693](#), [694](#)
 - Zoom [649](#)
- MIDI-Controller [679](#), [883](#)
 - Dynamikanweisungen [883](#)
 - Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-Bend-Editor
 - eingeben [651](#), [681](#), [684](#)
 - kopieren [475](#), [652](#), [684](#)
 - Pedallinien [1069](#)
 - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 - Transformieren-Werkzeug [693](#)
 - Werte [683](#), [689–691](#), [693](#), [694](#)
- MIDI-Dateien [87](#)
 - Abweichungen bei der Wiedergabe [666](#)
 - Dialog [89](#)
 - exportieren [89](#)
 - Haltepedal-Controller [280](#)
- MIDI-Dateien (*Fortsetzung*)
 - importieren [87](#)
 - neu quantisieren [278](#)
 - öffnen [72](#)
 - Pedallinien [87](#), [280](#)
 - Quantisierung [87](#)
 - Triolen und N-tolen [87](#)
 - Vorschläge [87](#)
 - Wiederholungen [530](#)
- MIDI-Geräte [280](#)
 - Akkordsymbole [332](#), [504](#), [517](#), [518](#)
 - aktivieren [280](#)
 - Aktivität [37](#)
 - deaktivieren [280](#)
 - Expression-Maps [716](#), [731](#), [732](#)
 - Noteneingabe-Einrichtung [246](#)
 - Percussion-Maps [736](#), [740](#)
 - Perkussions-Kits [246](#)
 - Polychords [332](#)
 - Warnung [37](#)
 - Wiedergabevorlagen [539](#), [540](#)
- MIDI-Instrumente [504](#), [508](#)
 - Bereich [507](#)
 - Endpunkte [553](#)
 - Instanzen [508](#)
 - laden [510](#), [525](#), [539](#), [545](#)
 - Nummerierung [508](#)
- MIDI-Kanäle [697](#), [698](#), [700](#), [701](#)
- MIDI-Pitch-Bend-Editor [678](#), [679](#)
 - hinzufügen [651](#)
 - Höhe [649](#)
 - Punkte auswählen [652](#)
 - Punkte kopieren [652](#)
 - Punkte löschen [653](#)
 - Punkte verschieben [683](#)
 - schließen [651](#)
 - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 - Werte [683](#), [691](#), [694](#)
 - Zoom [649](#)
- MIDI-Punkte
 - kopieren [475](#)
 - verbinden [475](#)
 - Verbindung aufheben [475](#)
- MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog) [87](#)
- MIDI-Trigger-Region
 - ändern [450](#)
 - Länge [448](#)
- MIDI-Trigger-Regionen
 - Tonhöhe [52](#)
 - verschieben [475](#)
- Mikrotöne [755](#)
 - EDO [943](#)
 - Gitarren-Bendings [370](#), [1027](#), [1029](#)
 - identifizieren [37](#)
 - Intervalle [267](#)
 - MIDI-Tonhöhe [37](#)
 - transponieren [268](#)
 - Triller [1001–1003](#)
 - Wiedergabe [718](#)
- Millimeter
 - Maßeinheit [52](#)
 - Rahmen-Abmessungen [37](#)

- Millisekunden 30, 536
 - Verzögern 725
- Mini-Transport 28, 30
- Minuten
 - Notenwert-Token 629, 632
 - Timecodes 1106
 - Transport 30, 536
- mit einzelner Linie
 - Notenzeilen 1181
 - Perkussions-Kits 1269, 1270
- mit Hebel, *siehe* Vibratohebel
- mit Notenzeile verbundener Text 1208
 - Absatzstile 1213
 - anzeigen 1215
 - ausblenden 1215
 - Ausrichtung 1213
 - auswählen 438
 - eingeben 404
 - exportieren 96
 - formatieren 405, 408, 1213
 - Hinweise 463
 - notenzeilenabhängige Positionierung 452
 - Rahmen 1214
 - verschieben 1213
- mit System verbundener Text 1208
 - Absatzstile 1213
 - anzeigen 1215
 - ausblenden 1215
 - Ausrichtung 1213
 - auswählen 438, 443, 445
 - eingeben 404
 - exportieren 96
 - formatieren 405, 408, 1213
 - Hinweise 463
 - kopieren 443
 - Marker 91
 - mehrere Positionen 1186
 - Notenzeilen 1185, 1186
 - notenzeilenabhängige Positionierung 452
 - Rahmen 1214
 - Tempospuren 91
 - verschieben 1213
- mithören
 - Akkorde 218
 - MIDI-Geräte 218, 274
 - Noten 217, 218, 274
- mittelstarker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Mittelstück
 - ändern 1090
 - Linien 1079, 1081, 1090
- mittlere Linie
 - Halsrichtung 980
- mittleres C 52
 - ändern 52
 - Instrumente mit Bündeln 150, 153, 158
 - Percussion-Maps 737
 - Schlüssel 844
 - Wiedergabe 52, 737
- Mittleres C
 - Expression-Maps 722
 - Wiedergabe 722
- Mixer 697, 698
 - anzeigen 697–699
 - Audio-Ausgänge ausblenden 549
 - Audiospuren 192
 - ausblenden 697–699
 - Filter 702, 703
 - Höhe 699, 704
 - Kanäle 697, 698, 700, 701, 703, 708
 - Kanalzüge 702
 - Lautstärke 705
 - Panorama 700, 706
 - Schnittstellen 697, 698
 - Scrollen 704
 - Spuren solo schalten 527, 528, 697–699
 - Spuren stummschalten 527, 528, 697–699
 - Videos 192
 - Werkzeugzeile 699
 - zurücksetzen 528, 697, 705
- Mixer-Bereich 697
 - Tastaturbefehle 44
- mixolydisch
 - Akkordsymbole 338, 824
- Mock-ups
 - exportieren 93
- modal
 - Akkordsymbole 338, 824
 - Glissando-Linien 1019, 1021
- Moderato, *siehe* Tempomarkierungen
- Modi 18, 28
 - Akkorde 220, 824
 - Drucken 556
 - Einfügen 220, 242, 261, 464
 - Einrichten 103
 - Glissando-Linien 1019, 1021
 - Kurzbefehlleiste 64, 66
 - Notensatz 623
 - Schreiben 195
 - Tempo 525
 - Wiedergabe 501
- Modulationsrad-Dynamik 883
- Modus »Festes Tempo« 525
- Modus »Tempo folgen« 525
- Moll
 - Akkordsymbole 336
 - Intervalle 267, 485–487
 - Skalen 939
 - Tonarten 939
- molto
 - Dynamikanweisungen 322, 325, 864, 867
 - Marcato, *siehe* Artikulationen
 - Tempomarkierungen 304, 308
 - zentriert 867
- MonoDelay 702, 708
- monophones Legato 725, 1168
- Monophonie, *siehe* Polyphonie
- MonoToStereo 702, 708
- Mordente, *siehe* Ornamente
- morendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Vortragsbezeichnungen
- MorphFilter 702, 708
- mosso, *siehe* Tempomarkierungen
- Motoren, *siehe* Spielanweisungen
- mp, *siehe* Dynamikanweisungen

- MP3-Dateien
exportieren 93, 94
- MusicXML
Akkordsymbole 830
Dialog 85
exportieren 85
Hinweise 463
importieren 83
Notenzeilenbeschriftungen 1171
öffnen 72
Pedallinien 1069
Perkussion 84
Taktstriche 463
Verbalkung zurücksetzen 791
Wiederholungsenden 1112
- MusicXML exportieren (Dialog) 85
- Musiksymbole
eingeben 404, 407, 631
Text 404, 407, 631
Token 631
- Muster
Akkorddiagramme 831, 839–841
wiederholen 471
- ## N
- Namen
Gruppen 146
Instrumente, *siehe* Instrumentennamen
Kanäle 708
Komponist 917
Layouts 179, 181, 569
Mixer 700, 708
Notenköpfe 968
Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*
Instrumentennamen
Partie-Überschriften 626
Partien 186, 187, 569, 916
Perkussions-Kits 139, 146
Schlagzeuge 139
Spieler 179–182, 630, 1173
Spielergruppen 164, 167, 1177, 1178
Textdichter 918
Token 629
- Namen der Einzelstimmen 179, 181
- Namen der Partien 76, 186, 187, 569
hinzufügen 916
- Namen der Spieler 179
ändern 180
anzeigen 1171
ausblenden 1171
Gruppen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
Instrumentenspuren 513
Länge 1171
Notenzeilenbeschriftungen 1171, 1173
Token 630
zurücksetzen 180, 181
- Nashville
Akkordsymbole 335
Zahlen 334
- naturale, *siehe* Spielanweisungen
natürlich Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
- natürliche Obertöne 985
anzeigen 986
ausblenden 986
Darstellung 989, 991
- Navigation 64, 457
Akkordsymbole-Einblendfeld 339
Auswahl 438–440, 442, 457
Druckvorschaubereich 34, 556
Eingabemarke 225
Einzelstimmen-Layouts 43, 47, 503
Fingersätze-Einblendfeld 284
Generalbass-Einblendfeld 417
Key-Editor 649, 650
Kurzbefehlleiste 64–66
Layouts 43, 47
Liedtext-Einblendfeld 411
Mixer 704
Noten 457
Notenbereich 457
Noteneingabe 227, 230, 231, 248
Objekte 457
Partien 459
Percussion-Editor 649, 650
Pianorolle 649, 650
rhythmisches Raster 219
Saiten 150
Schreiben-Modus 457
Seiten 459, 461, 522
Studierzeichen 460
Takete 460
Wiedergabe 521, 523
- Neigungen
Balken 792, 926
Pedallinien-Haken 1064
- Nenner
Stile 1236, 1238
Taktarten 1228
- neue Projekte 71
- nicht zugewiesene Instrumente
Sounds laden 545
- nicht-transponierende Layouts 176
- Niente 876
Dauer 331
eingeben 322, 325, 326, 329, 877
Kreis 876, 877
löschen 877
Stile 877
Text 876, 877
verschieben 856
- Niveaus
Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikniveaus
eingebettete Triolen/N-tolen 1249
Kanäle 697, 698, 705
Pedallinien 1058, *siehe auch* Ändern des
Pedalniveaus
- Nonolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- Normalschrift 1208
Saitenanzeigen 912
Spielanweisungen 1070
Taktarten 1243
- Notation für indische Trommeln 1277

Notationen

ändern 450
 auswählen 441
 bearbeiten 637
 Darstellung 637
 Eigenschaften 637
 Einblendfelder 21
 eingeben 21, 281
 Einstellungen 711
 kopieren 471, 473, 474
 Perkussions-Kits 1267
 Position 637
 Zoom-Optionen 41, 461, 462

Notations-Werkzeugfeld 202

Notationselemente

auswählen 439, 440
 Bereiche 195

Notationsreferenz 748

Noten 22, 964

Abweichungen 665, 666
 Akkorde 259, 261
 Akkordsymbol-Ausrichtung 820
 Änderungen der Halsrichtung entfernen 984
 anordnen, *siehe* anordnen
 Anschlagstärke 668, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
 anzeigen 1139
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Arten 201
 Artikulationen 201, 758, 759
 auf andere Saiten verschieben 1193
 ausblenden 1139
 Ausrichtung 858
 Ausrichtung Dynamikanweisungen 857, 858
 Ausrichtung von Liedtext 952
 außerhalb des Bereichs 55, 972, 1193
 Auswahl aufheben 447
 Auswahl des Hornbereichs 909
 auswählen 438–441, 447, 457, 652
 Auszüge, *siehe* Partien
 bearbeiten 196, 212, 637
 Bereiche 55, 972
 Bindebögen 201, 1158
 Blechblas-Fingersätze 908
 dämpfen 1070
 Darstellung 637
 Dauer 201, 269, 270, 272, 658, 660
 Dynamikanweisungen 321, 668, 671, 855, *siehe auch* Dynamik-Editor
 editorisch, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Eigenschaften 637
 Einblendfeld 266
 Einfügen-Modus 242, 464
 eingeben 216, 226, 227, 231, 234, 242, 243, 259, 273, 657, 658
 enharmonische Schreibung 488, 490–492
 erneutes Betätigen 1060
 Farben 55, 56, 530, 968, 972, 1279
 Filter 446
 Fingersätze für Saiteninstrumente 909, 910, 971
 Geschwindigkeit 269, 270, 272, 803, 1195
 gespielter Notenwert 664–666
 Ghost-Notes 975, 1038

Noten (Fortsetzung)

Gitarren-Bendings 367, 368, 1023
 Gitarren-Post-Bends 370, 1027
 Gitarren-Pre-Bends 369, 1025
 Glissando-Linien, *siehe* Glissando-Linien
 grafisch verschieben, *siehe* Notenabstand
 Größe 451, 584, 600, 854
 Gruppierung 787, 805
 Halslänge 984
 Halsrichtung 481, 980, 982, 983, 1276
 Halsstummel 803
 Haltebögen 23, 254, 759, 1224
 Harfen-Pedalangaben 1050, 1051
 Hilfsnoten 1005
 horizontaler Abstand, *siehe* Notenabstand
 in andere Notenzeilen verschieben 479, 662, 796, 800
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Key-Editor 642, 654
 Klammern 974, 975
 kopieren 471, 473, 474, 663
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1224
 Länge 270, 658, 660
 Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
 löschen 123, 132, 171, 465, 469, 664, 762–764, 1247
 mehrstimmige Kontexte 1282
 mithören 217, 218
 Navigation 457
 neu quantisieren 278
 Notenabstand 607
 Notenhäse, *siehe* Notenhäse
 Notenkopf-Designs 965
 Notenkopf-Sätze 964
 Notenwert sperren 488
 Notenwerte 664
 Notenzeilenspationierung 585
 notierte Dauer 23, 665
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Pausen 1147
 Pedallinien 1060
 Percussion-Editor 652, 655, 657–660, 662
 Percussion-Maps 737
 Perkussions-Kits 138, 243, 658, 1260, 1262, 1269, 1275, 1276
 Pianorollen-Editor 642, 652, 654, 657, 659–661
 punktiert 234, 787, 805, 806
 Punktierungen 234, 1281
 Regionen mit Strichnotation 1139
 Register 230, 483, 488
 Reihenfolge 1281
 rhythmisch verschieben 475, 659
 rhythmisches Raster 219
 Rhythmusstriche 1135
 Saiten 1193
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Schrägstriche 1134
 Schreibung 488, 490–492
 Schriften 713, 715
 sekundäre Balken 800
 Skalierung aufheben 924, 1252
 Spationierung, *siehe* Notenabstand
 Statistiken 100

Noten (*Fortsetzung*)

Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Stimmen 236, 481, 482
 stummschalten 527, 529, 1038
 Tabulatur 1193
 Taktarten 1238
 Teiltöne 985
 Tonarten 485, 486, 488, 490–492
 Tonhöhe 483, 488
 Tonhöhe ändern 483, 488
 Tonhöhe verändern 488
 Tonhöhen-abhängige Notenköpfe 968
 transponieren 268, 483, 485–487, 661
 Tremolos, *siehe* Tremolos
 trennen 196, 272, 1226
 Triller 997
 Trillerintervalle 1002, 1003
 Triolen und N-tolen 1249, 1251
 über Notenzeilen 266, 483, 796, 816, 850, 1182
 überlappend 270, 1281
 umdeuten 488, 490–492
 ungedämpft 1224
 unter Notenzeilen 266, 483, 796, 816, 850, 1182
 Verbalkung 787, 788
 Verbalkung aufheben 789
 verschieben 1262, 1265, 1281
 versetzen in andere Notenzeilen 479, 796, 800
 Vorschläge 256, 921, 923
 Vorzeichen 201, 250, 483, 485, 486, 488, 490–492, 749
 Wert festlegen 273
 Wiedergabe 523, 526, 527, 529, 716
 Wiedergabe-Modus 657
 wiedergeben, *siehe* Wiedergabe
 Wirbel, *siehe* Tremolos
 zu anderen Instrumenten verschieben 481, 662
 zu bestehenden Noten hinzufügen 266
 zurücksetzen 666
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
 Noten neu quantisieren 278, 659, 660, 665
 Noten-Anschlagstärken
 MIDI-Import 278
 Noten-Bereich 195, 201
 Noten-Werkzeugfeld 196
 Notenabstand 607, 608, 664, 797, 1150, 1280
 Akkordsymbole 820
 ändern 607, 1151, 1281
 Ausrichtung 596
 Fortlaufende Ansicht 40
 in andere Layouts kopieren 619
 Layout-Optionen 608, 711
 Layouts 607
 Liedtext 608, 951, 952
 Notenhäse 797
 Notenzeilen-übergreifende Balken 797
 Pausen 1151
 Punktierungen 1281
 Standard 607
 Stimmen 1281
 Systeme 596
 Taktarten 1232
 Tonarten 941
 Vorschläge 922

Notenbereich 33

Ansichtsoptionen 40, 50
 Bereiche 44
 Layouts öffnen 31, 43, 47
 mehrere Fenster 49
 Navigation, *siehe* Navigation
 Noten verschieben 459–461, 522
 Partien öffnen 503
 Seitenanordnungen 40, 50
 Selektionen treffen 442
 Wiedergabe-Modus, *siehe* Spur-Übersicht
 Zoom-Optionen 41, 461, 462
 Noteneingabe 226, 227, 231, 234, 657
 Akkorde 220, 259
 beginnen 224
 Drumpads-Bereich 210
 Einfügen-Modus 220
 Eingabemarke 220, 225
 eingeben und bearbeiten 212
 Griffbrett-Bereich 209
 Halsrichtung 247
 Haltebögen 254
 Instrumente mit Bündeln 209
 Klavatur 207
 Klavatur-Bereich 207
 Mauseingabe 214
 mehrere Notenzeilen 225, 240
 MIDI 274, 275, 277, 278
 Noten hinzufügen 266, 267
 Noten stummschalten 217
 Noten wiedergeben 217
 Notenwert sperren 488
 Pausen 1147
 Perkussion 243, 246, 247, 658
 Registerauswahl 230
 rhythmisches Raster 220
 rückwirkende Aufnahme 277
 Saiten 209
 Stimmen 236
 Tabulatur 231, 248
 Tonhöhe 217
 Tonhöhe eingeben 217
 Tonhöhe von Noten verändern 488
 Triolen und N-tolen 262
 Vorschläge 256
 Noteneingabe mit Notenwert vor Tonhöhe 227
 Notengruppierung 22, 805
 2/2-Takt 806
 ändern 273
 Auftakte 1233
 Haltebögen 254
 Hemiole 273
 Metrum 787, 805
 Noteneingabe 22, 23
 Pausen 22
 Taktarten 23
 Verbalkung 787–791, 805
 Notenhäse 787, 980
 Abstand 797, *siehe auch* Notenabstand
 alterierte Primen 753
 Artikulationen 759
 Audio 93, 94
 Balkenplatzierung 798

Notenhäse (Fortsetzung)

Bindebögen [1158](#)
 Dauer [201](#), [269](#), [270](#), [272](#)
 doppelte [236](#), [753](#), [1278](#), *siehe auch* Stimmen eingeben [236](#), [1278](#), *siehe auch* Stimmen
 Fähnchen [980](#)
 Fermaten [931](#)
 getrennte Häse [753](#), [754](#)
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haltebögen [982](#)
 Länge [792](#), [926](#), [984](#)
 Notenwerte [227](#)
 Notenzeilen-übergreifend [796](#), [800](#), [984](#)
 Perkussions-Kits [139](#), [144](#), [247](#), [1275](#), [1276](#)
 Rhythmusstriche [1135](#), [1138](#), [1144](#)
 Richtung, *siehe* Halsrichtung
 Schrägstriche [1244](#)
 Stimmen [236](#), [481](#), [980](#), [983](#), [1278](#), [1281](#)
 Tabulatur [1191](#)
 Tremolos [1244](#), [1248](#)
 Tremolos löschen [1247](#)
 umdrehen [794–796](#), [800](#), [980](#), [982–984](#)
 Verbalkung [789](#), [792](#), [797](#)
 Verbalkung aufheben [789](#)
 verbinden, *siehe* Stimmen
 Vorschläge [925](#), [926](#)
 zurücksetzen [791](#), [984](#)

Notenklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern

Notenkopf-Sätze [964](#), [965](#), [968](#), [969](#)

Arten [964](#)
 Designs [965](#), [968](#)
 Farben [968](#)
 Stufe [968](#)
 tonhöhenabhängig [968](#)
 zurücksetzen [970](#)

Notenköpfe [965](#)

Aikin [968](#)
 ändern [969](#), [970](#)
 Arten [965](#)
 Artikulationen [759](#), [760](#)
 bearbeiten [969](#)
 Designs [965](#), [968–970](#), *siehe auch* Notenkopf-Sätze dreieckig [967](#)
 Dynamikanweisungen [475](#)
 Farben [56](#), [968](#)
 Fermaten [931](#)
 Formen [965](#), [968](#), [969](#), *siehe auch* Notenkopf-Sätze
 fünfzeiliges Notensystem [1264](#)
 Funk [968](#)
 Gabeln [475](#)
 gedämpfte [968](#)
 groß [968](#)
 Größe [451](#), [584](#), [600](#), [854](#), [965](#), [969](#), [970](#)
 Keile [967](#)
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 kreisförmig [965](#)
 Kreuze [966](#)
 Linien [1089](#)
 Mond [968](#)
 Notennamen [968](#)
 Obertöne [986](#), [989](#)
 Perkussion [243](#), [658](#), [662](#), [1262](#), [1264](#), [1265](#), [1267](#)
 Pfeile [967](#)

Notenköpfe (Fortsetzung)

punktiert [968](#)
 quadratisch [968](#)
 Raute [966](#), [967](#), [986](#), [989](#)
 rechteckig [968](#)
 Schrägstriche [968](#), [1134](#), [1262](#)
 Sets, *siehe* Notenkopf-Sätze
 Spielanweisungen [662](#), [1262](#), [1264–1266](#)
 Statistiken [100](#)
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Taktarten [1238](#)
 tonhöhenabhängig [968](#)
 ungestimmte Perkussion [1262](#), [1264](#)
 Walker [968](#)
 zurücksetzen [970](#)

Notenköpfe in Klammern [974](#), [975](#), [1038](#)

Abstand [1005](#)
 Akkorde [974](#), [975](#), [978](#)
 anzeigen [975](#)
 Art ändern [975](#)
 ausblenden [975](#)
 eingeben [975](#)
 Ghost-Notes [975](#)
 Gitarren-Bendings [1023](#), [1025](#)
 Haltebögen in Tabulatur [977](#), [1217](#)
 Haltebogenketten [977](#)
 Perkussion [975](#)
 Tabulatur [974](#), [975](#), [1023](#), [1028](#)
 trennen [978](#)
 Triller [1005](#)
 Vibratohebel-Dive-and>Returns [1028](#)
 Wiedergabe [975](#)

Notenköpfen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Notennamen

Akkordsymbole [335](#), [337](#)
 Harfen-Pedalangaben [1050](#), [1051](#), [1055](#)
 mittleres C [52](#)
 Notenköpfe [968](#)
 Pianorollen-Editor [654](#)

Notenrahmen [627](#)

Abstand [597](#), [599](#)
 Rahmenverkettungen, *siehe* Notenrahmenverkettungen
 Ränder [597](#), [599](#)
 vertikale Ausrichtung [604](#)

Notenrahmenverkettungen [636](#)

Einzelstimmenformatierung übertragen [619](#)

Notensatz-Modus [623](#)

Abspielmarke [522](#)
 Objekte auswählen [438](#), [440](#), [441](#), [457](#)

Notensatz-Werkzeuge, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch*

Standardeinstellungen

Notenschreibung [488](#), [490](#)

automatisch [490](#)
 Layouts [491](#)
 Noten hinzufügen [267](#)
 transponieren [268](#)
 zurücksetzen [492](#)

Notenschriften [69](#)

Notenschriften-Dialog [715](#)

Notentext einfügen (Dialog) [407](#)

Notenwert

ändern 269, 270
Generalbass 888, 893
gespielt 664
Noten 269, 270, 657, 658, 660, 664
notiert 664
Perkussion 658

Notenwert erzwingen 196, 273

aktivieren 196
Noten eingeben mit 273
Pausen eingeben mit 252, 273

Notenwert sperren 196, 488

Notenwerte 201, 269, 664, 665

Akkorde 259
ändern 270, 660
anzeigen 201
ausblenden 201
auswählen 269, 272
eingeben 227, 231, 269, 270, 273
erzwingen 273
Expression-Maps 717, 732
gespielt, *siehe* gespielter Notenwert
Glissando-Linien 1021
Key-Editor 658, 660
Metronomangaben 306
notiert, *siehe* notierte Dauer
Perkussion 243, 658, 660
Quantisierung 87
Stimmen 236
Tabulatur 248
Tempogleichungen 306
trennen 272
Triolen und N-tolen 262, 265
verschiedene 236
Wiedergabe 725
Zählzeiten eingeben 314

Notenzeile mit sechs Linien

Tabulatur, *siehe* Tabulatur

Notenzeilen 1181, 1190

Abstand 586, 1114, 1187
Akkordsymbole 176, 332, 817, 819, 821, 822
Anordnungs-Werkzeuge 469
Anzahl 100, 588, 590, 610, 1182
anzeigen 50, 170, 174, 588–590, 1191
Aufтакты, *siehe* Aufтакты
ausblenden 116, 170, 174, 175, 588–590, 1191
auswählen 442
Beschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
Beschriftungen für Instrumentenwechsel 137
Bindebögen 1163, 1167
Bindebögen verbinden 474
Breite 596
Dialog 602
divisi 1189
Dynamikanweisungen 326, 329, 452, 864
Dynamikanweisungen verbinden 474, 880
eingeben in mehrere 215, 225, 240
Einrückungen 596, 1171, 1172, 1187
Farbe 56
Fermaten 933
festlegen 609, 610
Fingersätze 901
Fortlaufende Ansicht 50

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

fünfeilig 1178, 1181, 1269
Generalbass 412, 884
Glissando-Linien 362, 364
Größe, *siehe* Notenzeilengröße
große Taktarten 1235
Gruppen 164, 772, 810, *siehe auch*
Notenzeilengruppen
Halslänge 984
Haltebögen 254, 1224
hinzufügen 119, 124, 130, 1182, 1189
Höhe 584–586, 597, 599, 600
Instrumentenwechsel 133, 136
Klammern 78, 809, 810, 1177
Kommentare 493, 494, 497
Layout-Optionen 584
leer, *siehe* leere Notenzeilen, *siehe auch* leere
Notenzeilen
Marker 1102
mehrere Stimmen 236, 618
Metronomangaben 1185, 1186
mit einzelner Linie 1102, 1107, 1108, 1178, 1181,
1269
Namen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen, *siehe
auch* Instrumentennamen
Notation 1190, 1191
Noten 479
Noten versetzen 796, 800
Noteneingabe 225, 240
Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
Notenzeilenbeschriftungen
Objekte kopieren 471, 473
Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
Pausen 931
Perkussion 1269, 1270
Ränder 596, 597, 599, 1171, 1172, 1187
Raster 1178, 1269
rastern, *siehe* Notenzeilengröße
reduzieren 618
Reihenfolge 121, 122
Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
Schlüssel 848
Seitenansicht 50
Sparationierung, *siehe* Notenzeilensparationierung
Statistiken 100
Stimmen 236
Studierzeichen 1185, 1186
Swing-Wiedergabe 534
Systemobjekte 1185, 1186
Systemtrennzeichen 1183
Systemumbrüche 611
Tabulatur 1190, 1191
Tacets 615
Taktarten 298–300, 302, 1185, 1186, 1228, 1234,
1235, 1241
Taktpausen, *siehe* Taktpausen
Taktstriche 771, 773
Taktzahlen 777, 778
Tempomarkierungen 1185, 1186
Text 404, 1185, 1186
Timecodes 1102, 1107, 1108
Tonarten 290, 292, 937
transponierende Instrumente 129

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

Tremolos 796, 800
 trennen 431, 432, 1114
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen, *siehe auch* Trennungspfeile
 umbenennen 182
 Verbalkung 796–798, 800
 Vermeidung von Zusammenstößen 585, 586, 604, 606
 verschieben 584, 585, 597, 599
 Verteilen 609, 610
 vertikale Abstände, *siehe*
 Notenzeilenspatiationierung
 VST-Instrumente 512
 weiß 56
 Wiedergabe 523
 Wiederholungsenden 1185, 1186
 Wiederholungsmarker 1117
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
 zusätzlich 1182

Notenzeilen gemeinsam nutzen, *siehe*

zusammenführen, *siehe auch* divisi

Notenzeilen-übergreifend

Arpeggio-Zeichen 360, 362
 Balken 796–798, 800, 984
 Bindebögen 283, 448, 475, 479, 1163
 Haltebögen 254, 1224
 Linien 402, 403
 Notenhäse 796, 800, 984
 Spationierung 797
 Tremolos 796, 800
 zurücksetzen 800

notenzeilenabhängige Positionierung

ändern 452
 Artikulationen 759
 Bindebögen 1163
 Dynamikanweisungen 452, 856
 Fingersatz 904
 Fingersätze 900, 901
 Fingersätze für die linke Hand 905
 Generalbass 892
 Gitarren-Bendings 452
 Gitarren-Pre-Bends 1031
 Hammer-Ons 1040
 Liedtext 953, 954
 Linien 1085, 1086
 Obertöne 991
 Oktavzeichen 452, 851
 Ornamente 452
 Pedallinien 1060
 Perkussions-Legenden 452
 Pull-Offs 1040
 Saitenanzeigen 397, 399, 400, 912, 914
 Spielanweisungen 452
 Stichnoten-Beschriftungen 452
 Studierzeichen 1097
 Taktzahlen 781
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1143
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1132
 Tapping 1040
 Text 452
 Triller 452
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1255

notenzeilenabhängige Positionierung (*Fortsetzung*)

Verbalkung 791
 Wiederholungsmarker 1117
 zurücksetzen 454
 Notenzeilenbeschriftungen 179, 1170
 ändern 182, 1173, 1175, 1176
 anzeigen 1171
 ausblenden 1171
 Ausrichtung 183, 1172
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 137
 Cubase 1171
 dehnen 183
 divisi 1180
 Einrückungen 1172, 1187
 erstes System 1171, 1187
 Farben 183
 Fortlaufende Ansicht 40
 Größe 1178
 Grundlinienverschiebung 183
 Gruppierung 146, 1177, 1178, 1180
 hochgestellt 183
 Instrumentennamen 146, 179, 182, 183, 186, 630, 1171, 1173
 Instrumentenwechsel 135
 Klammern 1176–1178
 Kursivschrift 183
 Länge 1171, 1173
 MusicXML-Import 1171
 Namen der Spieler 180, 1173
 Nummerierung 127, 128, 1173, 1180
 Partien 1171
 Perkussion 139, 146, 1173, 1178, 1269, 1274
 Projektvorlagen 78
 solo 122
 Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-
 Beschriftungen
 Standardeinstellungen 78
 tiefgestellt 183
 Token 630
 transponierende Instrumente 1170, 1174–1176
 Trennzeichen 1176
 überstreichen 183
 unterstreichen 183
 Zeilenumbrüche 1176
 zurücksetzen 186
 zusammengeführte Notenzeilen 1180
 Notenzeilengröße 575, 584, 600
 ändern 584, 601, 602
 benutzerdefiniert 602
 Dialog 602
 einzelne Notenzeilen 601
 Layouts 584, 600, 601
 MusicXML-Dateien 83
 Rastralgröße 600
 Spatiumsgröße 600
 Notenzeilengruppen
 ändern 809
 Art von Ensemble 809, 810
 Spielergruppen 164
 Standardeinstellungen 78, 809, 810
 Taktstrichverbindungen 771, 773

- Notenzeilenlinien
 Anzahl 139, 590, 1269, 1270
 Bindebögen 1157
 löschen 901, 912
 Perkussion 139, 148, 1270
 Saitenanzeigen 912
 Spationierung 139, 148, 1270
 Tabulatur 150, 1190
- Notenzeilenposition
 Linien 1013, 1086–1088
 Noteneingabe 246
 Perkussion 662, 1261, 1262, 1265, 1266
 Perkussions-Kits 145, 246
- Notenzeilenspationierung 584, 603
 ändern 585, 586, 603
 Ausrichtung 586, 596, 604
 divisi 586
 Fortlaufende Ansicht 604, 606
 horizontal 596
 Layout-Optionen 711
 Layouts 585
 letzte Systeme 596
 Notenzeilen ausblenden 588, 589
 Partie-Überschriften 598
 Standardeinstellungen 585, 604
 Studierzeichen 1097
 zusammenführen 618
- notierte Dauer 665
 neu quantisieren 278
- notierter Notenwert 664, 665
 gespielter Notenwert 664
 Werkzeug 644
- null
 Akkorddiagramme 831, 841
 Saitenanzeigen 400, 912
 Taktzahlen 1232
- numerische Wertfelder 640
- nummerierte Taktregionen 776, 1128
 Anzahl ändern 1130
 anzeigen 1129
 ausblenden 1129
 Bereich 426
 Einblendfeld 425
 eingeben 437
 Griffe 448, 1128
 Häufigkeit 1130
 Hervorhebungen 1123
 Klammern 1131
 Länge 448
 notenzeilenabhängige Positionierung 1132
 Platzierung 1132
 Systeme 1129
 verschieben 475
 Zahlen 1129–1131
- Nummerierung ändern
 Instrumente 128
 Layouts 178
 Partien 171
 Takte 782–784
- Nummern der Partie 171
 ändern 76, 171
 Partie-Überschriften 626
 Token 632
- Nur-Lesen-Modus 72, 102, 118
- ## O
- obere Grenzen, *siehe* Grenzen
 Oberfläche, *siehe* Benutzeroberfläche
 Obertöne 985
 anzeigen 986
 ausblenden 986
 Darstellung 989, 991, 992
 eingeben 986
 Fragezeichen 986
 künstliche 985
 natürliche 985
 Notenköpfe 969, 986, 989
 Saiten-Nummer 971, 1193
 Stile 989, 992
 Tabulatur 986, 989
 Teiltöne 987
 Tonhöhe 987
 Vorzeichen 988
 Wiedergabe 985–987
- Objekte 212, 438
 ändern 450
 Auswahl aufheben 447
 auswählen 212, 438, 441, 442, 447, 457
 bearbeiten 637
 Einstellungen, *siehe* Eigenschaften
 hinter anderen Objekten 438
 kopieren 471
 zurücksetzen 453, 454
- Oboe, *siehe* Instrumente
 Octaver 702, 708
- offen
 Metrum 293, 298, 299, 1229, 1236, 1238
 Saiten, *siehe* offene Saiten
 Taktarten 293, 298, 299, 1229, 1236, 1238
 Tonarten 939
- offene Saiten 985
 Akkorddiagramme 832, 841
 Obertöne 985
 Tonhöhen 150, 153
- öffnen 72
 automatisch gespeicherte Dateien 98
 Bereiche 44
 Dateien 72, 98
 Dokumentation 69
 Editoren 651, 696
 Eigenschaften-Bereich 44, 206, 637
 Fenster 49, 512
 Key-Editor 642, 651, 696
 Layouts 43
 MIDI-Dateien 72
 Mixer 697–699
 MusicXML-Dateien 72
 Partien 503
 Projekte 71–73, 98
 Registerkarten 45, 46
 Sound-Bibliotheken 512
 Transport-Fenster 536
 Video-Fenster 191
 Video-Tutorials 69
 Vorlagen 71

- öffnen (*Fortsetzung*)
 VST-Instrumente 512
 Zonen 44
- Öffnung
 Gabeln 868, 873, 874
 messa di voce 873, 874
- oktatonisch
 Akkordsymbole 338
- Oktavtranspositionen 483, 485, 486
 Generalbass 894
 Instrumente 129
 Oktavzeichen 342, 850
 Schlüssel 129, 341, 342, 847, 848
- Oktavzeichen 850
 anzeigen 852
 Arten 342, 850
 ausblenden 852
 Ausrichtung 851
 auswählen 440
 Bereich 347
 Einblendfeld 341, 342, 346
 eingeben 341–343, 346, 347
 Filter 446
 Größe 451
 Hinweise 852
 Länge 448
 Layouts 852
 löschen 469
 notenzeilenabhängige Positionierung 452
 Position 851
 verschieben 475, 479
- Oktolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- optimierte Notenzeilen 585, 586, 588, *siehe auch*
 zusammenführen
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern, *siehe auch*
 auch Akkordsymbole in Klammern
- Optionen 637
 Arbeitsumgebungen 28, 29
 Eigenschaften 637
 Layout 711
 Notation 637
 Objekte 637
 Programmeinstellungen 57
 Seitengrößen 575
 suchen 57, 711
 Text formatieren 405
 Transport 28, 30
 Werkzeugzeile 28
 Zoom 37, 41, 461, 462
- optische Spationierung
 Notenzeilen-übergreifende Balken 797
- orchestral
 Kurzschrift 109
 Notenzeilengruppen 810, 1177
 Panorama 706
 Projektvorlagen 71, 78, 109
 Reihenfolge 121, 122, 132, 164, 178, 1177, 1178
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
- orchestrieren, *siehe* anordnen
- Ordner
 Backups 99, 100
 Exportpfad 568
- Orff-Instrumente, *siehe* Instrumente
- Orgel, *siehe* Instrumente
- Ornamente 994
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
 ändern 450
 Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
 Arten 354
 Ausrichtung 995
 auswählen 440
 Bereich 358, 360
 Einblendfeld 353, 354, 358
 eingeben 353, 354, 358, 360
 Farben 56
 Filter 446
 Intervalle 994
 Jazz 1043, *siehe auch* Jazz-Artikulationen
 Länge 448
 löschen 469
 notenzeilenabhängige Positionierung 452
 Platzierung 995
 Position 995
 Textrahmen 1215
 Triller, *siehe* Triller
 verschieben 475, 479, 995
 Vorzeichen 994, 1007
- Ornamente-Bereich 360, 362, 364
- Ossia-Notenzeilen 1182
 Hinweise 463, 1182
 Notenzeilenspationierung 585, 604
 verschieben 475, 479
 vertikale Abstände 585, 603, 604
 Wiedergabe 1182
 zusammenführen 1182
- Ostasiatische Elisionsbögen 962, 963
- Overdub
 MIDI-Aufnahme 277
- ## P
- Palm-Mute, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
 Gitarrentechniken
- Panorama 698, 700, 706
- Papier
 Ausrichtung 575
 doppelseitiger Druck 573
 Farbe 53
 Größe 574, 575, 582
- parallele
 Linien 787, 800, 930, 1016, 1073, 1183
- Partie-Karten 116
- Partie-Überschriften 76, 623, 624, 626
 Absatzstile 626
 Abstand 597, 598, 836
 Akkorddiagramme 835–837
 anzeigen 69, 594
 ausblenden 69, 594
 exportieren 96
 Rahmen 626
 Ränder 597, 598, 836
 Schriften 626
 Seitenvorlagen 593
 Seitenzahlen 595, 1048
 Standard 626
 Titel 595

Partie-Überschriften (*Fortsetzung*)

Titel der Partien 595
verschieben 598

Partien 19, 116, 168

Akkorddiagramme 835–837
ansteuern 459
anzeigen 175
Audio 93, 94
aus Layouts entfernen 175
ausblenden 175
Ausrichtung 596
auswählen 442
Bereich 115
Beschriftungen für Instrumentenwechsel 137
Copyright 76, 918
Dauer 632, 762–764
den Layouts hinzufügen 175
drucken 563, 564
duplizieren 170
Einrückungen 1187
exportieren 81, 82, 563, 564
hinzufügen 169, 170, 499
importieren 79, 80, 83, 87
Karten 115
Kommentare 494, 497
Komponist 76, 917
kopieren 79, 170
Layouts 116
löschen 171
löschen leerer Takte 764
mehrere auf Seiten 592
MIDI-Import 87
MusicXML-Dateien 85
Namen 76, 96, 186, 187, 569, 916
Navigation 459
Notenzeilenbeschriftungen 1171
Notenzeilengröße 601
öffnen 503
PDF-Dateien 565, 569
Projektvorlagen 78
Regeln für Vorzeichendauer 755
Reihenfolge 76, 171
Seitenvorlagen 593
Seitenzahlen 595, 632, 633
sortieren 171
Spieler 116, 170
Spieler entfernen 170
Spieler hinzufügen 170
Statistiken 100
Stimmen 551
Studierzeichen 1098
Systeme 596
Systemtrennzeichen 1183
Tacets 615, 616
Tempospuren 90
Textdichter 76, 918
Timecodes 115
Titel 69, 76, 96, 186, 187, 595, 624, 626, 916
Token 631, 632
Tonarten 937
transponieren 485, 486
trennen 499, 592
trimmen 313, 318, 320, 764

Partien (*Fortsetzung*)

Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
verschieben 614
Videos 115, 188, 190, 191
wechsell 503
Wiedergabe 551
Zahlen, *siehe* Nummern der Partie
zusammenführen 79, 592
Partien exportieren (Dialog) 82
Partien trimmen 313, 764
Partien-Bereich 103, 115
Partituren, *siehe* Layouts
Partiturreihenfolgen von Instrumenten
ändern 121
Patches
Endpunkte 548
Wiedergabe 548, 716, 736
Pauken 126
Laissez-Vibrer-Haldebögen 1224
Tonarten 107
Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triller
Pausen 22, 928, 930, 1146
Abstand 1139
ändern 932
anzeigen 1151–1153
Art ändern 1149
Arten 348, 928
Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
ausblenden 1139, 1151–1153
ausfüllen 270
Ausrichtung 1146, 1150
auswählen 440, 446
Bereich 351
Darstellung 450
Dauer 269, 450, 934–936
Dauer erzwingen 252, 273
Einblendfeld 348, 350
eingeben 196, 207, 227, 252, 253, 273, 348, 350, 351
einzelne Notenzeilen 932
explizit 1146, 1147, 1149
Farben 56, 1149
Fermaten 929, 933
Filter 446
Generalbass 412, 884, 886, 894
Gruppierung, *siehe* Notengruppierung
H-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen
implizit 1146, 1147, 1149
leere Takte 1152, 1153
löschen 270, 465, 469, 762–764, 1151, 1152
mehrere an derselben Position 932
Mehrtaktpausen, *siehe* Mehrtaktpausen
notenzeilenabhängige Positionierung 931
Objekte eingeben an 215, 331
Platzierung 1146, 1150
Position 931, 1146, 1150
Spationierung, *siehe* Notenabstand
Standardeinstellungen 931
Stimmen 1146, 1148, 1150
Taktpausen, *siehe* Taktpausen
Taktstriche 933
Verbalkung 788, 803
Verbindung 1148, 1153

- Pausen (*Fortsetzung*)
verbunden [932](#)
verschieben [475](#), [607](#), [933](#), [1150](#)
Wiedergabe [934–936](#)
Wiederherstellen [1151](#)
Zäsuren, *siehe* Zäsuren
zurücksetzen [1149](#), [1151](#)
Zusammenführung [1147](#)
- Pausengruppierung, *siehe* Notengruppierung
- PDF-Dateien [576](#)
Dateinamen [569](#)
exportieren [565](#), [567](#), [569](#)
Farbe [577](#)
Layout-Nummern [178](#)
Layouts [565](#), [567](#)
Partien [565](#), [569](#)
Projektvorschau [76](#)
Schriften [578](#)
Seitengröße [565](#)
Tastaturbefehle [59](#)
- Peaking [705](#)
- Pedale
Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
Klavier, *siehe* Pedallinien
- Pedallinien [1057](#)
ändern [450](#)
Anfangszeichen [1063](#), [1066](#)
Anheben [1058](#)
Arten [384](#), [1057](#)
ausblenden [1063–1065](#)
Ausrichtung [1058](#), [1060–1062](#)
Bereich [386](#), [393](#)
Darstellung [1063](#), [1065](#), [1067](#), [1068](#)
Dauer [1069](#)
Einblendfeld [384](#), [391](#)
eingeben [382](#), [384](#), [391](#), [393](#)
Endzeichen [1064](#), [1065](#)
erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
erneutes Betätigen entfernen [1059](#)
Farben [56](#)
Filter [446](#)
formatieren [1063–1065](#)
Fortsetzungslinien [1057](#), [1063](#), [1065](#)
gestrichelt [1065](#)
Haken [1063](#), [1064](#)
Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
Hinweise [463](#)
Klammern [1066](#)
Länge [448](#), [1060](#), [1062](#)
löschen [469](#)
loslassen [1063](#)
MIDI-Aufnahme [278](#), [280](#)
MIDI-Controller [1069](#)
MIDI-Import [87](#), [280](#)
MusicXML-Import [1069](#)
Niveaus, *siehe* Ändern des Pedalniveaus
Noten [1060](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [1060](#)
Perkussion [1070](#)
Position [1060](#)
Reihenfolge [1060](#)
Stummschalten bei der Wiedergabe [529](#)
- Pedallinien (*Fortsetzung*)
Text [1066–1068](#)
trennen [1061](#)
verschieben [475](#), [1060](#)
Vorschläge [1060](#)
Wiedergabe [1069](#)
zusammenführen [1062](#)
- Pedallinien für Drei-Viertel-Betätigung [1058](#)
- Pedallinien für halbe Betätigung [1058](#)
- Pedallinien für Viertel-Betätigung [1058](#)
- Percussion-Editor [655](#)
Abspielmarke [522](#)
gespielte und notierte Notenwerte [664](#)
Höhe [649](#)
Navigation [650](#)
Noten auswählen [652](#)
Noten eingeben [657](#)
Noten kopieren [663](#)
Noten löschen [664](#)
Noten verschieben [659](#), [662](#)
Notenwert [658](#), [660](#), [664](#), [665](#)
Scrollen [522](#), [650](#)
Spielanweisungen [655](#)
Spuren [512](#)
Werkzeuge [644](#)
Zoom [649](#)
- Percussion-Maps [736](#)
benutzerdefiniert [740](#)
Dateiformat [741](#)
Dialog [737](#)
Endpunkte [504](#), [548](#), [552](#)
erstellen [740](#)
exportieren [741](#)
Filter [737](#)
importieren [741](#)
MIDI-Noten [37](#), [736](#)
Noteneingabe [246](#)
verbinden [504](#), [552](#)
Wiedergabe-Spielanweisungen [737](#)
zurücksetzen [737](#)
- Percussion-Maps (Dialog) [737](#)
- Perkussion
Artikulationen [1262](#)
Einzelstimmen-Layouts [174](#), [1270](#)
gestimmte Perkussion, *siehe* Instrumente
Gruppen [164](#), [1177](#)
hinzufügen [107](#), [109](#), [119](#), [130](#), [141](#)
Instrumentenwechsel [130](#), [133](#)
Kits, *siehe* Perkussions-Kits
Laissez-Vibrer-Haldebögen [1224](#)
Legenden, *siehe* Perkussions-Legenden
MIDI [37](#), [642](#), [655](#), [679](#), [736](#)
Namen der Einzelstimmen [179](#), [181](#)
Noteneingabe [243](#), [246](#), [247](#), [657](#), [658](#)
Notenköpfe [662](#), [1262](#), [1264–1266](#)
Notenzeilenbeschriftungen [1173](#), [1177](#), [1178](#)
Notenzeilenlinien [139](#), [148](#), [1269](#), [1270](#)
Rudiments [227](#), [257](#), [269](#), [921](#), [1244](#), [1249](#)
Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
Spielanweisungen [742](#)
Systemobjekte [1186](#)
Tremolos [742](#), [1262](#)

- Perkussion (*Fortsetzung*)
ungestimmte Perkussion, *siehe* ungestimmte Perkussion
Vorschläge 257
- Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog) 139
- Perkussions-Kits 138, 1260
Bearbeitungsbereich 139, 1269
Benennung 139, 146
Darstellungsarten 139, 1260, 1269, 1270
Dynamikanweisungen 1269
Eingabemarke 243
Einstellungen 139, 246
einzeilige Instrumente 1269
einzelne Instrumente und Kits 1260
Entfernen von Instrumenten 143
erstellen 107, 130, 138, 139, 141, 142
exportieren 148
fünfzeiliges Notensystem 1181, 1269
Größe der Abstände 148
Gruppen 146, 147
Halsrichtung 139, 247, 1275, 1276
importieren 149
Instrumente ändern 144
Instrumente filtern 139
Instrumente hinzufügen 142
Legenden 1271
MIDI 37, 642, 655, 679, 736
Notationen 1267
Noten eingeben 243, 658
Noten verschieben 481
Noteneingabe 246, 247, 657
Notenköpfe 662, 1262, 1264, 1265, 1267
Notenzeilen 139, 1260, 1269, 1270
Notenzeilenabhängige Platzierung von Legenden 452
Notenzeilenbeschriftungen 139, 146, 1171, 1178, 1269
Notenzeilenlinien 139, 148, 1269, 1270
Notenzeilenposition 145, 246, 1262
Raster 146–148, 1269
Reihenfolge der Instrumente 145
Rhythmusstriche 1134, 1136, 1139
routing 551
Rudiments 257, 921
Schläge 1134, 1136, 1139
Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
Sparationierung 148
Spielanweisungen 662, 1261, 1262, 1265
Spuren 502, 513
Stickings 1268
Stimmen 139, 1275, 1276
Vorschläge 257
zu Spielern hinzufügen 107, 130
- Perkussions-Legenden 1271
ändern 1273
Arten 1271, 1273
Bereiche 1271, 1273
Griffe 1273
Hinweise 463, 1271
hinzufügen 1272
Instrumentennamen 1274
klingende Instrumente 1273
Länge 1273, 1274
- Perkussions-Legenden (*Fortsetzung*)
Layouts 1271
notenzeilenabhängige Positionierung 452
Position 1271
Text 1275
- Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog) 1264
- Perkussions-Stickings 1268
- Pfad
Audio 93
Backups 100
Layouts 568
MIDI-Dateien 89
MusicXML-Dateien 85
Partien 81
Projekte 629
Tempospuren 92
- Pfeifgeräusche, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* rautenförmige Notenköpfe
- Pfeile 1079
Abschlüsse 1091
Arpeggio-Zeichen 1010
Bereiche 37, 44, 103
Ein-/Ausblenden 41
Linien 1081
Notenköpfe 967, 969
Vorzeichen 943
Zonen 37, 44, 103
- Phaser 702, 708
- Phrasen
Akkordsymbol-Regionen 822
Bindebögen 1155
Dynamikanweisungen 326, 878
Taktwiederholungen 450, 1122
- phrygisch
Akkordsymbole 338, 824
- Pianorollen-Editor 654
Abspielmarke 522
gespielte und notierte Notenwerte 664
Höhe 649
mittleres C 52
Navigation 650
Noten auswählen 652
Noten eingeben 657
Noten kopieren 663
Noten löschen 664
Noten transponieren 661
Noten verschieben 659
Notenwert 657, 660, 664, 665
Scrollen 522, 650
Spuren 512
Tonhöhe 52, 654, 657, 661
Triolen und N-tolen 654
unabhängige Stimmwiedergabe 654
Werkzeuge 644
Zoom 649
- Piccoloflöte, *siehe* Instrumente, *siehe auch* transponierende Instrumente
- Pincé, *siehe* Ornamente
- Pinch Harmonics 989, 992
- PingPongDelay 702, 708
- Pit-Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen

- Pitchbends [1016](#), [1023](#)
 Expression-Maps [718](#)
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings
 Glissando-Linien [718](#), [1019](#), [1021](#)
 MIDI-Controller [678](#), [681](#)
 mikrotonal [718](#)
- più, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch*
 Vortragsbezeichnungen
- Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Platzhalter, *siehe* Token
- Platzierung
 Akkordsymbole [821](#)
 ändern [452](#)
 Artikulationen [759](#), [760](#)
 Atemzeichen [931](#)
 Bindebögen [1156](#), [1158](#), [1162](#)
 Dynamikanweisungen [856](#)
 Fermaten [931](#)
 Fingersätze [897](#), [901](#)
 Haltebögen [1221](#)
 Harfenpedal-Schaubilder [1054](#)
 Liedtext [951](#)
 Linien [1083](#), [1085](#), [1086](#)
 Ornamente [995](#)
 Pausen [931](#), [1146](#), [1150](#)
 Pedallinien [1060](#)
 Spielanweisungen [452](#), [1073](#)
 Stimmen [1280](#)
 Studierzeichen [1097](#)
 Tempomarkierungen [1197](#)
 Tremolos [1245](#)
 Vorschläge [922](#)
 Zäsuren [932](#)
- Plops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- PlugIns [539](#)
 ändern [512](#), [539](#), [709](#)
 blockieren [509](#)
 Endpunkte [504](#), [539](#), [548](#), [551](#), [552](#)
 erlauben [509](#)
 Expression-Maps [504](#), [552](#), [717](#)
 Fenster [512](#)
 Hall [709](#)
 Instanzen [504](#), [507](#)
 Konfigurationen [542](#), [549](#), [551](#), [553–555](#)
 laden [510](#), [525](#), [539](#), [545](#), [707–709](#)
 Mixer [549](#), [698](#), [702](#)
 öffnen [512](#)
 Percussion-Maps [504](#), [552](#)
 Referenz [69](#)
 speichern [553](#), [554](#)
 Wiedergabe [504](#), [507](#), [539](#), [698](#)
- Pluszeichen
 Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
 Eingabemarke [220](#)
 Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
 Taktarten [293](#), [1229](#)
 Tapping [1035](#)
- PNG-Dateien [576](#)
 Auflösung [577](#)
 Dateinamen [569](#)
 exportieren [565](#), [567](#), [569](#)
 Farbe [577](#)
- PNG-Dateien (*Fortsetzung*)
 Layout-Nummern [178](#)
 Layouts [565](#), [567](#)
 Projektvorschau [76](#)
 transparent [567](#)
- poco a poco
 Dynamikanweisungen [322](#), [325](#), [864](#), [867](#), [871](#)
 Tempomarkierungen [1205](#)
 zentriert [867](#)
- Polychordsymbole [337](#), [816](#)
 Anordnung [826](#)
 eingeben [332](#)
- Polymer [298](#), [299](#), [1228](#)
- Polyphonie [1278](#)
 MIDI-Aufnahme [274](#), [275](#)
 Stimmen ändern [481](#)
 Stimmen hinzufügen [236](#)
 Wiedergabe [526](#), [527](#)
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Polytonalität [290](#), [292](#), [937](#)
- port de voix, *siehe* Ornamente
- Portamento, *siehe* Glissando-Linien
- Posaune, *siehe* Instrumente
- Position
 allmähliche Dynamikwechsel [873](#)
 Arpeggio-Zeichen [1013](#)
 Artikulationen [757](#), [759](#)
 Bindebögen [1156](#), [1158](#), [1162](#)
 Dynamikanweisungen [331](#), [856](#)
 Einfügen-Modus [464](#), [467](#), [468](#)
 eingeben [212](#)
 Fingersätze [897](#)
 Gabeln [873](#)
 Generalbass [891](#)
 Instrumente in Perkussions-Kits [145](#)
 Jazz-Artikulationen [1044](#)
 Linien [1082](#)
 neue Objekte [212](#)
 Noten in mehrstimmigen Kontexten [1280](#)
 Objekte [454](#), [637](#)
 Oktavzeichen [851](#)
 Pausen [931](#)
 Pedallinien [1060](#)
 rhythmisch [23](#)
 Saitenanzeigen [914](#)
 Schlüssel [215](#), [844](#), [845](#)
 Stop [464](#), [467](#), [468](#)
 Tonarten [940](#)
 Trillerintervalle [1007](#)
 Videos [191](#)
 Vorschläge [922](#)
 zurücksetzen [454](#)
- Positionierungsreihenfolge
 Akkordsymbole [160](#), [161](#), [163](#)
 ändern [1084](#)
 Linien [1084](#)
 Taktzahlen [780](#)
- Positionszeiger
 Akkordsymbole [339](#)
 Eingabemarke [220](#)
 Fingersätze [284](#)
 Generalbass [417](#)

Positionszeiger (*Fortsetzung*)

Liedtext [411](#), [955](#)
Text [629](#)

possibile, *siehe* Vortragsbezeichnungen

Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends

Präfixe

Beschriftungen für Instrumentenwechsel [136](#)
Dynamikanweisungen [864](#), [865](#)
Fingersätze [909](#)
Studierzeichen [1100](#)

Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends

Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends

precipitando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,
siehe auch Tempomarkierungen

Presets

Effekte [730](#)
Hintergrundfarbe [54](#)
Notenzeilengröße [600](#)
Zoom [41](#)

Presto, *siehe* Tempomarkierungen

primär

Balken [800](#)
Instrumente [646](#), [681](#)

primäre

Instrumente [677](#), [684](#)

primäre Taktzahlenabfolge [782](#)

ändern [783](#), [784](#)
zurückkehren zu [785](#)

Primen [629](#), [632](#)

primo

Wiederholungsenden [1110](#)

Program-Change-Aktionen [716](#), [722](#), [730](#)

Programmeinstellungen

Auswahlwerkzeuge [39](#)
Farben [52](#)
fehlende Schriften [74](#)
Haltepedal-Controller [280](#)
Kommentare [497](#), [498](#)
Mauseingabe [213](#)
MIDI [280](#)
Notationselemente eingeben [215](#), [331](#)
Noteneingabe [216](#), [217](#), [231](#)
Pedallinien [280](#)
Tastaturbefehle [59](#), [62](#)
Thema [53](#)

Programmeinstellungen-Dialog [57](#)

Projekt-Info (Dialog) [76](#)

Projekt-Statistiken (Dialog) [100](#)

Projekt-Statistiken-Dialog [101](#)

Projekte [18](#), [76](#), [79](#), [116](#)

andere Dorico-Versionen [74](#)
Arbeitsumgebungen [42](#)
Audio [93](#)
automatisches Speichern [97](#), [98](#)
Backup-Speicherort [100](#)
Backups [99](#)
beginnen [71](#)
Copyright [918](#)
Dateipfad [100](#), [568](#), [629](#)
Dauer [629](#)
Einstellungen [711](#)
exportieren [85](#), [89](#), [92](#)
fehlende Schriften [74](#)

Projekte (*Fortsetzung*)

Fenster [27](#)
Framerates [193](#)
Hub [69](#)
Komponist [917](#)
Layouts, *siehe* Layouts
letzte [73](#)
mehrere Fenster [49](#)
MIDI-Dateien [89](#)
MusicXML-Dateien [85](#)
öffnen [49](#), [72](#), [73](#), [98](#)
Partien [79–82](#), [168](#), [169](#), [187](#), [499](#)
Partien exportieren [81](#), [82](#)
Partien importieren [79](#), [80](#), [83](#)
Partien trennen [499](#)
PDF-Dateien [565](#), [576](#)
Registerkarten [48](#)
Sätze [168](#)
Startbereich [32](#)
Statistiken [100](#)
Textdichter [918](#)
Titel [69](#), [187](#), [624](#), [626](#), [916](#)
Token [629](#), [631](#)
Videos [188](#), [190](#)
Vollbildmodus [49](#)
Vorlagen, *siehe* Projektvorlagen
Vorschau [76](#)
Wiederherstellen [98](#)
zusammenführen [79](#)

Projektfenster [27](#)

Breite [39](#), [49](#)
Drucken-Modus [556](#)
dunkel [53](#), [56](#)
Einrichten-Modus [103](#)
hell [53](#)
mehrere öffnen [49](#)
Schreiben-Modus [195](#)
Thema [53](#)
trennen [48](#)
Wiedergabe-Modus [501](#)

Projektinformationen [76](#)

Copyright [918](#)
exportieren [78](#), [96](#)
Komponist [917](#)
Projektvorlagen [78](#)
Seitenvorlagen [624](#), [916](#)
Textdichter [918](#)
Titel [916](#)
Titel der Partien [186](#), [916](#)
Token [76](#), [186](#), [624](#), [631](#)

Projektvorlagen [71](#), [78](#)

Hub [69](#)
Kategorien [78](#)
Projekte beginnen [71](#)

prüfen

Druckvorschau [34](#), [455](#), [556](#)
Kommentare [493](#)

Puffer

Audio [278](#), [279](#)

pulgar, *siehe* Daumen

Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons

Punkt

- Dynamikanweisungen 866, 867, 872
- Liedtext 946
- possibile 866
- Punktierungen 196, 234
- subito 866, 867
- Tempomarkierungen 1202

Punkte

- Akkorddiagramme 831, 832, 841
- auswählen 652
- Dynamikanweisungen 671, 674–676
- Gitarren-Tapping 1035
- Klavatur-Bereich 207
- konstant 675, 682
- kopieren 652, 677, 684
- linear 675, 682
- löschen 653
- Maßeinheit 52
- MIDI 679, 681–683
- Rhythmus, *siehe* Punktierungen, *siehe auch* punktierte Noten
- Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
- Tempoänderungen 685, 686

punktiert

- Bindebögen 1160
- Dynamikanweisungen 855
- Haltebögen 1219, 1220
- Noten, *siehe* punktierte Noten
- Notenköpfe 968
- Oktavzeichen 850
- Pausen 196
- Tempomarkierungen 1204, 1206
- Tremolos 432, 434
- Zählzeiteinheiten 308

punktierte Noten 234, 805

- doppelte 234
- eingeben 196, 234
- erzwingen 273
- Notengruppierung 22, 805, 806
- Swing-Wiedergabe 532, 533
- Tempogleichungen 1207
- Tremolos 432, 434
- Triole 234

Punktierungen 234, 805

- Akkordmodus 261
- Anzahl 234, 269
- Einfügen-Modus 464
- eingeben 216, 227, 231, 234, 269
- Noten trennen 272
- Stimmen 1281
- Tonhöhe vor Notenwert 216
- Tremolos 432, 434
- verschieben 1281
- Zweizweiteltakte 806

Q

quadratisch

- Generalbass-Klammern 890
- Klammern 812, 814, 815, 1079
- Notenköpfe 968
- Notenköpfe in Klammern 974, 975
- Vorzeichenklammern 750, 988

Qualifikatoren 322, 325

Quantisierung 87

- ändern 278
- MIDI-Aufnahme 87, 275, 278
- MIDI-Import 87
- neu quantisieren 278
- Noten trennen 272
- Triolen und N-tolen 87
- Vorschläge 87

Quartettvorlagen 71, 78

- Notenzeilengruppen 810

Quellinstrumente 854

Quellnoten 907

Querformat 575, 582

Quintettvorlagen 71, 78

- Notenzeilengruppen 810

Quintolen, *siehe* Triolen und N-tolen

R

Rack, *siehe* Bereich für VST und MIDI

Rahmen 578, 627, 1214

- Abmessungen 37
- Abstand 580, 597–599
- Akkorddiagramme 835–837
- ausblenden 455
- Dauer 30, 536, 1106
- drucken 561
- Einschränkungen 597
- exportieren 565
- Form 775, 1215
- gestrichelt 626, 835
- Größe 37
- Harfen-Pedalangaben 1054
- kopieren 623, 624
- laufende Überschriften 595
- Notenzeilen 586, 596
- Partie-Überschriften 595, 597, 598, 626
- Ränder 597, 599
- Statistiken 100
- Stil 1215
- Systeme 586, 596, 610
- Tacets 615
- Takte 100
- Taktzahlen 775
- Text 1214, 1215
- Timecodes 1106
- Token 629
- Transport 30, 536
- Umbrüche 580, 613
- verschieben 597, 598
- Rahenumbrüche 580, 609, 613
- Bindebögen 1159
- divisi 1189
- einfügen 614
- erste Seite links 591
- Haltebögen 1222
- Hinweise 463, 615
- in andere Layouts kopieren 619, 621
- Klammern 770
- löschen 615
- Notenzeilen ausblenden 589
- Notenzeilen-Sichtbarkeit 589

- Rahmenumbrüche (*Fortsetzung*)
 Notenzeilenspationierung 585
 Schlüssel 844
 Taktarten 1231, 1232
 Taktstriche 611, 770
 Taktwiederholungen 614
 Tonarten 940, 941
 verschieben 611
 Wiederholungsenden 1112
- Rahmenverkettungen
 Eigenschaften 622, 637–639
 Noten, *siehe* Notenrahmenverkettungen
- Rallentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ränder 597
 Akkorddiagramme 836
 ändern 583
 ausblenden 455
 Instrumentennamen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen
 MusicXML-Dateien 83
 Notenrahmen 597, 599
 Notenzeilen 596, 597, 599, 1171, 1172, 1187
 Partie-Überschriften 598
 Rahmen 626, 627
 Ränder 597
 Seiten 580, 583, 597
 Tacets 618
- Randomisierung 690, 691, 693
- Raster
 Abstand 148
 Akkorddiagramme 835–838
 Gruppen 146
 Hub 69
 Notenzeilen 1178, 1269
 Notenzeilenbeschriftungen 1171, 1173
 Perkussions-Kits 146, 148, 1178, 1269, 1270
 rhythmisch 219, 220
- rastern, *siehe* Notenzeilengröße
- Rastralgröße 600
- Raum-Vorlagen
 Expression-Maps 718
 Percussion-Maps 737
 Wiedergabevorlagen 542, 548
- Räumlichkeit 512
- rautenförmige Notenköpfe 966, 967, 969, 1070
 Obertöne 986, 989, 991, 992
 Perkussion 1262, 1265, 1266
 Vorzeichen 988
 zurücksetzen 970
- rechte Seiten 623, 624
 beginnen ab 591
- rechte Zone 36, 37
 anzeigen 44
 ausblenden 44
 Drucken-Modus 558
 Einrichten-Modus 112
 Schreiben-Modus 205
- Rechte-Hand-Haken, *siehe* Linien
- Rechteck
 farbig, *siehe* Hinweise
 Noten 627, 654, 655, 664, *siehe auch* Rahmen
 Notenköpfe 968
- Rechteck (*Fortsetzung*)
 Rahmen 1215
 Taktzahl-Einfassungen 775
 Texteneinfassungen 1214, 1215
 über Systemen, *siehe* Systemspur
- reduzieren 172, 481, 600, 618
 Notenwerte 270, 272
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Refrain-Liedtext 944
 Einblendfeld 410
 Liedtext ändern in 945
 Zeilen ändern in 960
- Regeln für Vorzeichendauer 755
 klassisch 755
- Regionen
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
 Anzahl 1123, 1129, 1140
 auswählen 441, 442, 652, 693, 694
 Dynamikanweisungen 671
 Key-Editor 642, 652, 654, 655, 667, 671, 678, 679, 685, 693, 694
 Noten 654, 655
 Schrägstriche 1136, 1138, *siehe auch*
 Rhythmusstriche
 Spielanweisungen 667
 Takte, *siehe* nummerierte Taktregionen
 Taktwiederholungen, *siehe* Taktwiederholungen
 Tempo 685
 Wiedergabe-Modus, *siehe* farbige Bereiche
- Regionen mit Strichnotation 1136
 Akkordsymbole 817, 822, 1136
 andere Noten anzeigen 1139
 andere Noten ausblenden 1139
 Anzahl 1140
 Anzeigeeoptionen 1140
 Einblendfeld 425, 435
 eingeben 435
 Filter 446
 Griffe 448
 Halsrichtung 1144
 Hervorhebungen 1136, 1140
 Klammern 1142
 Länge 448
 löschen 469
 mehrere 1143
 Notengruppierung 805
 Notenhäse 1138
 notenzeilenabhängige Positionierung 1143
 Notenzeilenposition 1144
 Pausen 1139
 Pausen ausblenden 1139
 Platzierung 1143
 Stimmen 1134, 1144
 überlappend 1143
 Verbalkung 1138
 verschieben 475, 479, 1144
 vertikale Position 1144
 Zahlen 1142
- Register
 ändern 483, 486, 487
 Noteneingabe 230
 Oktavzeichen 346, 347, 850
 PlugIns 509

- Register (*Fortsetzung*)
 - Schlüssel 344, 345, 844, 848
 - transponieren 487, 848
- Registerkarten
 - Ansichtsoptionen 45
 - anzeigen 29
 - ausblenden 29
 - Gruppen 48
 - Layouts 43, 45, 47
 - mehrere anzeigen 48
 - öffnen 45
 - Reihenfolge 48
 - schließen 46
 - Takt 31
 - verschieben 48
 - wechseln 47
- Reihen
 - Akkorddiagramme 835, 837
 - Akkordsymbole 160, 161, 163
 - Dynamikanweisungen 878, 879
- Reihenfolge
 - Akkordsymbole 826
 - Aktionen 722
 - Artikulationen 758
 - Band 121
 - Expression-Maps 717
 - Instrumente 122, 127, 128, 132, 145, 180, 181, 1176
 - Jazz 121
 - Kommentare 498
 - Layouts 177
 - Linien 1083, 1084
 - Metronomangaben 1203
 - MIDI-Befehle 722
 - Namen 132, 180, 181
 - Noten 1281
 - Notenzeilenbeschriftungen 1176
 - orchestral 121, 122, 132, 164, 1177, 1178
 - Partien 76, 171
 - Partitur 121, 122, 164, 1177, 1178
 - Punktierungen 1281
 - Rahmenverkettungen 636
 - Registerkarten 48
 - Seiten 40, 50
 - Spieler 121, 122, 164, 1177, 1178
 - Stimmen 1281
 - Studierzeichen 1098
 - Tempomarkierungen 1203
 - Tonarten 938
 - Vorzeichen 752, 938
 - Wiederholungsmarker 1115
- reine Intervalle 267, 485–487
- Relative Kanaländerungs-Aktionen 730
- relative Tempoänderungen 1196, 1202
- REVerence 702, 708, 709
- rfz, *siehe* Dynamikanweisungen
- rhythmische Notation 23, 1134
- rhythmische Position 23
 - Wiedergabe 520
 - Zuordnungslinien 455
- rhythmischen Positionen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Rhythmisches Feeling 532, 533
 - ändern 534
 - Änderungen löschen 536
 - Einblendfeld 307
 - Hinweise 463, 534, 536
 - Standardeinstellungen 533
- rhythmisches Raster 37, 219
 - ändern 220
 - Auflösung 37, 220
 - Farbe 55
 - Key-Editor 644, 650
 - Noten auswählen 445
 - Tastaturbefehle 59, 62
 - Zuordnungslinien 455
- Rhythmus
 - folgen 488
 - Haltebögen 805, 806
 - neu quantisieren 278
 - Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 - Tabulatur 1191
- Rhythmusgruppe
 - Akkordsymbole 816, 817, 819
 - hinzufügen 107, 109, 119, 124, 130
 - Klammern 810, 1177
 - Notenzeilengruppen 810, 1177
 - Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
- Rhythmusstriche 1134, 1136
 - Anzahl ändern 1141
 - Anzeigeoptionen 1140
 - Art 1135
 - Bereich 426
 - Darstellung 1143
 - Einblendfeld 425, 435
 - Eingabemarke 220, 238
 - eingeben 238, 426, 435
 - Filter 446
 - halslos 220, 238
 - Halsrichtung 983, 1144
 - Häufigkeit 1141
 - Hervorhebungen 1136, 1140
 - Klammern 1142
 - löschen 469
 - Notengruppierung 805
 - Notenhäse 1138
 - notenzeilenabhängige Positionierung 1143
 - Notenzeilenposition 145, 1144
 - Pausen 1139, 1148
 - Pausen ausblenden 1139
 - Perkussions-Kits 139, 145, 243, 1136
 - Platzierung 1143
 - Regionen 1134, 1136, 1140
 - Stimmen 238, 481, 1134, 1135, 1144
 - Taktpausen 1148
 - trennen 1138
 - Verbalkung 1138
 - verschieben 475, 479, 1144
 - vertikale Position 1144
 - Zähler 1140–1142
- Richtung
 - allmähliche Dynamikwechsel 868, 873–875
 - Arpeggio-Zeichen 1010, 1011
 - Audio, *siehe* Panorama
 - Balken 791, 792, 801

Richtung (Fortsetzung)

- Bindebogenkrümmung 1162, 1163
- Fächerbalken 803
- Gabeln 868, 873–875
- Gitarren-Bendings 452
- Gitarren-Pre-Bends 1031
- Glissando-Linien 971
- Krümmung von Haltebögen 1221, 1222
- Linien 1091
- Notenhäse 980, 982–984
- Panorama 706
- Papierausrichtung 575
- Rhythmusstriche 1144
- Teilbalken 801
- transponieren 485, 486
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 910, 971
- Vorschläge 923
- Wiedergabe-Anweisungen 743, 744
- Ridebell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Rinforzando, *siehe* Dynamikanweisungen
- Rips, *siehe* Jazz-Artikulationen, *siehe auch* Glissando-Linien
- Ritardando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ritenuto, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- römische Ziffern
 - harmonische Analyse 884
 - Seitenzahlen 1047
 - Token 632
- Römische Ziffern
 - Nummern der Partie 632
- RoomWorks SE 702, 708
- Rotary 702, 708
- routing 551, 552
- Routing 504, 513
- rubato
 - Ausdrucksangaben 322, 864, 865
 - mit System verbundener Text 404
 - Tempomarkierungen 304, 1195
 - Text 404
- rückgängig 28, 456
 - Verlauf 456
- Rückgriff
 - Wiedergabe-Anweisungen 744
 - Wiedergabevorlagen 542
- Rücklauf 521, 536
- rückwärts 457
 - Navigation 339, 411, 417, 457
 - Takte verschieben 611, 613
- rückwirkende Aufnahme 277, 536
- rudimentäres Schlagzeugspiel, *siehe* ungestimmte Perkussion
- rund
 - Akkordsymbol-Klammern 827, 829
 - Generalbass-Klammern 890
 - Notenkopfkammern 974, 975

S

- S-förmige Bindebögen 1162, 1163
- Saiten
 - Akkorddiagramme 832, 841
 - ändern 971, 1193
 - Anzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 - Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 - Bereiche 150
 - Bindebögen, *siehe* Hammer-Ons
 - Bogenangaben 382, 386
 - Farbe 55
 - Fingersatz 903, 971, *siehe auch* Saitenanzeigen
 - Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 - hinzufügen 150
 - Instrumente mit Bünden 107, 150
 - Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 - löschen 150
 - Noten außerhalb des Bereichs 972, 1193
 - Noten zuweisen 971
 - Obertöne 985
 - Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 - Stimmung 107, 150, 971
 - Strichzeichen 1073
 - Tapping, *siehe* Tapping
 - Tonhöhe ändern 150
 - Tonhöhen 150, 971
 - Zahlen, *siehe* Saitenanzeigen
 - zurücksetzen 1193
- Saiten-Tonhöhen
 - ändern 153, 971
 - Instrumente mit Bünden 153
- Saitenanzeigen 903, 912, 971
 - außerhalb der Notenzeile 397, 399, 912
 - Bereich 386, 399
 - Dauer 448, 1073, 1074
 - Einblendfeld 382, 385, 397
 - eingeben 382, 385, 397, 399, 400
 - horizontale Position 914
 - innerhalb der Notenzeile 400, 912, 913
 - Länge 1073
 - Linien 397, 399, 448, 1073, 1074
 - löschen 913
 - Platzierung 914
 - Position 914
 - Saiten-Nummer 971
 - verschieben 475, 479, 914, 1073
- Saiteninstrumente 126, 150
 - Akkordsymbole 817
 - Bogenangaben 382, 386
 - Glissando-Linien 1019, 1021
 - Gruppen 164
 - hinzufügen 107, 109, 119, 124, 130
 - Klammern 810, 1177
 - Saiten-Nummer 971
 - Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 - Spieler-Reihenfolge 104, 121
 - Strichzeichen 1073
 - Substitutions-Fingersätze 898
 - Systemobjekte 1186
 - Verschiebungsangaben 909
- Salzedo-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- Samplebibliotheken, *siehe* Sound-Bibliotheken

- Samplerate [37](#), [278](#), [279](#)
 Sattel
 Akkorddiagramme [832](#)
 Instrumente mit Bündeln [150](#)
 Tabulatur [154](#), [155](#), [1190](#)
 Sätze [19](#), [168](#)
 exportieren [81](#), [82](#)
 hinzufügen [169](#)
 importieren [79](#), [80](#)
 mehrere auf Seiten [592](#)
 Partie-Überschriften [626](#)
 Tacets [615](#)
 trennen [499](#)
 Satzspieler [118](#)
 divisi [1189](#)
 Ensembles [109](#), [124](#), [125](#)
 hinzufügen [119](#), [124](#), [125](#)
 leere Notenzeilen [588](#)
 Notenzeilen [589](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1170](#)
 Ossia-Notenzeilen [1182](#)
 Saxofon, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente
 Schattennoten [212](#)
 Farbe [55](#)
 Schaubilder
 Akkorde, *siehe* Akkorddiagramme
 Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-
 Pedalangaben, *siehe auch* Harfenpedal-
 Schaubilder
 Schläge [1139](#)
 schlagen
 Arpeggios, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Fingersatz [906](#)
 Rhythmusstriche [238](#)
 Schlagzeuge [138](#), [139](#), [1260](#)
 Benennung [139](#)
 Eingabemarke [243](#)
 Einstellungen [139](#), [246](#)
 exportieren [148](#)
 Festlegen von Kits als [144](#)
 Halsrichtung [144](#)
 hinzufügen [130](#)
 importieren [149](#)
 Instrumente filtern [139](#)
 Laissez-Vibrer-Haldebögen [1224](#)
 Noten eingeben [243](#), [246](#), [658](#)
 Notenköpfe [1267](#)
 Rhythmusstriche [1134](#), [1136](#), [1139](#)
 Schläge [1134](#), [1136](#), [1139](#)
 Stimmen [144](#), [1275](#)
 schließen, *siehe* öffnen
 Schlüssel [844](#)
 Abstand [844](#)
 Abweichungen [107](#), [344](#), [345](#)
 ändern [107](#), [344](#), [345](#)
 anzeigen [846](#), [847](#)
 Arten [341](#)
 ausblenden [344](#), [345](#), [846](#), [847](#)
 Bereich [345](#)
 Einblendfeld [341](#), [344](#)
 eingeben [341](#), [343–345](#)
 Erinnerung [844](#)
 Farben [56](#)
 Filter [446](#)
 Gitarre [129](#), [848](#)
 Haldebögen [1223](#)
 Hinweise [463](#), [846](#), [847](#)
 Indische Trommel [345](#), [1277](#)
 Instrumente [107](#)
 Instrumentenwechsel [135](#)
 Layouts [846](#), [847](#)
 löschen [469](#)
 Oktavangaben [342](#), [847](#), [848](#)
 Position [215](#), [845](#)
 Taktzahlen [780](#)
 Token [631](#)
 Tonarten [940](#)
 transponierende Instrumente [107](#)
 Transposition [342](#), [847](#), [848](#)
 verschieben [135](#), [475](#), [479](#), [845](#)
 Vorschläge [845](#)
 Wiederherstellung [344](#), [345](#)
 Schlüssel-Bereich [343](#), [345](#)
 schmale Taktarten [1243](#)
 schneiden [196](#)
 aktivieren [196](#)
 Auswahl [471](#), [499](#), [762–764](#)
 Haldebögen [1226](#)
 Haldebogenketten [272](#), [1226](#)
 Noten [272](#)
 Regionen mit Strichnotation [1138](#)
 Schrägstriche [1138](#)
 Takte [762–764](#)
 Zählzeiten [465](#), [762](#)
 Schnellvorlauf [536](#)
 Schnittmarken [578](#)
 drucken [561](#)
 exportieren [565](#)
 Schnittstellen [504](#), [515](#), [549](#), [685](#)
 Akkordspur [504](#)
 ändern [551](#)
 Einstellungen [549](#)
 Expression-Maps [504](#), [549](#), [552](#)
 Instrumente [551](#)
 Mixer [698](#)
 Percussion-Maps [504](#), [549](#), [552](#)
 Tempo-Editor [685](#)
 Tempospur [515](#)
 Schnörkel-Arpeggio-Zeichen [1010](#), [1012](#)
 Schrägstriche [1134](#)
 Akkordsymbole [825](#)
 doppelte [1183](#), [1244](#)
 Dynamikanweisungen [322](#), [861](#)
 Generalbass [414](#)
 Noten, *siehe* Stimmen mit Strichnotation, *siehe*
 auch Tremolo-Striche
 Notenhäse, *siehe* Tremolo-Striche
 Notenköpfe [965](#), [968](#), [1134](#), [1262](#)
 Pausen [930](#), [1148](#)
 Perkussion [1262](#)
 Regionen, *siehe* Regionen mit Strichnotation
 Stimmen, *siehe* Stimmen mit Strichnotation
 Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 Taktarten [1236](#), [1239](#)

Schrägstriche (*Fortsetzung*)

- Taktpausen 1148
- Tremolos, *siehe* Tremolo-Striche
- Triole 1244
- Vorschläge 921, 922, 925, 926
- Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- Schreiben-Modus 18, 195
 - Abspielmarke 522
 - auswählen 438–442, 445, 457
 - Bereiche 36, 195, 201, 205, 637
 - Einblendfelder 21
 - Eingabemarke 224
 - eingeben und bearbeiten 212
 - Hinweise 463
 - Navigation, *siehe* Navigation
 - Notationen eingeben 281
 - Noten eingeben 226
 - Spationierung 606
 - Systemspur 443
 - Texteditor 405
 - Transponieren-Dialog 486
 - wechseln 42, 195
 - Werkzeugfelder 37, 195, 196, 202
- Schreibung
 - Akkordsymbole 154, 155, 816, 823
 - Noten 251, 488, 490–492
 - Vorzeichen 251, 488, 490–492
- Schreibung von Vorzeichen 251
 - ändern 488, 490, 491
 - zurücksetzen 492
- Schriftart Academico 715
- Schriftart Bravura 715
- Schriftart Golden Age 713, 715
- Schriftart Leipzig 713, 715
- Schriftart Leland 713, 715
- Schriftart November 713, 715
- Schriftart Petaluma 713, 715
- Schriftart Sebastian 713, 715
- Schriftstile 1208
 - Copyright 918
 - fehlende Schriften 74
 - Generalbass 894
 - Glyphen 713, 715
 - Komponist 917
 - Liedtext 944, 957, 958
 - Notationen 713, 715
 - Noten 713, 715
 - Notenzeilenbeschriftungen 1178
 - Partie-Überschriften 626
 - PDF-Dateien 578
 - Perkussions-Kits 1178
 - Strophennummern 958
 - SVG-Dateien 578
 - Taktarten 1243
 - Textdichter 918
 - Titel 624, 626, 916
 - zusammenführen 1180
- schrittweise Eingabe, *siehe* Noteneingabe
- schwarz-weiß 577
- Schwarzweiß-Grafiken 577
- Schwellenwert für Ausfüllung
 - horizontale Ausrichtung 596
 - vertikale Ausrichtung 586, 604

Scoops

- Einblendfeld 355, 356
- eingeben 365, 366, 374, 375
- Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
- löschen 1040
- Vibratohebel 1034
- Scrollansicht, *siehe* Fortlaufende Ansicht
- Scrollen 461
 - Key-Editor 642, 650
 - Mixer 704
 - Percussion-Editor 650
 - Pianorollen-Editor 650
 - Wiedergabe 522
- Sechzehntelnoten 201, 227, 269, 270
 - Akkorde 259
 - Auftakte 295, 300, 302
 - Einfügen-Modus 242
 - Glissando-Linien 1021
 - Metronomangaben 306
 - Noten trennen 272
 - Pausen 252, 1146
 - Perkussion 243, 658
 - Quantisierung 87
 - rhythmisches Raster 219, 220
 - Stimmen 236
 - Swing-Wiedergabe 307, 532, 533
 - Tabulatur 248
 - Tremolos 432, 434, 1244
 - Triolen und N-tolen 262, 265
 - Verbalkung 787, 805
 - Vorschläge 256
 - Zählzeiten 314
- secondo
 - Wiederholungsenden 1110
- Segno 1114
 - Abschnitte 1114
 - anzeigen 1116
 - ausblenden 1116
 - eingeben 431, 432
 - mehrere 1115
- Seiten
 - Anordnung 40, 50
 - Ansicht ändern 50
 - Ansichtsoptionen 37
 - ansteuern 459
 - Ausfüllung 584, 586, 600
 - Ausrichtung 582
 - Bereiche 571
 - Breite 582, 583, 596
 - drucken 563, 564, 571, 575
 - Einstellungen 575
 - exportieren 563–565, 571
 - Farbe 53, 56
 - formatieren 916
 - gegenüberliegend 623, 624
 - Gesamtanzahl 100, 633
 - Größe, *siehe* Seitengröße
 - Hintergrundfarbe 54, 56
 - Höhe 582, 583, 586
 - kopieren 623, 624
 - Layouts 580, 609, 610, 623
 - leere Notenzeilen ausblenden 589
 - links 623, 624

- Seiten (*Fortsetzung*)
 mehrere Partien 592
 Navigation 459, 461
 Partie-Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
 Rahmen, *siehe* Rahmen
 Ränder 580, 583, 597–599
 Rechtecke, *siehe* Rahmen
 rechts 623, 624
 Seitenvorlagen, *siehe* Seitenvorlagen, *siehe auch* Partie-Überschriften
 Statistiken 100
 Token 633
 Umbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
 Vorlagen, *siehe* Seitenvorlagen, *siehe auch* Partie-Überschriften
 Wechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
 Zahlen, *siehe* Seitenzahlen
 ziehen 461
- Seitenanordnungen 40, 50
- Seitenansicht 40, 50
 Anordnung 40, 50
 Navigation 459, 461
 Partien 499
 Seitenzahlen 1049
 Taktzahlen 777
- Seitenbereiche
 auswählen 571
 drucken 563, 564
 exportieren 563, 564
 Partien 563, 564
- Seitenformatierung 580
 divisi 1189
 festlegen 609, 610
 fixieren 619, 621, 622
 formatieren 624
 leere Notenzeilen 588, 590
 linke Seiten 591
 mehrere Partien 592
 Notenzeilen 589
 Notenzeilengröße 600
 Notenzeilenspationierung 585, 603
 Partie-Überschriften 580, 626
 Seitengröße 582
 Seitenvorlagen 584, 623, 624
 Systeme 585, 610
 Tacets 616
 Takte pro System 609
 Text 715
 Titel 623, 626
 Verteilen 609
- Seitengröße 574, 575
 ändern 582
 Grafikdateien 565
 Layout-Optionen 711
 MusicXML-Dateien 83
 neue Projekte 69
- Seitenränder 580, 597
 ändern 583, 599
 ausblenden 455
- Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
- Seitenvorlage-Sets 624
 anwenden 584
 Layouts 584
 Partie-Überschriften 624, 626
- Seitenvorlagen 25, 623, 624
 Arten 624
 erste 593, 624
 Komponist 624
 kopieren 623, 624
 Partie-Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
 Projektvorlagen 78
 Seiten zuweisen 593
 Seitenzahlen 625, 1047
 Sets, *siehe* Seitenvorlage-Sets
 Standard 624
 Titel 624
- Seitenvorlagen-Abweichungen 1208
- Seitenwechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
- Seitenzahlen 625, 1047
 anfänglich 591, 1048
 anzeigen 595, 1049
 ausblenden 595, 1048, 1049
 Hilfsseitenzahlen 1049
 löschen 1047
 Partie-Überschriften 595, 1048
 Partien 632
 Seitenvorlagen 625
 Summe 633
 Token 632, 633
 Zahlenstil 1047
 Zählzeit 633
- sekundäre Balken 800
 ändern 801
 Linien 801
 Richtung 801
 trennen 790
 zurücksetzen 801
- sekundäre Instrumente 646, 677, 681, 684
- sekundäre Klammern 812, 815
 Akkoladen 814
 anzeigen 813
 ausblenden 813
 Unterklammern 814
 verschachtelte Unterklammern 815
- Sekunden
 Notenwert-Token 629, 632
 Timecodes 1106
 Transport 30, 536
- Sends 702
 entfernen 709
 laden 708
 Mixer 697, 698
- 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 947
 Dynamikanweisungen 870
 Liedtext 946, 951, 952
 Position 951
 Tempomarkierungen 1205
 Verbalkung 789
- simile
 anzeigen 1075
 ausblenden 1075
 Dynamikanweisungen 322, 325, 864
 Spielanweisungen 1075
- Sinfonie, *siehe* Partien
- Skalen 943
 Dur 939
 EDO 943
 Etüden, *siehe* Partien
 Grad 817, 968
 Moll 939
 Teilungen der Oktave 943
 Tonarten 937, 939
 transponieren 486
 Werte, *siehe* Skalen-Multiplikation, *siehe auch*
 Histogramm-Werkzeug
- Skalen-Multiplikation 690, 691, 693
- Skalierung aufheben
 Triolen und N-tolen 1252
 Vorschläge 924
- Skalierungsfaktor
 Akkorddiagramme 836
 drucken 561, 574, 575
 Fingersätze 903
 Noten 451
 Notenabstand 607, 608
 Notenzeilen 600–602, 604
 Stichnoten 607, 608
 Taktstriche 767, 769
 Vorschläge 607, 608, 921, 925
- Sketch-Notenzeilen 107, 109
- Skordatur 150, 153
- Slap-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Slap-Tongue, *siehe* Spielanweisungen
- Slides
 Fingersätze, *siehe* Fingersatz-Slides
 Gitarre 1016
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Key-Editor 642
 Tempo 30
 Tonhöhe, *siehe* Glissando-Linien, *siehe auch*
 Pitchbends
 Zoom 642
- Slots 504, 702
- Smears, *siehe* Jazz-Ornamente
- smorzando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,
siehe auch Tempomarkierungen
- SMPTE, *siehe* Timecodes, *siehe auch* Marker
- SMuFL 713, 715
 Musiksymbole 407
 Notenköpfe 407
 Token 631
 Vorzeichen 407
- Snare-Rolls, *siehe* Tremolos
- Snaredrum, *siehe* ungestimmte Perkussion
- sofortige Dynamikwechsel, *siehe*
 Dynamikanweisungen
- Solisten 122
 Systemobjekte 1186
- solo
 Angabe 404
 Notenzeilenbeschriftungen 122
 Spieler, *siehe* Solisten, *siehe auch* Einzelspieler
 Systemobjekte 1186
- solo schalten 697, 698
 deaktivieren 697–699
 Instrumente 527
 Kanäle 527, 700
 Spuren 527
 Stimmen 527
 Wiedergabe 526, 527
- Solo schalten
 deaktivieren 528
- Sonate, *siehe* Partien
- Sondertasten
 suchen 60
 Tastaturbefehle 60
- Sordino, *siehe* Spielanweisungen
- sortieren
 Instrumente 121, 122
 Kommentare 498
 Layouts 177, 178
 Partien 171
 Spieler 104, 121, 122
- Sostenuto-Pedal 1057
 Anfangszeichen 1063
 MIDI-Controller 1069
 Text 1066–1068
- Sound-Bibliotheken 539, 736
 ändern 545, 546
 Dokumentation 69
 Expression-Maps 717
 fehlende Sounds 545
 Percussion-Maps 740
 Sounds laden 510, 525, 539, 545
 Triller 1008
 Verzögern 725
 Wiedergabe 716, 717, 736
- Sounds, *siehe* Wiedergabe
- Spalten
 fehlende Schriften 74
 Generalbass 884
 Linien 1084
 Marker 420
 Stimmen 1280, 1281
 Videos 420
 Vorzeichen 752
- Spationierung 585, 603, 604, 607
 Akkorddiagramme 836
 Akkordsymbole 820, 826
 allmähliche Dynamikwechsel 873
 Arpeggio-Zeichen 1013
 Bindestriche 951, 959
 Bündel 150
 Fortlaufende Ansicht 40
 Layout-Optionen 711
 Liedtext 608, 951, 952, 957–959
 Mixer 704

- Spationierung (*Fortsetzung*)
- Noten, *siehe* Notenabstand
 - Notenhäse [797](#)
 - Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspationierung
 - Notenzeilen-übergreifende Balken [797](#)
 - Notenzeilenlinien [139](#), [148](#), [1270](#)
 - Partie-Überschriften [598](#)
 - Pausen, *siehe* Notenabstand
 - Perkussion [139](#), [148](#), [1270](#)
 - Punktierungen [1281](#)
 - Schlüssel [844](#)
 - Stichnoten [607](#)
 - Stimmspalten [1281](#)
 - Studierzeichen [1097](#)
 - Systeme, *siehe* System-Spationierung, *siehe auch* Notenzeilenspationierung
 - Tacets [618](#)
 - Taktarten [1241](#)
 - Takte [607](#), [1151](#)
 - Vorschläge [607](#)
 - Vorzeichen [752](#), [753](#)
 - Zäsuren [352](#)
 - zusammenführen [618](#)
- Spatiumsgröße [584](#), [600](#), [601](#)
- speichern
- Endpunktkonfigurationen [553](#)
- Speichern [69](#), [97](#)
- Akkorddiagramm-Formen [841](#)
 - Audio [89](#), [93](#), [94](#)
 - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 - Backups [99](#)
 - benutzerdefinierte Ensembles [111](#)
 - Editoren [695](#)
 - Einstellungen als Standard [711](#)
 - Endpunktkonfigurationen [554](#)
 - Ensembles [111](#)
 - Expression-Maps [735](#)
 - gespielte Noten [277](#)
 - Grafikdateien [565](#), [568](#)
 - Instrumentennamen als Standard [183](#)
 - Key-Editor-Konfigurationen [695](#)
 - Kommentare [498](#)
 - Layout-Optionen als Standardeinstellung [711](#)
 - Liedtext [949](#)
 - MIDI-Dateien [89](#)
 - MusicXML-Dateien [85](#)
 - Ordner-Speicherort [100](#)
 - PDF-Dateien [565](#)
 - Percussion-Maps [741](#)
 - Perkussions-Kits [148](#)
 - PlugIn-Instanzen [553](#)
 - PNG-Dateien [565](#)
 - Spieler [111](#)
 - SVG-Dateien [565](#)
 - Text [96](#)
 - TIFF-Dateien [565](#)
 - Wiedergabevorlagen [547](#), [548](#)
- Speicherorte
- Backup-Ordner [100](#)
- sperrern
- Dauer, *siehe* Notenwert sperren
 - gespielte Notenwerte [644](#), [665](#)
 - Key-Editor [646](#)
- spiccato, *siehe* Spielanweisungen
- Spielanweisungen [1070](#)
- ändern [450](#), [662](#), [1265](#)
 - Anzeige [37](#)
 - anzeigen [1072](#)
 - Arten [382](#), [1070](#)
 - ausblenden [387](#), [1072](#)
 - auswählen [440](#)
 - Bereich [386](#), [389](#)
 - Dauer [448](#), [1074](#), [1075](#), [1077](#)
 - Dialog [744](#)
 - divisi [1189](#)
 - duplizieren [1075](#)
 - Editor, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 - Einblendfeld [382](#), [387](#)
 - eingeben [382](#), [387](#), [389](#)
 - Endpunktkonfigurationen [553](#)
 - erstellen [1266](#)
 - exportieren [96](#)
 - Expression-Maps [716](#), [717](#), [743](#)
 - Farben [56](#)
 - Filter [446](#)
 - Fortsetzungslinien [1073](#), [1076](#), [1077](#)
 - Gitarre, *siehe* Gitarrentechniken, *siehe auch* Vibratohebel
 - Griffe [1074](#), [1076](#)
 - Größe [451](#)
 - Gruppierung [1073](#), [1076](#), [1077](#)
 - Gruppierung aufheben [1078](#)
 - Haltebögen [387](#), [389](#)
 - Hinweise [463](#), [1072](#)
 - identifizieren [37](#)
 - Kombinationen [728](#), [732](#), [742](#)
 - Länge [448](#), [1073](#)
 - Linien, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 - löschen [469](#)
 - Notenköpfe [662](#), [742](#), [1262](#), [1264](#)–[1267](#)
 - notenzeilenabhängige Positionierung [452](#)
 - Obertöne, *siehe* Obertöne
 - Perkussion [742](#), [1261](#), [1262](#), [1264](#), [1268](#)
 - Platzierung [1073](#)
 - Position [1073](#)
 - Schrift [1070](#)
 - Spuren, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 - Stimmen [387](#), [389](#), [526](#), [527](#)
 - stummschalten [529](#)
 - Text [1070](#), [1071](#)
 - Text hinzufügen [1071](#)
 - verschieben [475](#), [479](#), [1073](#)
 - Wiedergabe [526](#), [527](#), [716](#), [717](#), [743](#), [744](#)
 - wiederholen [1075](#)
- Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog) [1262](#)
- Spielanweisungen-Bereich [389](#), [393](#)
- Spielanweisungen-Editor [667](#)
- anzeigen [667](#)
 - ausblenden [667](#)

- Spielanweisungs-Linien 1073, 1076
 ändern 1078
 anzeigen 1075, 1077
 ausblenden 1075
 Darstellung 1075
 Dauer 448, 1074, 1075
 Standardeinstellungen 1073
- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 1070, 1260, 1262, 1264
 ändern 662, 1265
 Artikulationen 742
 Darstellung 1267
 eingeben 243, 658
 erstellen 1266
 Wiedergabe 742
- Spielanweisungsspuren, *siehe* Spielanweisungen-Editor
- Spieler 20, 116, 118
 Akkordsymbole 332, 817
 anzeigen 170, 174
 Audio exportieren 93
 aus Gruppen entfernen 168
 aus Partien entfernen 170
 ausblenden 170, 174
 Benennung 179–182, 1173
 Bereich 103, 104
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 137
 divisi 1189
 duplizieren 120
 Einzelspieler 104, 118, 119
 Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
 Ensembles 104, 124
 exportieren 81
 Farben 513, 654, 655
 Generalbass 412, 885
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen
 hinzufügen 107, 109, 119, 124, 125, 130, 166
 importieren 79, 80
 Instrumente 20, 50, 126, 130, 131
 Karten 104
 Klammern 809, 810, 1177
 kombinierte Einzelstimmen 174
 kopieren 120
 Lautstärke 705, 864
 Layouts 116, 174, 181
 leere Notenzeilen 588
 Listen 179, 630
 löschen 123, 132, 167
 maximale Anzahl 118
 mehrere Instrumente 50, 130, 180, 181, 1173
 MIDI exportieren 89
 Namen der Spieler 180, 181
 Notenzeilen 589
 Notenzeilenbeschriftungen 1173
 Notenzeilengröße 601
 Nummerierung der Instrumente 127, 128
 Oktavzeichen 852
 Ossia-Notenzeilen 1182
 Panorama 706
 Partien 116, 170
 Perkussions-Kits 141, 142
 Position in der Partitur 104, 121, 122
 Reihenfolge der Instrumente 132
- Spieler (*Fortsetzung*)
 Satzspieler 104, 118, 119
 Schlüssel 846, 847
 Solisten 122
 solo schalten 527, 528, 697
 sortieren 104, 121
 Speichern 111
 Statistiken 100
 stummschalten 527, 528, 697
 Swing-Wiedergabe 534, 536
 Systemtrennzeichen 1183
 Tabulatur 1190, 1191
 Token 630
 Tonhöhe 129
 Transposition 129
 Transposition ändern 131
 umbenennen 180
 verschieben 121, 122, 168
 verschieben von Instrumenten zwischen 132
 zu Partien hinzufügen 170
 zusammenführen 79, 80, 83, 618
 zusätzliche Notenzeilen 1182
 zwischen Gruppen verschieben 168
- Spieler umbenennen (Dialog) 180
- Spieler-Bereich 103, 104
- Spieler-Beschriftungen
 anzeigen 137, 1178
 ausblenden 137, 1178
 Notenzeilenbeschriftungen 1170, 1173, 1177, 1180
- Spielergruppe umbenennen (Name) 167
- Spielergruppen 104, 164
 Benennung 167
 Beschriftungen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 Ensembles 109
 erstellen 165
 Klammergruppierung 772
 löschen 167
 Spieler entfernen 168
 Spieler hinzufügen 166
 Spieler verschieben 168
- Spielergruppen-Beschriftungen 1170, 1177
 anzeigen 1178
 ausblenden 1178
- Spielerkarten 104, 116
 Ein-/Ausblenden-Pfeile 41
- Sprachen
 Anwendung 51
 Ensembles 109
 Instrumente 107, 109, 136, 182, 183, 186
 Tastaturbefehle 25, 60, 63
- Sprechblasen
 Kommentare, *siehe* Kommentare
- Sprünge
 anzeigen 1116
 ausblenden 1116
 eingeben 431, 432
 Studierzeichen 460, 1098
 Wiedergabe 531
 Wiederholung 1114
- Spur-Inspector 501, 504

- Spur-Übersicht [502](#)
 Akkordspur [517](#)
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 Key-Editor [642](#)
 Markerspur [516](#)
 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 [685](#)
 Tempospur [515](#), *siehe auch* Tempo-Editor
- Spuren [512](#), [642](#), [697](#)
 Akkorde, *siehe* Akkordspur
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor anzeigen [519](#), [646](#), [651](#)
 Arten [512](#)
 ausblenden [519](#), [646](#), [651](#)
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Breite [520](#), [649](#)
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor entsperren [646](#)
 Farben [513](#), [654](#), [655](#)
 hinzufügen [651](#)
 Höhe [520](#), [649](#)
 Inserts [697](#), [698](#), [702](#), [708](#), [709](#)
 Instrumente, *siehe* Instrumentenspuren
 Key-Editor [642](#)
 Lautstärke [705](#)
 Marker [516](#)
 MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Noten eingeben [657](#)
 Perkussion, *siehe* Percussion-Editor
 Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
 Routing [504](#), [551](#)
 solo schalten [527](#)
 sperren [646](#)
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Stimmen [513](#), [526](#), [527](#)
 stummschalten [527](#)
 System, *siehe* Systemspur
 Tempo, *siehe* Tempospuren
 unabhängige Stimmwiedergabe [526](#), [527](#), [551](#)
 Zeit, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor
 Zoom [520](#), [649](#)
- Squeezes, *siehe* Jazz-Ornamente
 Staccatissimo, *siehe* Artikulationen
 Staccato, *siehe* Artikulationen, *siehe auch* Wiedergabe-Anweisungen
 Standard-Partie-Überschriften [624](#), [626](#)
 Standard-Seitenvorlagen [624](#)
 Komponist [916](#)
 Textdichter [916](#)
 Titel [916](#)
 Token [916](#)
- Standardeinstellungen [17](#), [57](#), [637](#), [711](#)
 Artikulationen [216](#)
 Auswahl-Werkzeug [39](#)
 Auswahlwerkzeuge (Übersicht) [39](#)
 Balkengruppierung [791](#)
 bibliothek [711](#)
 Bindebögen [474](#)
- Standardeinstellungen (*Fortsetzung*)
 Dateinamen [569](#)
 Dynamikanweisungen [474](#), [475](#)
 Hand-Werkzeug [39](#)
 Instrumentennamen [182](#), [183](#), [186](#)
 Lautstärke [705](#)
 Layouts [179](#), [711](#)
 Mauseingabe [213](#)
 MIDI [475](#)
 Notationselemente eingeben [215](#), [331](#)
 Notenabstand [607](#), [608](#)
 Noteneingabe-Optionen [216](#)
 Notenköpfe [970](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [182](#), [183](#), [186](#)
 Notenzeilengruppen [810](#)
 Notenzeilenspationierung [585](#), [604](#)
 Partie-Überschriften [626](#)
 Projektvorlagen [78](#)
 Punktierungen [216](#)
 Spielanweisungen [1073](#)
 Tabulatur Saiten [227](#), [231](#)
 Tastaturbefehle [25](#), [59](#), [62](#)
 Vorzeichen [216](#)
 Wiedergabe [539](#), [545](#), [705](#)
 Wiedergabevorlagen [540](#)
 zurücksetzen [711](#)
- Stapelreihenfolge
 Akkordsymbole [160](#), [161](#), [163](#), [826](#)
 Hinweise [463](#)
 Linien [1084](#)
 Vorzeichen [752](#)
- Stärke
 Akkordsymbole [829](#)
 Artikulationen [756](#)
 Durchstreichung von Vorschlägen [925](#)
 Dynamikanweisungen [855](#)
 Generalbass-Darstellung [895](#)
 Haltebögen [1220](#)
 horizontal [1257](#)
 Klammern [812](#), [829](#)
 Taktarten [1243](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [909](#)
- starker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
 Startbereich [32](#)
 Statistiken [100](#)
 exportieren [101](#)
- Statuszeile [37](#)
 Ansichtstypen [40](#)
 Auswahlwerkzeuge [39](#)
 Breite [39](#)
- stauchen, *siehe* erweitern
 Stein-Zimmermann-Vorzeichen [289](#), [943](#)
 Stereo-Panorama [698](#), [700](#)
 ändern [706](#)
 StereoEnhancer [702](#), [708](#)
- Sterne
 Pedallinien [1057](#), [1065](#)
- Stichnoten [854](#)
 Hinweise [463](#)
 Instrumentenwechsel [135](#)
 löschen [469](#)
 Notenzeilen [601](#)

Stichnoten (*Fortsetzung*)

Spationierung 607
verschieben 479

Stichnoten-Beschriftungen

notenzeilenabhängige Positionierung 452

Stickings 1268

Stile

Atemzeichen 930
Bindebögen 1160
Darstellung 453
Fermaten 929
Glissando-Linien 1016, 1017
Haltebögen 1219, 1220
Jazz-Artikulationen 1045
Klammern 829, 890, 975
Niente-Gabeln 877
Ränder 580
Taktarten 1236, 1238, 1240
Tempomarkierungen 1196, 1204
Zäsuren 930
zurücksetzen 453

Stille

Elemente stummschalten 529
fehlende Sounds 545
Gabeln, *siehe* Niente
MIDI-Keyboards 218
Noten 1038
Wiedergabevorlage 539, 540, 545

Stimmen 236, 753, 1278

Akkorde 259
ändern 481, 482, 1135
Anschlagstärke 668, 669, 671, 689, 691
anzeigen 1139
Artikulationen 757
ausblenden 1139
Ausrichtung 1280, 1281
auswählen 438–441, 446, 481, 646, 652, 657
Bindebögen 1158, 1162, 1163
divisi, *siehe* divisi, *siehe auch* zusammenführen
Dynamikanweisungen 326, 329, 671, 864
Einfügen-Modus 242, 464
Eingabemarke 220, 236
eingeben 236, 238, 259, 481, 657
Einzelstimmen, *siehe* Layouts
Endpunkte 551
Farben 55, 513, 654, 655, 1278, 1279
Fermaten 931, 933
Filter 446, 644, 691
Glissando-Linien 362, 364
Halsrichtung 980, 983, 1275, 1276, 1278, 1282
Haltebögen 254, 1221, 1224
hinzufügen 236, 238, 481
Histogramm-Werkzeug 689, 691
identifizieren 37, 1279
Inhalt tauschen 482
Key-Editor 526, 646, 657
kopieren 663
Lautstärke 705
löschen 1282
MIDI-Aufnahme 274, 275, 277, 278
MIDI-CC-Editor 679
Mixer 697, 698, 705
neu erstellen 236, 238, 481

Stimmen (*Fortsetzung*)

Noten einfügen in 663
Noten verschieben 479
Notenhäse 1281
Oktavzeichen 346, 347
Panorama 706, 864
Partien 551
Pausen 1146, 1148, 1150
Perkussions-Kits 138, 139, 144, 1275, 1276
Pianorollen-Editor 646, 654, 657
Platzierung 1280
Position 1280
Punktierungen 1281
Regionen mit Strichnotation 1139
Reihenfolge 1281
Reihenfolge umdrehen 1281
Rhythmusstriche 238, 1144
Richtung 1144
Schlagzeuge 138, 144, 1275, 1276
Schrägstriche 238, 481, 1134, 1143
solo schalten 527
Spaltenindex 1281
Spationierung, *siehe* Notenabstand
Spielanweisungen 387, 389, 667
Spuren 504, 513, 526
Stapelreihenfolge für Vorzeichen 752
Statuszeile 37
Stichnoten 854
Striche 1135
stummschalten 527
Taktpausen 253
überlappend 1281
Verbalkung 982
Vorschläge 922
VST-Instrumente 512
wechseln 236
Wiedergabe 526, 527, 551
Wiedergabe von Akkordsymbolen 332, 518, 519

Stimmen mit Strichnotation 1134, 1244
ändern 481, 1135
Einblendfeld 425
Eingabemarke 220, 238
eingeben 238
halslos 220, 238
Halsrichtung 983
mehrstimmige Kontexte 1143
Notenzeilenposition 1144
Pausen 1148
Perkussions-Kits 139, 243, 1136
Taktpausen 1148
verschieben 1144
vertikale Position 1144
Wiedergabe 1134

Stimmen-übergreifend
Arpeggio-Zeichen 360, 362
Bindebögen 283, 448, 475, 479, 1163
Haltebögen 254, 1224
Linien 402, 403

Stimmfarben
ändern 55
anzeigen 1279
ausblenden 455, 1279

- Stimmfarben (*Fortsetzung*)
drucken 578
exportieren 578
- Stimmspaltenindex 1280, 1281
Punktierungen 1281
Reihenfolge 1281
- Stimmung
Akkorddiagramme 836, 839–841
ändern 107, 150, 153
benutzerdefiniert 150, 153, 154, 832, 836
Dialog 150
exportieren 153
Gitarre 107, 150, 154
importieren 154
Instrumente mit Bündlen 107, 150, 154
Kapodaster, *siehe* Kapodaster
offene Tonhöhen 153
Saiten 153
Systeme, *siehe* tonale Systeme
- Stop-Positionen 464
hinzufügen 467
löschen 468
verschieben 467
- strecken
Text 405
- streichen, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
Bindebögen
- Striche
Bindebögen 1160
Generalbass 414
halslos 1135
Haltebögen 1219, 1220
Tremolos 1244, 1245, 1247
Vorschläge 256, 257, 921, 925
- Strichnotation 1134
- stringendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Strophennummern 962
Absatzstile 958
anzeigen 962
ausblenden 962
exportieren 949
Liedtext-Zeilennummern 959
- Strukturen
Dokumentation 13
Metren 293, 787, 805, 1228, 1229
Wiederholung 426, 530, 1110, 1114, 1121
- Studierzeichen 1097
Abfolgen 1098, 1099
anfängliche Nummer 1098
ansteuern 460
Arten 1099
auswählen 438, 443, 445
Einfassungen 1097
eingeben 417
exportieren 96
Farben 56
Filter 446
Größe 451
Index 1098
löschen 469
mehrere Positionen 1097, 1185, 1186
Navigation 460
- Studierzeichen (*Fortsetzung*)
Notenzeilen 1186
notenzeilenabhängige Positionierung 1097, 1186
Platzierung 1097
Position 1097, 1186
Präfixe 1100
Reihenfolge 1098
Suffixe 1100
Taktstriche 1097
Tempomarkierungen 1097
verschieben 475
vertikale Positionen 1185, 1186
- Stufen
Akkordsymbole 334
Einblendfeld 267
Nashville-Zahlen 335
Notenköpfe 968
Triller 1000, 1002, 1003
- stummschalten
deaktivieren 528, 697–699
Effekte 709
Elemente 529
Farben 530
Inserts 709
Instrumente 527
Kanäle 527, 700, 709
MIDI-Keyboards 218
Noten 217, 529, 530
Objekte 530
Spuren 527, 697, 698
Stimmen 527
Strichnotation 481, 1134
- Stunden
Timecodes 1106
Transport 30, 536
- subito, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Substitutions-Fingersätze 898
Griffe 899
Position 899
- suchen 57
Eigenschaften 637
Ensembles 109
Instrumente 107
Layout-Optionen 711
Noten 446
Programmeinstellungen 57
Tastaturbefehle 59–61
- Suffixe
Dynamikanweisungen 864, 865
Instrumentenwechsel 136
Spielanweisungen 1071
Studierzeichen 1100
Timecodes 1106
- Sul ponticello, *siehe* Spielanweisungen
Sul tasto, *siehe* Spielanweisungen
- SuperVision 702, 708
- SVG-Dateien 576
Dateinamen 569
exportieren 565, 567, 569
Farbe 577
Layout-Nummern 178
Layouts 565, 567
Schriften 578

- Swing-Wiedergabe [532](#), [533](#)
aktivieren [307](#), [534](#)
deaktivieren [536](#)
Einblendfeld [307](#)
Triolen [533](#)
Verhältnisse [533](#)
- Switch [729](#)
erstellen [732](#)
- Switches [721](#)
Eigenschaften [637](#)
erstellen [731](#)
- Symbole
Akkorde, *siehe* Akkordsymbole, *siehe auch*
Akkorddiagramme
Coda [1116](#)
Eingabemarke [220](#)
Ornamente [994](#)
Pedallinien [1058](#), [1063](#), [1065](#), [1066](#)
Segno [1116](#)
Spielanweisungen [1070](#)
Sprechblasen, *siehe* Kommentare
Taktpausen [1150](#)
Taktwiederholungen [1121](#), [1126](#), [1127](#)
Text [404](#), [407](#)
Vibratohebel [1034](#)
Wiederholungen, *siehe* Wiederholungsmarker,
siehe auch Wiederholungs-Taktstriche
- synchronisieren
Dynamikanweisungen [677](#)
Instrumente [644](#), [677](#), [684](#)
Key-Editor [644](#)
MIDI [684](#)
Spuren [644](#)
Videos zur Musik [191](#)
- Synkopierung
Halsstummel [803](#)
Zählzeitgruppierung [805](#)
- System-Spationierung [585](#), [603](#)
ändern [585](#), [586](#)
Ausrichtung [586](#), [604](#)
Standardeinstellungen [585](#), [604](#)
- Systeme
Abschnitte [1114](#)
Abstand [585](#), [586](#), [1114](#), [1187](#)
Akkordsymbole [819](#)
Anzahl [100](#), [610](#)
Ausrichtung [586](#), [596](#)
auswählen [440](#), [442](#)
Breite [596](#)
Coda-Abstand [1118](#)
Coda-Lücke [1117](#)
divisi [1189](#)
Einrückungen [596](#), [1171](#), [1172](#), [1187](#)
Einrückungen ändern [1187](#)
festlegen [609](#), [610](#)
Höhe [584](#)–[586](#)
Länge [596](#)
Liedtext [952](#), [959](#), [962](#)
Notenzeilen, *siehe* Notenzeilen
Notenzeilenbeschriftungen [1171](#), [1180](#), [1187](#)
nummerierte Taktregionen [1129](#)
Ränder [596](#), [1171](#), [1172](#), [1187](#)
Spationierung, *siehe* System-Spationierung
- Systeme (*Fortsetzung*)
Spur, *siehe* Systemspur
Statistiken [100](#)
Studierzeichen [1097](#)
Taktstriche [769](#), [770](#)
Taktzahlen [774](#), [778](#), [781](#), [1129](#)
Text, *siehe* mit System verbundener Text
Timecodes [1107](#), [1108](#)
Tonalität [943](#)
trennen [1114](#)
Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
Trillerzeichen [997](#)
Umbrüche, *siehe* Systemumbrüche
verschieben [612](#), [614](#)
Verteilen [609](#), [610](#)
vertikale Position, *siehe* System-Spationierung
Wiederholungs-Taktstriche [769](#)
zusammengeführte Notenzeilen, *siehe*
zusammenführen
- Systemformatierung [580](#)
Einrückungen [1171](#), [1187](#)
in andere Layouts kopieren [619](#)
Notenabstand, *siehe* Notenabstand
Notenzeilenbeschriftungen [1171](#)
Rahmenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
Systemobjekte, *siehe* Systemobjekte
Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
Systemumbrüche, *siehe* Systemumbrüche
Verteilen, *siehe* Verteilen
zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Systemobjekte [1185](#)
auswählen [438](#), [443](#), [445](#)
Größe [584](#), [601](#)
kopieren [443](#)
Layouts [1185](#)
Linien [402](#), [1079](#)
Positionen [1186](#)
Studierzeichen [1097](#)
Taktarten [1235](#), [1241](#)
Tempomarkierungen [1195](#), [1197](#)
Text [404](#)
Wiederholungsanzahl [1118](#)
Wiederholungsenden [1110](#), [1112](#)
Wiederholungsmarker [1117](#)
- Systemspur [443](#)
ausblenden [444](#), [455](#)
Noten auswählen [445](#)
Noten löschen [763](#)
Stop-Positionen [467](#), [468](#)
Takte eingeben [318](#)
Zählzeiten eingeben [318](#)
- Systemtaktstriche [770](#)
Akkoladen [808](#)
anzeigen [770](#)
ausblenden [770](#)
Klammern [808](#)
sekundäre Klammern [812](#), [814](#)
Textausrichtung [1213](#)
Unterklammern [812](#), [814](#)
verschachtelte Unterklammern [815](#)

Systemtrennzeichen 1183
 anzeigen 1183
 ausblenden 1183
 Breite 1184
 Systemumbrüche 580, 611
 automatisch 609
 Bindebögen 1159
 divisi 1189
 einfügen 612
 Haltebögen 1222
 Hinweise 463, 611, 613
 in andere Layouts kopieren 619, 621
 Klammern 770
 Linien 1081
 löschen 613
 Notenzeilen ausblenden 589
 Notenzeilen-Sichtbarkeit 589
 Notenzeilenspationierung 585
 Schlüssel 844
 Taktarten 1231, 1232
 Taktstriche 611, 769, 770
 Taktwiederholungen 609, 612
 Tonarten 940, 941
 verschieben 611
 Wiederholungsenden 1112

T

Tabellen
 Aktionen 722
 Bedingungen 723
 Endpunkteinrichtung 549
 exportieren 96
 Inhalt, *siehe* Titelzeile
 Kommentare 498
 Marker 420
 Percussion-Maps 737
 Schriften 74
 Switches 721
 Text 96
 Tabla-Notation 1277
 Tabloid 574
 Tabulatur 1190
 Akkorde 231, 248, 975, 977
 anzeigen 1191
 ausblenden 1191
 Bending-Intervalle 1029
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Bünde 150, 155, 157
 Bundnummern in Klammern 1023, 1028
 Dives 1028
 Eingabemarke 220
 Farbe 55
 Farben 56
 Fragezeichen 483, 1190
 Ghost-Notes 1038
 Gitarren-Bendings 1023, 1191
 grüne Noten 1190, 1193
 Haltebögen 977, 1217
 Haltelinien 1023, 1030
 Intervalle 1029
 Kapodaster 154, 155, 157
 Noten auf andere Saiten verschieben 1193

Tabulatur (*Fortsetzung*)
 Noten außerhalb des Bereichs 483, 972, 1190, 1193
 Noteneingabe 231, 248
 Notenhäse 1191
 Notenköpfe in Klammern 974, 975, 1023, 1028
 Obertöne 986, 989
 offene Tonhöhen 153
 Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
 Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 rhythmische Elemente 1191
 Saite für Noten ändern 1193
 Saiten 150, 153, 227, 231, 1193
 Saiten zurücksetzen 1193
 Schlüssel 844
 Standardnotation 227, 231
 Stimmung 150, 153–155, 157
 Triller 997
 Verbalkung 1191
 Zahlen 1190, 1193

Tacets 19, 615
 Absatzstile 615
 anzeigen 616, 1153
 ausblenden 616, 1153
 exportieren 81
 formatieren 615
 Ränder 618
 Spieler aus Partien entfernen 170
 Text 617
 verschieben 618

Tags, *siehe* Hinweise, *siehe auch* Kommentare
 Taktarten 1228, 1229
 2/2 293, 296, 1240
 4/4 293, 296, 1240
 additiv 1229
 alternierend 1229
 ändern 242, 450, 464–466, 765
 anzeigen 1232, 1241, 1242
 Arten 293, 1229
 Auftakte 295, 300, 302, 1229, 1232, 1233
 ausblenden 465, 1232, 1241, 1242
 austauschbar 1229, 1242
 auswählen 438, 443, 445
 Balkengruppierung 23, 787, 805
 benutzerdefiniert 1229
 Bereich 296
 Darstellung 1243
 Design 1243
 Einblendfeld 293
 einfach 1229
 Einfügen-Modus 242, 464–466
 eingeben 293, 298, 299
 Erinnerung 1231, 1232
 Farben 56
 Filter 446
 gestrichelte Taktstriche 1229, 1240
 groß 1234
 Größe 1234, 1235, 1243
 Haltebögen 1217, 1223
 Hinweise 463, 765, 1236, 1238, 1241
 Klammern 293, 298, 1236, 1239
 Klick 275
 löschen 469

Taktarten (*Fortsetzung*)

mehrere Positionen 1185, 1186
 MIDI-Aufnahme 275
 Nenner 1228, 1236, 1238
 Notengruppierung 23, 787, 805, 806
 Notenköpfe 1238
 Notenzeilen 1186, 1234, 1235
 offen 1229, 1236, 1238
 ohne Zweierpotenz 1229
 Pausengruppierung 787, 805, 806
 Polymeter 298–300, 302, 1228
 Position 298, 299, 1186, 1235, 1241
 Schriftstile 1243
 Spationierung von Abständen 1241
 Stile 1236, 1239
 Systemobjekte 1235
 Taktstriche 767, 773, 1241
 Taktzahlen 782
 Trennzeichen 1236, 1239
 über Notenzeile 1235
 unregelmäßig 1229
 verbunden 1229, 1240
 verklammerte Gruppen 1234
 verschieben 475, 479, 1241
 vertikale Position 1185, 1186, 1234, 1235
 Zähler 1228, 1236, 1237
 Zählzeitgruppen 23, 1237
 zusammengesetzt 1229

Taktarten ohne Zweierpotenz, *siehe* Taktarten

Taktbezeichnungen-Abschnitt 296

Takete 762

Abstand 1118, 1187
 Akkordsymbole 822
 ansteuern 460
 Anzahl festlegen 609, 610
 Anzeige 536, 538
 Auftakte 1232, 1233
 Ausrichtung 596, 771, 1150, 1187
 Ausrichtung von Pausen 1150
 auswählen 438, 439, 442, 445
 Balkengruppierung 23, 805, 806
 Bereich 315, 317
 Breite 596, 607, 1151, 1187
 Dauer 762
 Einblendfeld 313, 316
 Einfügen-Modus 464
 eingeben 313, 315–318, 464
 erweitern 316, 318, 465, 466
 Glissando-Linien 1017
 Größe 464, 465, 584, 585, 596, 604, 607, 762, 1187
 Gruppierung, *siehe* Taktwiederholungen, *siehe* auch Mehrtaktpausen
 Halbtakt 805, 806
 Höhe 584–586, 604
 Inhalt löschen 764
 Länge 465, 762
 löschen 313, 465, 762–764
 Mehrtaktpausen 1153
 Navigation 460
 Notengruppierung 23, 805, 806
 Pausen, *siehe* Taktpausen
 Rahmen 100
 Rahmenumbrüche 611, 613

Takete (*Fortsetzung*)

Rhythmusstriche 1136
 rot 467, 468
 Spationierung 607, 1151
 Systemumbrüche 611
 Taktpausen, *siehe* Taktpausen
 Teilungen 765
 Timecodes 1108
 trennen 611–614, 765
 Triolen und N-tolen 1253
 verbinden 469
 verschieben 611–614
 Wiedergabe 523
 Wiederholung 1110, 1114, 1121
 Zahlen 774

Taktenden mit Wiederholungszeichen 315, 767

Durchläufe 530, 531, 1110, 1118

eingeben 313, 315

Wiederholungsenden 1110

Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl

Taktpausen 1152

anzeigen 588, 1152

ausblenden 588, 1148, 1151, 1152

eingeben 253, 313

löschen 1148, 1151

Mehrtaktpausen 1153

Schrägstriche 1148

Statistiken 100

Stichnoten 854

Stimmen 1148

verschieben 1150

Zähler 1153

Taktstriche 767

Akkordsymbole 820

ändern 318, 320, 767, 769

Arten 315, 767

ausblenden 293, 769, 770, 1229

Ausrichtung 771

benutzerdefinierte Verbindungen, *siehe*

Taktstrichverbindungen

Bereich 315, 320

Coda 770

doppelte 767, 769

Dynamikanweisungen 858, 859

Einblendfeld 313, 315, 318

eingeben 313, 315, 318, 320, 765

einzelne 767, 769

End-Taktstriche 769

Fermaten 933

Gesangsnotenzeilen 771, 773

gestrichelt 767, 769, 1229, 1240

Hinweise 318, 320, 463, 469, 767

in Akkoladen notierte Instrumente 771, 773

keine 293, 769, 1229

kopieren 170

kurz 767, 769

Länge 771, 773

letzte, *siehe* letzte Taktstriche

löschen 469, 773

Mehrtaktpausen 318

Notenzeilengruppen 771–773, 810

offenes Metrum 1229

Rahmenumbrüche 611

Taktstriche (*Fortsetzung*)

Skalierungsfaktor 767
 Stärke 767, 769
 Studierzeichen 1097
 System 770
 Systemumbrüche 611, 769
 Taktarten 773, 1241
 Taktzahlen 779, 780
 Tick 767, 769
 Tonarten 769, 940
 Triole 315
 Triolen und N-tolen 1253
 über Notenzeilen hinaus 771, 773
 Verbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
 verschieben 469
 Vorschläge 924
 Wiederholung, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
 Zäsuren 352

Taktstrichen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Taktstrichverbindungen 771–773

ausblenden 770, 773
 Standard 773, 809, 810

Taktwiederholungen 1121, 1244

ändern 450, 1122
 Anzahl ändern 1124
 Anzeigoptionen 1123
 Arten 425
 Bereich 426
 Dynamikanweisungen 1122
 Einblendfeld 425
 eingeben 425, 426, 436
 Farben 56
 Filter 446
 gelöschte Hintergründe 1121
 Griffe 448
 Gruppierung 1126, 1127
 Häufigkeit 1125
 Hervorhebungen 1121, 1123
 Klammern 1123, 1125
 Länge 448
 Länge der Phrase 450, 1122
 löschen 469
 Mehrtaktpausen 1153
 Rahmenumbrüche 614
 Regionen 1121
 Symbole 1126
 Systemumbrüche 612
 Taktzahlen 776
 verbinden 1153
 verschieben 475, 479
 Verteilen 609
 Wiedergabe 450, 1122
 Zähler 1123–1125

Taktzahländerung einfügen (Dialog) 782

Taktzahlen 774

Absatzstile 778
 Abstand 780
 alternativ 786
 ändern 783, 784
 Änderungen der Abfolge 782
 anzeigen 774, 777, 784
 Auftakte 1232

Taktzahlen (*Fortsetzung*)

ausblenden 774, 777, 782, 784
 Ausrichtung 780
 Bereiche 776, 1128, *siehe auch* nummerierte
 Taktregionen
 Darstellung 774
 Einfassungen 775
 Farben 56
 folgende Wiederholungen 786
 Fortlaufende Ansicht 40
 gelöschte Hintergründe 775
 Häufigkeit 774
 Hilfstaktzahlen 777
 Hinweise 463
 Klammern 786
 Kommentare 493, 494, 496–498
 Layout-Optionen 774
 löschen 784
 mehrere Positionen 778
 Mehrtaktpausen 774, 776
 notenzeilenabhängige Positionierung 778, 1132
 Position 778–780, 1132
 Schlüssel 780
 Schrift 778
 Standardeinstellungen 774
 Statistiken 100
 Studierzeichen 1099
 Summe, *siehe* Anzahl
 systemabhängige Positionierung 781
 Taktarten 782
 Taktstriche 779, 780
 untergeordnet 784
 Vermeidung von Zusammenstößen 780
 verschieben 779, 780
 Wiederholungsabschnitte 786
 Zahlen 1129
 zur primären Abfolge zurückkehren 785

Tamburin, *siehe* ungestimmte Perkussion

tanto, *siehe* Tempomarkierungen

Tapping 903, 1035

Einblendfeld 356
 eingeben 380
 löschen 1040
 notenzeilenabhängige Positionierung 1040
 verschieben 1040

Tastaturbefehle 15, 25, 59, 64

Artikulationen 282
 Bereiche 44
 entfernen 63
 festlegen 57
 finden 61, 64
 Fortlaufende Ansicht 50
 gespielte Dauer 665
 Key-Editor 646
 Maps 60
 Mauseingabe 196
 MIDI 63
 Navigation 34, 459–461
 Notenkopf-Sätze 969
 Seitenansicht 50
 solo schalten 527, 528
 Sprachen 63
 stummschalten 527, 528

- Tastaturbefehle (*Fortsetzung*)
 suchen 60, 61
 Tastatur-Layouts 63
 Text formatieren 405
 untere Zone 44
 Wiedergabe 523
 Zoomstufen 462
 zurücksetzen 64
 zuweisen 62, 63, 67
- Tastenkombinationen, *siehe* Tastaturbefehle
- Tasto solo 412, 414, 884
- Techniken
 Ausschlussgruppen 726
 Endpunktkonfigurationen 553
 Expression-Maps 717
 Gitarre 1034
 Kombinationen 732
 Wiedergabe 744
- Teilton
 Balken 801
 Harfen-Pedalangaben 1055
 Kapodaster 155, 157
- Teiltöne 985, 987
- Teilungen der Oktave 943
 EDO 943
 transponieren 485, 486
 Wiedergabe 718, 1019, 1021
- Tempo 1195
 ändern 688
 Änderungen löschen 653
 aufnehmen 525
 Bereich 1201
 bpm 1200
 eingeben 686
 festes Tempo 525, 536
 finden 420, 1104
 Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 Klick-Einstellungen 515
 Metronomangaben 1200
 MIDI-Aufnahme 525
 Spuren, *siehe* Tempospuren
 Standard 469, 1195
 Stummschalten bei der Wiedergabe 529
 Tempo folgen 525, 536
 Wiedergabe 304, 308, 310, 311, 525, 685
 Wiedergabe-Modus 515, 685
 Zeichen, *siehe* Tempomarkierungen
 zeichnen 685
- Tempo finden (Dialog) 420
 wichtige Marker 1104
- Tempo vorgeben 308
- Tempo-Bereich 308
- Tempo-Editor 515, 685
 hinzufügen 646, 651
 Höhe 649
 Punkte auswählen 652
 Punkte kopieren 652
 Punkte löschen 653
 schließen 646, 651
 Tempo ändern 688
 Tempoänderungen eingeben 686
 Tempoänderungen verschieben 688
 Zoom 649
- Tempoänderungen, *siehe* Tempomarkierungen
- Tempogleichungen 1207
 Bereich 308
 Einblendfeld 306
 eingeben 306, 308, 310, 311
- Tempomarkierungen 685, 1195, 1204
 abgekürzt 1198
 absolute Tempoänderungen 308, 1196
 allmähliche Tempoänderungen 308, 1196, 1203, 1204
 ändern 450, 1197, 1198, 1200, 1202
 anzeigen 1198
 Arten 304, 308, 1196
 ausblenden 310, 1198
 Ausrichtung 1197
 auswählen 438, 440, 443, 445, 446
 Bereich 308
 Bindestriche 1205
 Darstellung 1202
 Dezimalstellen 310, 311, 1200
 Einblendfeld 304
 eingeben 304, 308, 310, 311
 exportieren 96
 Farben 56
 Fermaten 934
 Filter 446
 finden 420, 1104
 formatieren 1205, 1206
 Fortsetzungslinien 1195, 1204–1206
 Ganzzahlen 310, 311
 Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 Griffe 448, 1197
 Hinweise 463, 1198, 1200, 1202
 Klammern 1199, 1202
 Komponenten 1198, 1202, 1203
 kopieren 471, 652
 Länge 448, 1197
 Linien 1204–1206
 löschen 469
 mehrere Positionen 1185, 1186, 1197
 Metronomangaben, *siehe* Metronomangaben
 Notenzeilen 1186
 Platzierung 1197
 poco a poco 1205
 Position 1186, 1197
 Punkt 1202
 Reihenfolge 1203
 relative Tempoänderungen 308, 1196, 1202
 Stil 1205
 Studierzeichen 1097
 Stummschalten bei der Wiedergabe 529
 Tempo zurücksetzen 308, 1196
 Text 450, 1196–1198
 Triller 1009
 ungefähr 1202
 verschieben 475, 688, 1203
 vertikale Positionen 1185, 1186
 Wiedergabe 469, 530, 1195, 1201, 1203
 Wiederholungen 530
 Zählzeiteinheiten 306, 450, 1200
 Zäsuren 934

- Tempospur 515, 685
 anzeigen 519, 651, 685
 ausblenden 519, 651, 685
 bearbeiten, *siehe* Tempo-Editor
 Editor, *siehe* Tempo-Editor
 Tempospur exportieren (Dialog) 92
 Tempospur importieren (Dialog) 91
 Tempospuren 90–92, 685
 Dialog 91, 92
 exportieren 92
 importieren 90, 91
 Wiedergabe-Modus, *siehe* Tempospur, *siehe auch*
 Tempo-Editor
 Tenorschlüssel, *siehe* Schlüssel
 Tenuto, *siehe* Artikulationen
 Text 1208
 abgekürzte Dynamikanweisungen 866, 872
 abgekürzter Tempotext 1198
 Absatzstile 1213
 anzeigen 1119, 1215
 Arten 1208
 ausblenden 1119, 1215
 Ausrichtung 405, 1213
 auswählen 440, 446
 bearbeiten 408, 1197, 1208
 Copyright 76, 624, 918
 Darstellung 405
 dehnen 405
 drucken 96
 durchstreichen 405
 Dynamikanweisungen, *siehe*
 Dynamikanweisungen, *siehe auch*
 Vortragsbezeichnungen
 Editor, *siehe* Texteditor
 eingeben 404, 1092
 Elemente 1081
 exportieren 96
 expressiv, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 Farben 56, 405
 fehlende Schriften 74
 Filter 446
 formatieren 69, 405, 1213
 Glissando-Linien 1018, 1019
 Glyphen 404, 407, 631
 Grundlinienverschiebung 405
 Hintergrundfarbe 405
 Hinweise 463, 1215
 hochgestellt 405
 horizontal 1096
 horizontale Ausrichtung 1213
 Instrumentennamen, *siehe* Instrumentennamen
 Instrumentenwechsel, *siehe* Beschriftungen für
 Instrumentenwechsel
 Kommentare, *siehe* Kommentare
 Komponist 76, 624, 917
 Kopfzeilen 624
 kopieren 57, 471
 laufende Überschriften 624
 Layoutnamen, *siehe* Layoutnamen
 Liedtext 946, 954, 955, 957
 Linien 1081, 1092–1096
 Marker 91, 418, 420, 1101, 1103
 mehrere Positionen 1185, 1186
 Text (*Fortsetzung*)
 mit System verbundener Text 404, 1185, 1186,
 1208
 Musiksymbole 404, 407, 631
 Namen der Einzelstimmen, *siehe* Layoutnamen
 Notenschriften 713, 715
 notenzeilenabhängige Positionierung 452
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*
 Spielergruppen-Beschriftungen
 Pedallinien 1066–1068
 Perkussions-Legenden 1275
 Rahmen 1214, 1215
 Spationierung 405
 Speichern 96
 Spielanweisungen 1070, 1071
 Standardeinstellungen 404
 Statistiken 100
 Studierzeichen 1097, 1100
 Tacet, *siehe* Tacets, *siehe auch* Mehrtaktpausen
 Tacets 617
 Taktzahlen, *siehe* Taktzahlen
 Tempomarkierungen 450, 1195, 1197, 1198, 1204
 Textdichter 76, 624, 918
 tiefgestellt 405
 Timecodes 1103
 Titel 76, 624, 916
 Titel der Partien 187
 Titelei 76, 624, 916–918
 Token, *siehe* Token
 überstreichen 405
 unterstreichen 405
 verschieben 475, 1213
 vertikal, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 Vorzeichen 404, 407
 Wiederherstellung 1066, 1068
 Wiederholungsmarker 1116
 zurücksetzen 1213
 Text durchstreichen 405
 Text überstreichen 405
 Instrumentennamen 183
 Notenzeilenbeschriftungen 183
 Textdichter 76, 918
 erste Seiten 624, 916
 exportieren 96
 fett 76
 hinzufügen 918
 Kursivschrift 76
 Schriften 918
 Token 631
 Texteditor 405, 408
 Kommentare 494, 496, 497
 Liedtext 955, 957
 Schreiben-Modus 405
 Textobjekte 1208
 anzeigen 1215
 ausblenden 1215
 auswählen 440, 446
 bearbeiten 408
 eingeben 404
 exportieren 96
 Farben 56, 405
 Filter 446

Textobjekte (*Fortsetzung*)

Hinweise 1215
 identifizieren 1208
 kopieren 57, 471
 Notenzeilen 1185, 1186
 Positionen 1185, 1186
 verschieben 475
 vertikale Positionen 1185, 1186

Textrahmen 1208

exportieren 96
 identifizieren 1208
 laufende Überschriften 595
 Partie-Überschriften 595
 Token 629

Thema 53

Theorbe, *siehe* Instrumente mit Bündeln

thru

MIDI 218

Tick

Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
 gespielte Dauer 665
 gespielter Notenwert 664, 666
 Taktstriche 769

Tiefe

Audio 706
 eingebettete Bindebögen 1164
 eingebettete Triolen/N-tolen 1249

tiefe Noten

Perkussion 243, 1262, 1265
 Triller 1009

tiefgestellt

Instrumentennamen 183
 Notenzeilenbeschriftungen 183
 Text 405

Tiefschwarz 577

TIFF-Dateien 576

Auflösung 577
 Dateinamen 569
 exportieren 565, 567, 569
 Farbe 577
 Layout-Nummern 178
 Layouts 565, 567
 transparent 567

Timecodes 1106

ändern 189, 1104, 1107
 Bereich 420
 Dialog 189
 Drop-Frame 1106
 eingeben 418
 exportieren 94
 Häufigkeit 1108
 kein Drop-Frame 1106
 Marker 419, 420
 Notenzeile 1102, 1107
 Notenzeilenspationierung 585, 604
 Partien 115
 Startwerte 1107
 Tempo 420
 Text 1103
 Transport-Fenster 536, 538
 Versatz 1107
 vertikale Position 1107

Timecodes ohne Drop-Frame 1106

Tippen

Perkussion, *siehe* Vorschläge, *siehe auch* Triolen und N-tolen

Titel 76, 186, 624, 626, 916

Absatzstile 624, 626, 916
 ändern 76, 187, 1208
 anzeigen 69, 594, 595
 ausblenden 69, 594, 595
 Dateinamen 569
 erste Seiten 624, 916
 exportieren 96
 fett 76
 hinzufügen 69, 916, 1208
 Kursivschrift 76
 laufende Überschriften 595, 625
 Partie-Überschriften 595, 626
 Partien 186, 187, 626, 916
 Projekte 186, 569, 916
 Sätze 626
 Schriften 624, 626, 916
 Seitenvorlagen 624
 Token 629
 Vorlagen 626
 Vorzeichen 631

Titel der Partien 76, 186, 187

exportieren 96
 hinzufügen 916

Titelei 916

Anweisungen zur Ausführung 623, 624
 Copyright 624
 Komponist 624
 Seitenvorlagen 623, 624
 Spielerliste 629
 Textdichter 624
 Titel 623, 624

Titelseiten 623, 916

Token 629

Token 629, 1208

Copyright 624, 631, 918
 Dateinamen 569, 629
 Datum 633
 eingeben 629
 erste Seiten 624
 exportieren 96
 Komponist 624, 631, 917
 laufende Überschriften 625
 Musiksymbole 631
 name des Layouts 631
 Name des Layouts 624
 Notenzeilenbeschriftungen 630
 Partien 186, 626, 631, 632, 916
 Projektinformationen 76, 186, 624, 631
 römische Ziffern 632
 Schlüssel 631
 Seitenvorlagen 624, 916
 Seitenzahlen 633
 SMuFL 631
 Textdichter 624, 631, 918
 Titel 186, 624, 631
 Vorzeichen 631
 Zeit 633

Tom-Tom, *siehe* ungestimmte Perkussion

- tonale Systeme 943
 - Bereich 292
 - Teilungen der Oktave 943
- Tonarten 937, 943
 - ändern 290, 292, 450
 - Änderungen 769, 938, 940
 - Angaben, *siehe* Tonarten anzeigen 941
 - Arten 288, 939
 - atonal 939
 - ausblenden 107, 131, 288, 290, 292, 937, 939, 941
 - auswählen 438, 443, 445
 - Bereich 289, 292
 - Dur 939
 - Einblendfeld 288, 290
 - eingeben 288–290, 292
 - Einleitende Wiederholungs-Taktstriche 769
 - enharmonisch äquivalent 941
 - Erinnerung 940, 941
 - Filter 446
 - Hinweise 290, 292, 463, 937
 - Instrumente ohne 107, 131, 937, 939, 942
 - Instrumentenwechsel 135
 - keine 939
 - keiner 107
 - löschen 469
 - mehrere 937
 - Moll 939
 - offen 939
 - Platzierung 940
 - Polytonalität 290, 292, 937
 - Position 290, 940
 - Schlüssel 940
 - Skalen 939
 - Taktstriche 769, 940
 - Teilungen der Oktave 943
 - tonale Systeme 943
 - transponieren 485, 486
 - transponierende Instrumente 177, 942
 - verschieben 135, 475, 479
 - Vorzeichen 288, 289, 485, 486, 488, 749, 938
- Töne
 - Mikrotöne, *siehe* Mikrotöne, *siehe auch* Vierteltöne
- ToneBooster 702, 708
- Tonhöhe
 - Akkorddiagramme 841
 - ändern 52, 153, 483, 485–488, 661
 - Anzeige 37
 - Bends, *siehe* Pitchbends
 - Bereiche 718, 972, 1019, 1021
 - Dips 1039
 - Einblendfeld 266
 - eingeben 217
 - Expression-Maps 717, 731
 - Filter 446
 - Gitarrensaiten 153
 - Gitarrentechniken 1039
 - identifizieren 37
 - Instrumente 129, 131
 - Jazz-Artikulationen 1042
 - Klick 515
 - klingend 177
 - Metronom-Klick 515
 - Tonhöhe (*Fortsetzung*)
 - MIDI 37, 642, 654, 655, 678, 679, 716, 736, 1019
 - mikrotonal 267, 755, 943
 - mittleres C 52
 - Noteneingabe 230, 250
 - Notenköpfe 964, 968
 - Obertöne 985–987
 - offene Saiten 150, 153
 - Oktavzeichen 346, 347, 850
 - Ornamente 994
 - Pianorollen-Editor 654, 661
 - Saite ändern 1193
 - Saiten 150, 153, 841, 971, 1050
 - Saiten von Bundinstrumenten 153
 - Schlüssel 344, 345, 844
 - Teiltöne 985, 987
 - Tonarten 937
 - transponieren, *siehe* transponieren, *siehe auch* transponierte Notation
 - transponiert 129, 177
 - Triller 1000, 1002, 1003, 1006, 1008, 1009
 - Vorzeichen 250, 485, 486, 488, 490–492, 749
 - Tonhöhe eingeben 217
 - Tonhöhe von Noten verändern 488
 - Tonhöhe vor Notenwert 231
 - aktivieren 196
 - Artikulationen 216
 - Punktierungen 216
 - Vorzeichen 216
 - traditionell
 - Notenschriften 713, 715
 - Rastralgröße 600
 - tonale Systeme 943
 - Transformationen
 - Anschlagstärke 689, 690, 693
 - Auswahl 694
 - Einblendfeld 266
 - Key-Editor 689, 690, 693
 - MIDI CC 690
 - Transformieren-Werkzeug 689, 693
 - anzeigen 694
 - ausblenden 694
 - transkribieren
 - MIDI-Aufnahme 274, 275, 278
 - Stimmen 274, 275
 - transparent
 - Grafiken 567
 - Noten 56
 - Objekte 56
 - transponieren 483, 486
 - Akkordsymbole 154, 155, 158, 160, 162, 163, 176, 485, 486, 816, 823
 - Auswahl 485
 - Dialog 486
 - Einblendfeld 268
 - Expression-Maps 716, 725
 - Generalbass 485, 487
 - Instrumente, *siehe* transponierende Instrumente
 - Instrumente mit Bündeln 150, 153, 154
 - Layouts 37, 172, 176, 177, 181, 630, 919
 - Noten 268, 483, 485–488, 661, 662
 - Notenzeilenbeschriftungen 1175
 - Oktaven 483

- transponieren (*Fortsetzung*)
 Partien 485, 486
 Saiten 154
 Schlüssel 107, 848
 Token 630, 919
 Tonarten 485, 486, 937, 941
 Tonhöhe, *siehe* transponierte Notation
 Vorzeichen 486, 941
- Transponieren-Dialog 485, 486
- transponierend
 Expression-Maps 717, 721
- transponierende Instrumente 126, 129, 176, 1170
 Akkordsymbole 155, 823, 825
 hinzufügen 130
 Instrumente mit Bündeln 129, 158
 Instrumenten-Transposition 1174–1176
 klingende Notation 176, 177
 Layoutnamen 181
 Layouts 176, 177
 Notenzeilenbeschriftungen 1170, 1174–1176
 Schlüssel 107, 847
 Tonarten 177, 937, 939, 942
 transponierte Notation 176, 177
- transponierte Notation 177, 483
 Akkordsymbole 155, 176, 823, 825
 Anzeige 176
 anzeigen 176
 drucken 561
 Einzelstimmen-Layouts 172, 176, 561, 565
 exportieren 565
 Instrumenten-Transposition 1174
 Layouts 176, 630, 919
 Noteneingabe 217
 Notenzeilenbeschriftungen 1170, 1174
 Partitur-Layouts 561, 565
 Schlüssel 342, 847
 Statuszeile 37
 Token 630, 919
 Tonhöhe eingeben 217
- Transport 536
 Abspielmarke 521
 aktivieren 525
 anzeigen 536
 ausblenden 536
 Basisoptionen 28, 30
 deaktivieren 525
 Fenster 536
 Position der Abspielmarke 536, 538
 Wiederholungen 530
- tre corde, *siehe* Una-Corda-Pedal, *siehe auch*
 Pedallinien
- Tremblements, *siehe* Ornamente
- Tremolo-PlugIn 702, 708
- Tremolo-Striche 1134, 1244, 1247
 Anzahl ändern 1247
- Tremolos 1244
 Anschlag 424, 432, 434, 1246
 Arten 424, 425, 1244
 Artikulationen 742
 Bereich 426, 434
 Einblendfeld 424, 425, 432
 eingeben 424–426, 432, 434
 Einzelnoten 424, 1244
- Tremolos (*Fortsetzung*)
 freie 1244
 Geschwindigkeit 1247
 Haltebogenketten 1246
 löschen 1247
 Loslassen 424, 432, 434, 1246
 MIDI-Aufnahme 278
 mit mehreren Noten 425, 1244
 Notenzeilen-übergreifend 796, 800
 Perkussion 1261, 1262
 Platzierung 1245
 Position 1245, 1248
 Striche, *siehe* Tremolo-Striche
 Triolen und N-tolen 1244
 vorgegebene 1244
 Wiedergabe 526, 527, 742–744
 Winkel 1245
- Tremolos mit mehreren Noten, *siehe* Tremolos
- trennen
 Balken 790, 805, 806
 Haltebögen 272, 273, 805, 1226
 Klammern 978
 Mehrtaktpausen 1153
 Noten 196, 272, 273, 481, 805, 806, 1226, 1275, 1276
 Notenkopfklammern 978
 Notenzeilen 431, 432, 611–614, 618, 1114, 1189
 Partien 499, 563–565
 Pausen 252, 273, 806, 1148
 PDF-Dateien 565
 Pedallinien 1061
 Phrasen 481, 1189
 Projektfenster 48
 Regionen mit Strichnotation 1138
 Stimmen 481, 1275, 1276
 Takte 611–614, 765, 1229, 1240
 Taktstrichverbindungen 773
 Triolen und N-tolen 1253
- Trennzeichen
 Akkordsymbole 826
 Balken 805
 Dynamikanweisungen 322, 861
 Fingersätze 908
 Notenwert-Token 632
 Notenzeilenbeschriftungen 1176
 Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 Taktarten 1236, 1239
 Timecodes 1106
 Token 629, 632
- Triller 994, 997, 1005, 1008, 1244
 Anfangsposition 996
 Anfangstonhöhe 1009
 Ausrichtung 996, 999
 Bereich 358, 360
 Darstellung 1005, 1006
 Einblendfeld 354
 eingeben 354, 358, 360
 Erweiterungslinien, *siehe* Trillerlinien
 erzeugt 1008
 Farben 56
 Filter 446
 gesampelt 1008
 Geschwindigkeit 998, 1008, 1009

Triller (*Fortsetzung*)

Griffe 448
 Hilfsnoten 1005
 Hinweise 463, 1000–1003
 Hollywood-Stil 1005
 Intervalle 354, 1000–1003, 1005, 1007
 Intervalle löschen 1004
 Länge 448
 Linien, *siehe* Trillerlinien
 löschen 469
 MIDI-Aufnahme 278
 notenzeilenabhängige Positionierung 452
 Platzierung 995
 Position 995, 996
 Tabulatur 997
 Tonhöhe 1002, 1003, 1009
 verschieben 475, 479, 995
 Vorschläge 1008
 Vorzeichen 1002, 1005, 1007
 Wiedergabe 743, 744, 1008, 1009
 Zeichen ausblenden 997
 zurücksetzen 1004

Triller im Hollywood-Stil 1005

anzeigen 1006
 Intervalle 1007
 Position 1007

Trillerintervalle 1000, 1001, 1007

ändern 1002, 1003
 anzeigen 1001
 Anzeigen 1000
 ausblenden 1001
 Darstellung 1005, 1006
 eingeben 358
 Hilfsnoten 1005
 Hinweise 463, 1001
 Hollywood-Stil 1005
 löschen 1004
 mikrotonal 1001–1003
 Position 1007
 Vorzeichen 1002, 1005
 zurücksetzen 1004

Trillerlinien 998, 999

anzeigen 999
 ausblenden 999
 Geschwindigkeit 998, 999
 Länge 448

Triolen 1249

eingeben 196, 262, 263
 Swing-Wiedergabe 532, 533

Triolen und N-tolen 921, 1244, 1249

anzeigen 1258
 Arten 263, 1249
 Artikulationen 281, 758
 ausblenden 1255, 1258
 Balken 790, 791, 802, 805, 1253
 Bindebögen 283
 Darstellung 1255, 1257, 1258
 Einblendfeld 262, 263
 eingeben 87, 262, 1250, 1251
 eingebettete Triolen/N-tolen 1249, 1250
 Endposition 1256
 Farben 56
 Filter 446

Triolen und N-tolen (*Fortsetzung*)

formatieren 1258
 Griffe 1254
 Haken 1254
 Hinweise 463, 1255, 1258
 horizontale Klammern 1257
 Key-Editor 654
 Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
 löschen 1252
 Noten 1251
 notenzeilenabhängige Positionierung 1255
 Perkussions-Kits 1268
 Pianorollen-Editor 654
 Quantisierung 87
 Skalierung aufheben 1252
 Swing-Wiedergabe 532, 533
 Taktstriche 1253
 Transformationen 1251, 1252
 Tremolos 1244
 umkehren 1255
 Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 verschieben 475, 479, 1259
 Vorzeichen 250
 Zahlen, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 Zählzeiteinheiten 265

Triolen-/N-tolen-Klammern 1254

anzeigen 1255
 ausblenden 1255
 Endposition 1256
 Griffe 1254
 Haken 1254
 horizontal 1257
 Länge 1254
 Winkel 1254

Triolen-/N-tolen-Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen

Triolen-/N-tolen-Zahlen 1249, 1257, 1258

ausblenden 1258
 Darstellung 1258
 horizontale Position 1259

trocken

Hall 709

Trommelwirbel, *siehe* TremolosTrompete, *siehe* Instrumente, *siehe auch*

transponierende Instrumente

troppo, *siehe* TempomarkierungenTuba, *siehe* Instrumente

Tube Compressor 702, 708

türkische Musik

Teilungen der Oktave 943

Tutorials 69

tutti 1189

TXT-Dateien

Liedtext 949

Statistiken 100, 101

U

Übereinstimmungen

Optionen-Suche 57, 711

Übergangslinien 1073, 1079

anzeigen 1077

Dauer 1074

- Übergangslinien (*Fortsetzung*)
 Dynamikanweisungen 675
 eingeben 382, 387, 389
 MIDI 682
 Spielanweisungen 1076
 Tempo 685, 686
- überlappend
 Artikulationen 759
 Bindebögen 1159
 Dynamikanweisungen 859
 Noten 261, 270, 463, 606, 1281
 Notenzeilen 582, 584, 585, 600, 606
 Regionen mit Strichnotation 1143
 Stimmen 1281
 Taktstriche 859
 Taktzahlen 780
 Text 463, 606
 Vorzeichen 752
- übermäßig 266
 Akkordsymbole 336, 817
 Intervalle 266, 267, 354, 486, 755, 1002, 1003
 Triller 354, 1002, 1003
 Vorzeichen 755
- überscrollen 461
- Übersetzungs-Liedtext 944
 Einblendfeld 410
 Liedtext ändern in 945
 Zeilen ändern in 960
- Übersteuerung 705
- übertragen
 Eigenschaften 622
 Einzelstimmenformatierung 619
- Ukelele, *siehe* Instrumente mit Bündeln
- umbenennen
 Dateien 69
 Endpunkte 555
 Gruppen 146
 Instrumente 179, 182
 Kanäle 708
 Layouts 179, 181
 Notenzeilen 179, 182
 Partien 186, 916
 Perkussions-Kits 139, 146
 Schlagzeuge 139
 Spieler 179–181
 Spielergruppen 167
 Titel 186, 916
- Umbrüche
 Rahmen 613
 Seite 613
 System 611
 Wiedergabe 934
- umdeuten
 Akkordsymbole 155, 823–825
 Noten 207, 488, 490–492
 Vorzeichen 207, 488, 490–492
- umdrehen 452, 982, 1163, 1222
 drucken 572, 573
 Linien 1091
 Notenhäse 794–796, 800, 980, 982–984
- umgehen 702, 709, *siehe auch* stummschalten
- umgestimmte Instrumente mit Bündeln 154, 158
- umkehren 452, 454
 Akkordsymbole 821
 Bindebögen 1163
 Gitarren-Bendings 1031
 Gitarrentechniken 1040
 Haltebögen 1222
 Linien 1085, 1086
 Noten 982–984
 Notenhäse 982–984
 Triolen und N-tolen 1255
 zurücksetzen 454
- Umkehrungen
 Akkordsymbole 332, 519
 Generalbass 412, 414, 884
 Wiedergabe 519
- Una-Corda-Pedal 1057, 1066
 Anfangszeichen 1063
 ausblenden 1068
 Darstellung 1068
 MIDI-Controller 1069
 Text 1067, 1068
- unabhängige Stimmwiedergabe 504, 526
 aktivieren 526
 deaktivieren 527
 Endpunkte ändern 551
 Noten eingeben 657
 Pianorollen-Editor 654
 Spielanweisungen 387, 389
- ungedämpft, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Laissez-Vibrer-Haltebögen
- ungestimmte Perkussion 1260
 Anweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 Artikulationen 742, 1262, 1267
 Darstellungsarten 139, 1260, 1269, 1270
 Dynamikanweisungen in Kits 1269
 einzelne Instrumente 1260
 Einzelstimmen-Layouts 174, 1270
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gruppen 146, 1178
 Gruppen benennen 146
 Halsrichtung 139, 247, 1275, 1276
 hinzufügen 107, 109, 130
 Key-Editor, *siehe* Percussion-Editor
 Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Kits exportieren 148, 149
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1224
 Legenden 1271–1273, 1275
 MIDI 37, 642, 655, 679, 736
 MusicXML-Dateien 84
 Notation für indische Trommeln 1277
 Notationen 1267
 Noten verschieben 481
 Noteneingabe 243, 246, 247, 657, 658
 Notenköpfe 1262, 1266
 Notenzeilen 139, 1269, 1270
 Notenzeilenbeschriftungen 146, 1178
 Notenzeilenposition 662, 1262, 1265, 1266
 Percussion-Maps 504, 552, 736, 737
 Raster-Kit-Darstellung 146–148, 1178
 Reihenfolge der Instrumente 145
 Rhythmusstriche 139, 1136

- ungestimmte Perkussion (*Fortsetzung*)
 Rudiments 227, 257, 269, 921, 1244, 1249
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen 662, 742, 1261, 1262, 1264, 1265, 1268
 Stickings 1268
 Stimmen in Kits 1275, 1276
 Tremolos 742, 1262
 Triolen und N-tolen 1268
 Vorschläge 257
 Wiedergabe 504, 552, 736, 737, 742, 1261
 Wiedergabe-Modus, *siehe* Percussion-Editor
- Unicode
 eingeben 404
 Text 404
- Unisoni 1189
 alteriert, *siehe* alterierte Primen
 Notenhäse 236
 Stimmen 236, 1281
- Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln) 1277
- unkomprimierte MusicXML 85
- unregelmäßig
 Taktarten 1229
 Takete als Auftakte 1233
- unsichtbar, *siehe* ausblenden
- unterdrücken
 Hervorhebungen 455, 464, 1123, 1140, *siehe auch* ausblenden
 Notenzeilen 588, 589
 Wiedergabe 529, 530
- untere Grenzen, *siehe* Grenzen
- untere Zone 28, 36, 206
 anzeigen 44
 ausblenden 44
 Eigenschaften-Bereich, *siehe* Eigenschaften-Bereich
 Einrichten-Modus 115
 Key-Editor, *siehe* Key-Editor
 Mixer-Bereich, *siehe* Mixer-Bereich
 Schreiben-Modus 637, 642, 697
 Tastaturbefehle 44
 Wiedergabe-Modus 642, 697
- untergeordnete Taktzahlen 784
 ändern 784
 hinzufügen 784
- Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern
- Unterschneidung
 Generalbass 891
 Vorzeichen 753
- Unterspuren, *siehe* Editoren, *siehe auch* Spuren
- Unterstriche
 Dynamikanweisungen 870
 Instrumentennamen 183
 Liedtext 957
 Notenzeilenbeschriftungen 183
 Text 405
- Unterteilung
 2/2-Takt 806
 Taktarten 293, 805, 1236, 1237
 Takete 805, 806
 Tempogleichungen 1207
- Untertitel 76, 623, 624, 626, *siehe auch* Partie-Überschriften
- ## V
- Variablen 569
- Varianten
 ändern 131
 hinzufügen 107, 130
- Ventile
 Fingersätze 908
- Verbalkung 787, 788, 803
 Ecken 800
 gefächert 803
 Gesangsnotenzeilen 789
 große Tonhöhenbereiche 926
 Gruppierung 787, 788, 805, 806, *siehe auch* Zählzeitgruppen
 Halbtakt 805
 Halsrichtung 791, 795, 796, 798, 984
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haltebögen 254
 invertieren 791
 Liedtext 789
 mehrere Notenzeilen, *siehe* Notenzeilen-übergreifende Balken
 Metrum 805
 Neigungen 792, 793, 926
 Noten 788
 Notenzeilen-übergreifend, *siehe* Notenzeilen-übergreifende Balken
 notenzeilenabhängige Positionierung 791
 optische Notenzeilen-übergreifende Spationierung 797
 Pausen 788, 803
 Platzierung 791, 796, 800, 984
 primäre Balken 800
 Richtung 791–793, 801
 sekundäre Balken 800, 801
 Spationierung 797
 Striche 1138
 Tabulatur 1191
 Taktarten 787, 805
 Teilton 801
 trennen 790, 805, 806
 Triolen und N-tolen 790, 791, 802, 805, 1253
 Verbalkung aufheben 789
 Vorschläge 926
 Winkel 792, 793, 803
 zentrierte Balken 794, 795
 zurücksetzen 791, 792, 796, 800
- verbinden
 Bindebögen 474, 1167, 1168
 Dynamikanweisungen 474, 475, 880–882
 Fermaten 928, 932, 933
 Gruppen von Dynamikanweisungen 878, 879
 Key-Editor 646
 MIDI 475, 684
 Namen der Partien 186, 916
 Notenzeilen, *siehe* Klammern, *siehe auch* Akkoladen
 Percussion-Maps mit VST/MIDI 504, 552
 Spuren 646

- verbinden (*Fortsetzung*)
 Taktstriche 771, 773, 809
 Titel der Partien 186, 916
 Zäsuren 928, 932
- Verbindung 618
 Atemzeichen 932
 Einzelstimmen-Layouts 174
 Fermaten 932, 933
 Noten 261, 481
 Notenhäse 139, 1275, 1276, 1278
 Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
 Notenzeilenbeschriftungen 146, 1178, 1180
 Partien 79
 Pausen 1148, 1153
 Spieler 165, 174, 618
 Stimmen 139, 481, 618, 1275, 1276, 1278, 1280, 1281
 Taktarten 1240
 Takte 469
 Taktwiederholungen 1153
 verbundene Taktarten 1240
 Zäsuren 932
- Verbindung aufheben
 Bindebögen 1168
 Dynamikanweisungen 882
 Key-Editor 646
 Spuren 646
- Verbindungen
 Balken 788–790, 796, 800, 984
 Notenhäse 796, 800, 984
 Notenzeilen mit Taktstrichen 773
 Pedallinien 1062
 Taktstriche, *siehe* Taktstrichverbindungen
 Zuordnungslinien 455
- Verbindungslinien 23, 475
 ausblenden 455
 Dynamikanweisungen 873
 Spielanweisungen 1073, 1074, 1076
 Text 1208
 Zäsuren 352
- verbundene Taktarten 293, 1229
 eingeben 293, 296, 298, 299
 gestrichelte Taktstriche 293, 1229
 verbinden 1240
- vereinfachen
 Generalbass 894
 Taktarten 1240
 Vorzeichen 490
- Verhältnisse
 Notenabstand 608
 Swing-Wiedergabe 533
 Triolen und N-tolen 1257–1259
 Vorschläge 925
- Verkettungen
 Rahmen 636
- verkleinern, *siehe* Größe
- Vermeidung von Zusammenstößen
 Artikulationen 759
 Bindebögen 1159, 1164
 Dynamikanweisungen 856, 858
 Fortlaufende Ansicht 606
 Haltebögen 1217
 Notenzeilen 585, 586, 604, 606
- Vermeidung von Zusammenstößen (*Fortsetzung*)
 Partie-Überschriften 597
 Ränder 597
 Schlüssel 780
 Taktzahlen 780
 Titel 597
 Vorzeichen 752, 753
- vermindert, *siehe* übermäßig, *siehe auch* Intervalle
- Vermischung
 Vorzeichen 752
- Versätze 640
 Akkordsymbole 821
 Bundnummern 841
 gespielte Dauer 665
 gespielter Notenwert 644, 659, 660, 665, 666
 Instrumentenwechsel 135
 Noten, *siehe* Notenabstand
 Punktierungen 1281
 Stimmspalten 1281
 Studierzeichen 1098
 Taktzahlen 778–784
 Text 1213
 Timecodes 189, 1107
 Triolen und N-tolen 1259
 Videos 189
 zurücksetzen 454
- verschachtelte Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern
- verschieben 457, 475, 479
 Abspielmarke 460, 521, 522
 Akkoladen 809, 810
 Akkorddiagramme 838
 Akkordsymbole 820, 821, 828
 Akkordsymbole-Einblendfeld 339
 Akzente 759
 allmähliche Dynamikwechsel 475, 856
 Ansicht 459–461, 522, 650, 704
 Arpeggio-Zeichen 1013
 Artikulationen 759, 760
 Atemzeichen 931
 Auflösungen 893
 Auswahl, *siehe* Navigation
 Betonungszeichen 759
 Bindebögen 448, 1163
 Dynamikanweisungen 475, 676, 856, 867, 874, 878–882
 Eingabemarke 225, 262
 Fermaten 931, 933
 Fingersätze 838, 905
 Gabeln 448, 475, 856, 873, 874
 Generalbass 888, 893
 Generalbass-Einblendfeld 417
 Hammer-Ons 1040
 Instrumente 132, 133, 168
 Instrumentenwechsel 135
 Jazz-Artikulationen 1044
 Kanäle 704
 Key-Editor 650
 Klammern 809, 810, 828
 Kommentare 498
 Layouts 177
 Liedtext 952–954, 960, 961
 Liedtext-Einblendfeld 411

- verschieben (*Fortsetzung*)
- Linien 1083–1086
 - Marcato 759
 - Marker 1104
 - messa di voce 475, 873, 874
 - MIDI-Punkte 683
 - navigieren, *siehe* Navigation
 - Noten 475, 481, 483, 607, 659, 661, 662, 1281
 - Noten auf andere Saiten 1193
 - Noten in andere Notenzeilen 479, 481, 661, 662, 796, 800
 - Notenzeilen 121, 122, 584, 585, 597, 599
 - Ornamente 995
 - Panorama 706
 - Partie-Überschriften 598
 - Partien 171, 614
 - Pausen 607, 1150
 - Pedallinien 1060
 - Perkussion 145
 - Pianorolle 650
 - Positionszeiger 284, 339, 411, 417
 - Pull-Offs 1040
 - Punktierungen 1281
 - Rahmen 597, 598
 - Rahmenumbrüche 611
 - Registerkarten 48
 - Rhythmusstriche 1144
 - Saitenanzeigen 914, 1073
 - Schlüssel 135, 475, 479, 845
 - Seiten 461, 522
 - Spielanweisungen 1073
 - Spieler 121, 122, 168
 - Staccato 759
 - Stop-Positionen 467
 - subito 867
 - Systeme 612, 614
 - Systemumbrüche 611, 612
 - Tabulaturnoten 1193
 - Tacets 618
 - Taktarten 1241
 - Takte 612–614
 - Taktpausen 1150
 - Taktstriche 469
 - Taktzahlen 779, 780
 - Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1143
 - Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1132
 - Tapping 1040
 - Tempomarkierungen 688
 - Tenuto 759
 - Text 1213
 - Text an Linien 1093–1095
 - Tonarten 135
 - Tremolos 1248
 - Triolen und N-tolen 479, 1259
 - Vibratohebel 1073
 - Vorschläge 923, 924
 - Wiederholungsanzahl 1119
 - Zähler 1119, 1132, 1143
 - Zäsuren 932
- Verschiebungen
- Oktaven 342, 483, 485–487, 847
 - Schlüssel 342, 847
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 909
- eingeben 284, 286, 909
 - Richtung 910, 971
 - Stärke 909
 - Winkel 909
- Versionen
- Dateien 74
- verteilen 225, 240
- Akkorde 240
 - Noteneingabe 225, 240
- Verteilen 609
- folgen 609, 610
 - in andere Layouts kopieren 619
 - Notenabstand 607, 608
 - Notenzeilenspationierung 585, 603, 604
 - Partien 499, 592
 - Systeme pro Rahmen 610
 - Takte pro System 609
- Verteilung
- Anschlagstärke 689
 - Dynamikanweisungen 870
 - Notenzeilen pro Rahmen 586
 - Systeme pro Rahmen 610
 - Takte pro System 609
 - Werte 689
 - Zählzeiten in Takten 805
- Verteilungen
- Histogramm-Steuererelemente 690, 691, 693
 - Seitenanordnung 50
- vertikale Abstände
- Akkorddiagramme 836
 - Notenköpfe in Klammern 975, 978
 - Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspationierung
 - Ossia-Notenzeilen 1182
 - Perkussions-Kits 148
 - Systeme, *siehe* System-Spationierung
 - Tacets 618
- vertikale Ausrichtung
- Dynamikanweisungen 878–882
 - Linien 1076
 - Notenzeilen 586, 604
 - Pausen 1150
 - Spielanweisungen 1076
 - Systeme 586, 604
- vertikale Ausrichtung Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Arpeggio-Zeichen
- vertikale Position
- Akkordsymbole 160, 817, 819, 821, 826, 834
 - ändern 452
 - Artikulationen 758–760
 - Atemzeichen 931
 - Bindebögen 1159, 1162
 - Capo-Akkordsymbole 160
 - Dynamikanweisungen 856, 867
 - Fermaten 931
 - Fingersätze 897, 904–906
 - Generalbass 885, 892
 - Haltebögen 1221
 - Harfenpedal-Schaubilder 1054
 - Instrumente 121, 122
 - Kommentare 498
 - Layouts 177
 - Liedtext 944, 951, 953, 954, 959–961

vertikale Position (*Fortsetzung*)

Linien 1082, 1085, 1086, 1088
 Marker 1102
 Notenzeilen 121, 122, 585, 586, 604
 Objekte umkehren 452
 Ornamente 995
 Partie-Überschriften 595, 597, 598, 626
 Pausen 931, 1146, 1150
 Pedallinien 1060
 poco a poco 867
 Rhythmusstriche 1144
 Spielanweisungen 452, 1073
 Spieler 121, 122
 Studierzeichen 1097, 1185, 1186
 Systeme 585, 586, 604
 Systemobjekte 1186
 Tacets 618
 Taktarten 1185, 1186, 1234, 1235, 1241
 Taktzahlen 778, 780, 781, 1132
 Tempomarkierungen 1185, 1186, 1197
 Text 452, 1185, 1186
 Timecodes 1102, 1107
 Tremolos 1245
 Triller 995
 Vortragsbezeichnungen 867
 Wiederholungsenden 1112, 1185, 1186
 Wiederholungsmarker 1117, 1186
 Zahlen 1132, 1143
 Zäsuren 932

Verzögern

Expression-Maps 725
 Inserts 702, 708
 Instrumentenwechsel 135
 Wiedergabe von Glissando-Linien 1021

Vibraphon, *siehe* Instrumente, *siehe auch* in Akkoladen
 notierte Instrumente

Vibrato, *siehe* Spielanweisungen

Vibrato-PlugIn 702, 708

Vibratohebel 1023, 1028, 1034

Akkorde 1028
 Dauer 448, 1074
 Dips 376, 377, 1034, 1039
 Dives 1028, 1034
 eingeben 369, 370, 372, 373, 377, 378
 Intervalle 1029, 1039
 Länge 448
 Linien 377, 378, 448, 1034, 1074
 löschen 469, 1040
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Returns 1028, 1034
 Scoops 1034
 Wiedergabe 1028

Videoeigenschaften-Dialog 189

Videos 69, 188

Anfangsposition 191
 Audio 192, 697, 698, 700, 703
 ausblenden 191
 Bereich 420
 Bildfrequenz 193
 Dialog 189
 entfernen 193
 erneut laden 190
 Fenster 191, 192

Videos (*Fortsetzung*)

finden 190
 Formate 188
 Framerates 193
 Größe 192
 hinzufügen 190
 Kanal 697, 698, 700, 703
 Lautstärke 192
 Marker 516, 1101
 Mixer 697, 698, 700, 703
 Partien 115
 synchronisieren 191
 Timecodes 1106, 1107
 Tutorials 69

Viertelnoten 201, 227, 269, 270

Akkorde 259
 Auftakte 295, 300, 302
 Einfügen-Modus 242
 Glissando-Linien 1021
 Haltebögen 805, 806
 Metronomangaben 306
 Noten trennen 272, 805, 806
 Pausen 252, 1146
 Perkussion 243, 658
 Punktierungen 234, 805, 806
 Quantisierung 87
 rhythmisches Raster 219, 220
 Stimmen 236
 Swing-Wiedergabe 532, 533
 Tabulatur 248
 Tempogleichungen 1207
 Tremolos 432, 434, 1244
 Triolen und N-tolen 262, 265
 Vorschläge 256
 Wiedergabe 725
 Zählzeiten 314

Vierteltöne 755, 943

Gitarren-Bendings 370, 1027, 1029
 Teilungen der Oktave 943
 tonale Systeme 943
 transponieren 268
 Vorzeichen 755, 943

Viervierteltakt, *siehe* Taktarten

VintageCompressor 702, 708

Violine, *siehe* Instrumente

Violinschlüssel, *siehe* Schlüssel

Vivace, *siehe* Tempomarkierungen

Voicing

Akkorddiagramme 831, 835–837, 839, 841
 Akkordsymbole 332, 518, 519
 Noten 236, 259
 Perkussions-Kits 139, 144

Vokalisten 109, 126, *siehe auch* Gesangsnotenzeilen

Vokalpartituren, *siehe* Layouts

Vollbild 49

Voltenklammern, *siehe* Wiederholungsenden

Vordergrundfarben 405

vorgegebene Tremolos, *siehe* Tremolos

Vorhalte

Akkordsymbole 336
 Generalbass 412, 414, 888, 893
 Klammern 890

vorherige Versionen 74

- vorinstallierte Standards
 - Wiedergabevorlagen 540
- Vorlagen
 - Ensembles 109, 111, 124, 125
 - Kategorien 71
 - Key-Editor 651, 695, 696
 - Klammern 78
 - löschen 696
 - neue Projekte 69
 - Notenzeilen 78, 109, 125, 810
 - Notenzeilengruppen 810
 - Partie-Überschriften 626
 - Projekte, *siehe* Projektvorlagen
 - Seiten, *siehe* Seitenvorlagen
 - Spieler 109, 111, 124, 125
 - Titel 624, 626
 - Wiedergabe 507, 539
- Vorlagen-Notenzeilen, *siehe* Sketch-Notenzeilen
- Vorlauf 521
- Vorschau
 - Bilder 76, 97
 - Dateinamen 569
 - Druckvorschau 34, 556
 - Farbe 53, 54
 - Notenabstand 608
 - Projekte 76, 97
- Vorschläge 243, 256, 257, 921
 - Akkorde 256, 257, 259
 - Arpeggio-Zeichen 1013
 - Arten 925
 - Balken 926
 - Bindebögen 283, 922, 1156, 1157
 - Darstellung 926
 - Dauer 256, 926
 - Eingabemarke 220, 256
 - eingeben 87, 196, 256, 923
 - Gabeln 874
 - Generalbass 889, 893
 - Geschwindigkeit 926
 - Gitarren-Bendings 367, 368
 - Glissando-Linien 362, 364
 - Größe 451, 925
 - Haltebögen 254, 1224
 - invertieren 922
 - Linien 1084
 - löschen 469, 924
 - messa di voce 874
 - Notenhäse 922, 925, 926
 - Pedallinien 1060
 - Perkussion 257
 - Platzierung 922
 - Position 922, 924
 - Quantisierung 87
 - Register 483
 - Schlüssel 845
 - Schrägstriche 922, 925
 - Skalierung aufheben 924
 - Spationierung 607, 922
 - Standardeinstellungen 922
 - Stimmen 922
 - Taktstriche 924
 - Tonhöhe 483
 - Transformationen 923, 924
- Vorschläge (*Fortsetzung*)
 - transponieren 485
 - Triller 1008
 - verschieben 475, 479, 923, 924
 - Wiedergabe 926
- Vortragsbezeichnungen 855, 864, 1195, 1204
 - anzeigen 861
 - Darstellung 866, 867
 - eingeben 322, 325, 326, 329, 865
 - Gabeln 867
 - poco a poco 871
 - possibile 866
 - subito 866, 867
 - zentriert 867
- vorwärts, *siehe* rückwärts
- Vorzeichen 749
 - Akkorde 752
 - Akkordsymbole 155, 160, 162, 334, 823, 825
 - alterierte Primen, *siehe* alterierte Primen
 - ändern 250, 289
 - anzeigen 749, 750, 988, 1001
 - Aufhebung 755
 - ausblenden 749, 750, 988, 1001
 - Bereich 201, 292
 - Darstellung 750
 - eingeben 216, 250, 289
 - enharmonische Gegenstücke 488, 490–492
 - erneut angeben 755
 - Farbe 55, 751
 - Generalbass 416
 - Gitarren-Pre-Bends 1032
 - Glissando-Linien 1016
 - Gould-Pfeile 943
 - Haltebögen über Umbrüche 750, 1223
 - Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 - Hinweise 463
 - Intervalle 267, 354, 1002
 - keine 288, 750, 939, 988
 - Klammern 750, 988
 - Layoutnamen 181
 - Linien 1089
 - löschen 749
 - MIDI-Eingabe 251
 - mikrotonal 755
 - Namen der Einzelstimmen 181
 - Obertöne 988
 - Ornamente 994, 1007
 - Pfeile 943
 - Pianorollen-Editor 654, 657
 - Regeln für Dauer, *siehe* Regeln für Vorzeichendauer
 - Spationierung 753
 - Stapelreihenfolge 752
 - Stein-Zimmermann 943
 - Teilungen der Oktave 943
 - Text 404, 407, 631
 - Titel 631
 - Token 631
 - Tonarten 749, 937, 938, 941
 - Tonhöhe vor Notenwert 216
 - transponieren 486, 941
 - Triller 1000–1002, 1005, 1007
 - umdeuten 488, 490–492

Vorzeichen (*Fortsetzung*)

- Unterschneidung 753
- Vermeidung von Zusammenstößen 752
- Vierteltöne 755, 943

VST Amp Rack 702, 708

VST Bass Amp 702, 708

VST-Instrumente 504, 507

- Akkordsymbole 518
- aktivieren 507, 525
- bearbeiten 507, 512
- Bereich 507
- blockieren 509
- deaktivieren 507, 525
- einrichten 553
- Einstellungen 510, 512, 546
- Endpunkte 548, 553
- erlauben 509
- Expression-Maps 504, 552, 717
- Fenster 512
- Instanzen 507
- Klick 515
- laden 509, 510, 525, 539, 545
- Namen 549
- Nummerierung 507
- Percussion-Maps 504, 552
- Schnittstellen 504, 549
- Speichern 546, 553
- Wiedergabe 539, 540, 548, 716, 736

VSTDynamics 702, 708

W

WahWah 702, 708

Walker-Notenköpfe 968, 969

wannenförmige Notenköpfe 968, 969

Warnhinweise

- andere Dorico-Versionen 74
- Audio-Engine 37
- drucken 561
- exportieren 565
- fehlende Schriften 74
- Instrumentenwechsel 133, 137
- MIDI-Eingabe 37
- Spieler löschen 104, 123
- Transposition 561, 565

Wasserzeichen 578

- drucken 561
- exportieren 565

WAV-Dateien

- exportieren 93, 94

Wechsel 994

- Intervalle 994
- Jazz, *siehe* Jazz-Ornamente
- Seiten, *siehe* Rahmenumbrüche

wechseln

- Ansichtsart 50
- Auswahl 438, 457
- Fenster 42, 49
- Fortlaufende Ansicht 50
- Instrumente, *siehe* Instrumentenwechsel
- Layouts 28, 43, 47
- Modi 42
- Noten 481, 1281

wechseln (*Fortsetzung*)

- Partien 459–461, 503
- Registerkarten 47
- Seitenansicht 50
- Stimmen 482
- Studierzeichen 1098

weiß

- Noten 1019, 1021
- Notenköpfe 964, 965, 969
- Notenzeilen 56
- Seiten 53, 56

Wellenlinien, *siehe* gewellte Linien, *siehe auch* Linien

Werkzeug-Schnellauswahl 644

Werkzeuge 37

- anordnen, *siehe* anordnen
- auswählen 37, 39
- bearbeiten, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch* Standardeinstellungen
- Timecodes 1106

Werkzeugfelder 37

- Key-Editor 644
- Notationselemente 195, 202
- Noten 195, 196

Werkzeugzeile 28

- ausblenden 28
- Key-Editor 644
- Mixer 699
- Optionen der Arbeitsumgebung 28, 29
- Transportoptionen 28, 30

Werte

- allmähliche Tempoänderungen 1203
- Anschlagstärke 668, 669, 671, 689–691, 693
- Bildfrequenz 189
- Eigenschaften 640
- Fader 700, 705
- Histogramm-Steuererelemente 691
- Latenz-Kompensation 279
- Metronomangaben 450, 1200–1203
- MIDI CC 683, 689–691, 693, 694
- Noten, *siehe* Notenwerte
- relative Tempoänderungen 1202
- rhythmisches Raster 37, 220, 657
- Timecodes 189, 1107

Wertefelder 640

Wertelinie

- Dynamikanweisungen 671, 675
- MIDI 679, 682
- Tempo 515, 685

westliche Tonartssysteme

- Teilungen der Oktave 943
- Tonarten 938

wichtige Marker 420, 1104

Widmungen 76, 916

- exportieren 96
- Token 631

Wiedergabe 523, 539, 743, 1189

- Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
- Abstand 935, 936
- Abweichungen 666
- Akkorde 218
- Akkordsymbole 504, 517–519
- aktivieren 28, 523, 525
- Akzente 761

Wiedergabe (*Fortsetzung*)

Anschlagstärke 668
 Anzahl der Durchläufe 531, 1110
 Arpeggio-Zeichen 1014, 1015
 Artikulationen 526, 527, 717, 761
 Atemzeichen 934
 Audio exportieren 93, 94
 Audio-Puffergröße 278, 279
 Auswahl 523
 beginnen 523
 Bindebögen 283, 526, 527, 1168
 deaktivieren 525
 Durchläufe 529–531, 1110
 Dynamikanweisungen 217, 526, 527, 671, 725, 864, 882
 Elemente ausschließen 529
 Endpunkte 504, 548, 549, 551–553
 Expression-Maps 716, 717
 Fader 697, 698, 705
 Fermaten 934, 935
 festes Tempo 525
 gegenseitige Ausschlussgruppen 734
 Ghost-Notes 975, 1038
 Gitarren-Bendings 1023
 Glissando-Linien 718, 1019, 1021, 1050
 Hall 700, 701, 709
 Inserts umgehen 709
 Instrumente 526, 527, 716, 736
 Instrumentenklänge 510, 512, 539, 545
 Jazz-Artikulationen 743, 1042
 Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren
 Klaviatur-Bereich 207
 Klick 515, 523, 536, 685
 Lautstärke 217, 697, 698, 705
 Lautstärke zurücksetzen 705
 Legato 725, 1168
 Linie 520, 522
 Marcato 761
 mehrere Fenster 49
 Metronom 536
 Metronom-Klick 515
 MIDI thru 218
 MIDI-Controller 679
 Mikrotöne 718
 Mixer, *siehe* Mixer
 Noten 217, 218, 526, 527
 Noten aufnehmen 277
 Noten ausblenden 1139
 Noten-Anschlagstärke 668
 Notenköpfe in Klammern 975
 Notenwerte 664, 725
 Obertöne 985–987
 Ornamente 994
 Ossia-Notenzeilen 1182
 Panorama 706
 Partien 551
 Patches 548
 Pausen 934–936
 Pedallinien 1069
 Perkussion 504, 552, 655, 662, 736, 737, 1261, 1262, 1264, 1265
 PlugIns 698
 Programmeinstellungen 57

Wiedergabe (*Fortsetzung*)

Rücklauf 521
 Schnellvorlauf 521
 Schrägstriche 481, 1134, 1139
 Silence-Wiedergabevorlage 539, 540
 solo schalten 527, 528, 697
 Sound-Bibliotheken ändern 546
 Sounds 510, 512, 539, 545
 Sounds laden 510, 512, 539, 545
 Spielanweisungen 526, 527, 732, 743, 744
 Staccato 761
 Standardeinstellungen 545
 Standardtempo 469, 1195
 Stimmen 526, 527, 551
 stummschalten 527–529, 697
 Swing 532, 534, 536
 Taktwiederholungen 1122
 Tempo 515, 525, 536, 685, 1200, 1201, 1203
 Tempo folgen 525
 Tempogleichungen 1207
 Tenuto 761
 Timecode 536, 538, 1101, 1106
 Transport 536, 538
 Tremolos 526, 527, 742
 Triller 1008, 1009
 verstrichene Zeit 536, 538
 Verzögern 702, 707, 708, 725, 1021
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1028
 Vorlagen, *siehe* Wiedergabevorlagen
 Vorschläge 926
 Wiederholungen 530, 531, 1110
 Zäsuren 934, 936
 Wiedergabe-Anweisungen 548, 732, 743, 744, 756, 1070
 Anzeige 37
 bearbeiten 744
 Eigenschaft 744
 Endpunkte 548
 erstellen 744
 Expression-Maps 716, 717
 gegenseitige Ausschlussgruppen 734
 identifizieren 37
 Kombinationen 728, 732
 löschen 734, 744
 Richtung 744
 Rückgriff 744
 Wiedergabevorlagen 539
 zurücksetzen 744
 Wiedergabe-Anweisungen Eigenschaften 743, 744
 eingeben 387, 744
 Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog) 728
 Wiedergabe-Modus 18, 501
 Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 Abweichungen 666
 Bereich für VST und MIDI 507
 Bereiche 36, 501, 504
 Endpunkteinrichtung-Dialog 549
 Expression-Maps 716, 728
 Expression-Maps exportieren 735
 Fensterelemente 501
 Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren
 MIDI-Instrumente 504, 508, 510, 539, 545
 Mixer, *siehe* Mixer

Wiedergabe-Modus (*Fortsetzung*)

- Noten eingeben 657
- Noten löschen 664
- Noten verschieben 659
- Notenwerte 658, 660, 664, 665
- Percussion-Editor 655
- Percussion-Maps 736
- Pianorollen-Editor 654
- Sounds laden 509, 510, 539, 545
- Spur-Übersicht 502
- Spuren 512
- Transport 30, 536
- VST-Instrumente 504, 507, 509, 510, 539, 545
- wechseln 42, 501
- Werkzeugfelder 501
- Wiedergabe 523
- zoomen 520, 649

Wiedergabe-Spielanweisungen

- Percussion-Maps 737
- Perkussion 742

Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten (Dialog)
744

Wiedergabevorlagen 539, 540

- ändern 545
- benutzerdefiniert 539, 542, 546
- Dateiformat 539
- Dialog 540, 542
- Endpunktkonfigurationen 507, 549, 553
- erstellen 504, 510, 512, 546, 551, 552
- exportieren 548
- importieren 547
- Metronom-Klick 515
- Raum-Vorlagen 542, 548
- Rückgriff 542
- Spur-Inspector 504
- übergehen 539
- vorinstallierte Standards 540
- zurücksetzen 545

wiederherstellen 28, 456

- Verlauf 456

Wiederherstellen 277, 469

- Backups 99
- Dateien 97–99
- Noten 238, 277

Wiederherstellung

- Pedallinien 1066, 1068
- Schlüssel 344, 345
- Text 1066, 1068

wiederholen, *siehe kopieren, siehe auch*

Wiederholungen

Wiederholungen

- Anzahl 531, 1110, 1123, 1129
- Dynamikanweisungen 530
- Enden, *siehe Wiederholungsenden*
- exportieren 530
- Gruppierung 1126, 1127
- Häufigkeit 529, 1125, 1130
- Länge 450, 1122
- Marker, *siehe Wiederholungsmarker*
- Noten, *siehe Tremolos, siehe auch*
- Taktwiederholungen
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Spielanweisungen 1075

Wiederholungen (*Fortsetzung*)

- stummschalten 529
- Takte 1121, 1128
- Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
- Tempomarkierungen 530
- Wiedergabe 529–531, 1110
- Zahlen 531, 1110, 1115, 1123, 1129, 1140
- Wiederholungen-Einblendfeld 423
- Wiederholungs-Taktstriche 767, 1114
- Anzahl der Durchläufe 531, 1110
- Beginn der Systeme 769
- Bereich 315, 320
- Durchläufe 531, 1110
- Einblendfeld 313, 315, 318
- eingeben 313, 315, 318, 320
- Ende von Systemen 769
- exportieren 530
- Klammern 1110
- MIDI-Aufnahme 277
- Text, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiedergabe 530
- Wiederholungsenden 1110
- Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungs-Taktstriche beenden
- eingeben 318, 320
- Wiederholungs-Taktstriche beginnen 315, 767
- Durchläufe 530, 1118
- eingeben 313, 315
- Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungsabschnitte, *siehe* Wiederholungsmarker
- Wiederholungsanzahl 1118
- ändern 531, 1110
- anzeigen 1119
- ausblenden 1119
- Speicherort 1119
- verschieben 1119
- Wiederholungsenden 1110
- Abschnitte 1110, 1112
- Anzahl der Durchläufe 1110
- Arten 423
- Ausrichtung 1112
- auswählen 438, 443, 445
- Bereich 426, 429
- Durchläufe 1110
- Einblendfeld 423, 427, 428
- eingeben 423, 426–429
- exportieren 530
- Filter 446
- Griffe 1111, 1112
- Größe 1111
- Länge 1111
- löschen 469
- mehrere Positionen 1112, 1185, 1186
- MIDI-Aufnahme 277
- MusicXML-Dateien 1112
- Notenzeilen 1186
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Position 1112, 1186
- Rahmenumbrüche 1112
- Systemumbrüche 1112
- Taktzahlen 786
- verschieben 475, 1111
- vertikale Positionen 1185, 1186

Wiederholungsenden (*Fortsetzung*)

Wiedergabe [530](#)
zusätzliche Enden [428](#), [429](#)

Wiederholungsmarker [1114](#)

ändern [450](#)
Anzahl der Durchläufe [531](#)
anzeigen [1116](#)
Arten [424](#)
ausblenden [1116](#)
Bereich [426](#), [432](#)
Einblendfeld [424](#), [431](#)
eingeben [424](#), [426](#), [431](#), [432](#)
exportieren [530](#)
Filter [446](#)
Index [1115](#)
löschen [469](#)
mehrere [1115](#)
mehrere Positionen [1117](#), [1185](#), [1186](#)
MIDI-Aufnahme [277](#)
Notenzeilen [1186](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [1117](#)
optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
Position [1117](#), [1186](#)
Reihenfolge [1115](#)
Taktstriche [769](#)
Taktzahlen [786](#)
Text [1116](#)
verschieben [475](#)
vertikale Positionen [1185](#), [1186](#)
Wiedergabe [530](#), [531](#)

Wiederholungssprünge, *siehe* Wiederholungsmarker

Wiederholungszeichen-Bereich [426](#)

Winkel

Balken [792](#), [793](#), [803](#)
Bindebögen [1159](#)
Fächerbalken [803](#)
Fingersatz-Slides [907](#)
Glissando-Linien [1016](#)
Jazz-Artikulationen [1044](#)
Linien [401](#), [1079](#), [1086](#)
Pedallinien [1058](#), [1060](#)
Rahmen [1215](#)
Tremolos [1245](#)
Triolen-/N-tolen-Klammern [1254](#)
Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [909](#)

Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triolen und N-tolen

Wortabstand [405](#)

Instrumentennamen [183](#)
Liedtext [957](#), [958](#)
Notenzeilenbeschriftungen [183](#)

Wörter, *siehe* Liedtext, *siehe auch* Text

X

X-Notenköpfe [966](#), [969](#)

Ghost-Notes [1038](#)
Perkussion [243](#), [658](#), [1262](#), [1264](#)–[1266](#)
zurücksetzen [970](#)

Xylofon, *siehe* Instrumente, *siehe auch* transponierende Instrumente

Z

Zahlen

Akkorddiagramme [838](#), [839](#), [841](#)
ausblenden [1119](#), [1131](#), [1142](#)
Backups [99](#)
Balkenlinien [801](#)
Bereiche [1129](#), [1131](#)
Bindestriche [959](#)
Bünde, *siehe* Bünde, *siehe auch* Tabulatur
exportieren [100](#), [101](#)
Generalbass, *siehe* Generalbass
Instrumente [122](#), [127](#), [128](#), [1176](#)
Layouts [178](#)
leere Takte [100](#)
Liedtextzeilen [959](#)–[961](#)
Mehrtaktpausen [1153](#)
Notenzeilen [100](#), [588](#), [1182](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [1132](#), [1143](#)
Notenzeilenbeschriftungen [1176](#), [1180](#)
Notenzeilenlinien [590](#), [1269](#), [1270](#)
nummerierte Taktregionen [1128](#)–[1131](#)
Partien, *siehe* Nummern der Partie
Platzierung [1132](#), [1143](#)
PlugIn-Instanzen [504](#), [507](#), [508](#)
Rhythmusstriche [1141](#), [1142](#)
Saiten, *siehe* Saitenanzeigen
Seiten [1047](#)
Statistiken [100](#)
Strophen [962](#)
Studierzeichen [1098](#), [1099](#)
Systeme [100](#), [610](#)
Systeme pro Rahmen [610](#)
Tabulatur, *siehe* Tabulatur
Taktarten [1237](#)
Takte [774](#), [1128](#), [1129](#), [1131](#)
Takte pro System [609](#)
Taktstriche [531](#), [1110](#), [1118](#)
Taktwiederholungen [1123](#), [1124](#)
Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [1140](#)
Triolen und N-tolen [1257](#)
verschieben [1119](#), [1132](#), [1143](#)
Wertfelder [640](#)
Wiederholungen [531](#), [1110](#), [1118](#), [1119](#)
zusammenführen [1180](#)

Zähler

Auftakte [1232](#)
Bereiche [776](#)
Liedtext [955](#)
Mehrtaktpausen [1153](#)
nummerierte Taktregionen [1130](#)
Rahmen [1106](#)
Rhythmusstriche [1141](#)
Seitenzahlen [633](#)
Stile [1236](#), [1237](#)
Taktarten [1228](#)
Taktwiederholungen [1123](#), [1125](#)
Taktzahlen [776](#), [786](#), [1232](#)
Timecodes [1106](#)
Wiederholungen [1110](#)

Zählzeiteinheiten [1200](#)

einstellen [308](#)
Metronomangaben [450](#), [1200](#)

- Zählzeiteinheiten (*Fortsetzung*)
Tempomarkierungen 306
Triolen und N-tolen 265
Zählzeiten eingeben 314
Zählzeiten löschen 314
- Zählzeiten
abhängige Position 454
Anzeige 536, 538
Aufnahmelatenz 278, 279
Auftakt, *siehe* Auftakte
auswählen 445
Einblendfeld 314
Einfügen-Modus 464, 465
eingeben 314, 316, 318, 464, 465
löschen 314, 465, 762–764
pro Minute 1200
- Zählzeitgruppen 22, 787, 805
2/2-Takt 806
festlegen 293, 805
Haltebögen 1217
Taktarten 1236, 1237
Zähler 1236
- Zäsuren 928, 930
Abstand 932
allmähliche Tempoänderungen 934
Arten 450, 930
Atemzeichen 932
Curlew-Zeichen 932
Darstellung 450
eingeben 349–352
Farben 56
Fermaten 932
löschen 469
mehrere an derselben Position 932
Platzierung 932
Position 352, 932
verbinden 932
verschieben 475
Wiedergabe 934, 936
- Zäsuren mit einem Strich 349, 930
- Zeichen
Studierzeichen, *siehe* Studierzeichen
Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
Triller 994, 995, 997, 1007
- Zeichenstile
fehlende Schriften 74
- zeichnen 39, 214, 461, 483, 644, 652
Anschlagstärke 669
Auswahl mit dem Auswahl-Werkzeug 652, 694
Dynamikanweisungen 674
Hervorhebungen 266, 471, 475, 479, 483
Mausbearbeitung 214
MIDI 681
Noten 657, *siehe auch* Noteneingabe
rhythmisches Raster 219, 266, 471, 475, 479, 483
Tempo 515, 685
- Zeilen
Akkorddiagramme 836, 838
Akkordsymbole 155
Generalbass 891
Schalter, *siehe* Werkzeugzeile, *siehe auch* untere Zone
Taktzahlen 780
- Zeilenabstand, *siehe* Notenzeilengröße, *siehe auch* Notenzeilenspationierung
Zeilenumbrüche
Notenzeilenbeschriftungen 183, 1176
Projektinformationen 76
Text 404
- Zeit
Angaben, *siehe* Taktarten
Anzeige 536, 538
einfügen 242, 316–318, 464, 465, 934
Latenz 274, 278, 279
löschen 464, 465, 762–764
Marker 1101
rhythmische Position 23
Spur, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor
Token 633, *siehe auch* Datum und Zeit
Transport-Fenster 536, 538
Videos 191
- Zeitleisten, *siehe* Wiederholungsenden
- Zentimeter
Maßeinheit 52
- zentrierte Balken 794
entfernen 796
erstellen 795
- zentrierter Text
Gabeln 867
Taktzahlen 779, 780
- zickzack
Linien, *siehe* Linien
Vorzeichen 752
- ziehen 39, 214, 461, 483, 652, *siehe auch* zeichnen
- Ziel
Dateien exportieren 568
Instrumente 854
Noten 907
- Zoll
Maßeinheit 52
- Zonen 27, 36
anzeigen 44
ausblenden 44
Drucken-Modus 556–558
Einrichten-Modus 103, 104, 112, 115
Schreiben-Modus 195, 201, 205–207, 209, 210, 637, 642, 697
untere 637
Wiedergabe-Modus 501, 642, 697
- Zoom 37
Akkordsymbole 823
ändern 461, 462
Key-Editor 642, 649
Liedtext 955
nummerierte Taktregionen 1123
Optionen 37, 41, 461
Percussion-Editor 649, 650
Pianorollen-Editor 649, 650
Regionen mit Strichnotation 1136, 1140
Spuren 520, 649
Taktwiederholungen 1123
Tastaturbefehle 462
- zu-Angaben, *siehe* Beschriftungen für Instrumentenwechsel
Zungenschmalzen, *siehe* Spielanweisungen

- Zuordnungslinien
 anzeigen 455
 ausblenden 455
- Zuordnungspunkte
 Linien 401–403, 1079, 1082
 Objekte 475
- zurücknehmen, *siehe* zurücksetzen
- zurücksetzen 469
 Absatzstile 1213
 Abweichungen bei der Wiedergabe 666
 Akkorddiagramme 839, 841
 Akkordsymbol-Voicing 519
 Akkordsymbole 825
 Anschlagstärke 671
 Darstellung 453
 Dynamikanweisungen 653
 Einzelstimmen-Layouts 179
 Expression-Maps 727
 Fader 705
 Farben 55, 56
 Fingersätze 839, 905
 Generalbass 895
 gespielter Notenwert 666
 Hintergrundfarbe 54
 Instrumentennamen 183, 186
 Kanal-Lautstärke 705
 Kanalnamen 708
 Kapodaster 157, 158, 160
 Lautstärke 705
 Layoutnamen 181
 Layouts 179, 711
 Namen der Spieler 180, 181
 Noten-Anschlagstärke 671
 Notenhäse 791, 984
 Notenköpfe 970
 Notenzeilen 589
 Notenzeilen-übergreifende Verbalkung 796, 800
 Notenzeilenbeschriftungen 186
 Objekte 453, 454
 Optionen 57, 711
 Pausen 1149, 1151
 Percussion-Maps 737
 Position 454
 Programmeinstellungen 57
 Seitenfarbe 53
 Seitengröße 582, 711
 Seitenvorlagen 593
 sekundäre Balken 801
 Solo-Schalter 528, 697
 Stummschalten-Schalter 528, 697
 Taktzahlen 784, 785
 Tastaturbefehle 64
 Tempo 1196
 Text 1213
 Trillerintervalle 1004
 Verbalkung 791, 792, 796, 800, 801
 Voicing 519
 Vorzeichen 749
 Wiedergabe-Anweisungen 744
 Wiedergabevorlagen 545
- zusammenführen 585, 586, 588, 618, 1189
 Absatzstile 1180
 Balken 787, 788
- zusammenführen (*Fortsetzung*)
 divisi 1180
 Hinweise 463
 Noten 259, 261, 273, 618, 805, 806
 Notenzeilen 618
 Notenzeilenbeschriftungen 1180
 Ossia-Notenzeilen 1182
 Partien 79, 592
 Pausen 252, 273, 805, 806, 1147, 1148
 Pedallinien 1062
 Percussion, *siehe* Perkussions-Kits
 Projekte 79
 Schriften 1180
 Spieler 79, 80, 83
 Stimmen 618
 zusätzliche Notenzeilen 1182
- Zusammenführung
 Pausen 1147
- zusammengesetzte Generalbass-Intervalle 412, 414, 894
- zusammengesetzte Taktarten 1229
 eingeben 293, 296, 298, 299
 Notengruppierung 805
- zusätzliche
 Enden 428, 429, 1110
 Stimmen 236, 1278
- zusätzliche Notenzeilen 1182
 anzeigen 588, 589
 ausblenden 588, 589
 divisi, *siehe* divisi
 Haltebögen 254
 Hinweise 463, 1182
 Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
 verschieben 475, 479
 zusammenführen 1182
- zusätzliche Switches 721, 729
- zuweisen
 Expression-Maps zu Endpunkten 504, 552
 Instrumente zu Endpunkten 551
 MIDI-Befehle 63
 Noten zu Saiten 971
 Notenkopf-Designs 969
 Partien zu Layouts 116, 175
 Percussion-Maps zu Endpunkten 504, 552
 Perkussions-Kit-Stimmen 1136, 1276
 Seitenvorlagen 584
 Spieler zu Layouts 116, 174
 Spieler zu Partien 116, 170
 Stimmen 236, 238, 481, 526, 1136, 1276
 Stimmen zu Endpunkten 551
 Tastaturbefehle 62
- Zweiklänge, *siehe* Akkorde, *siehe auch* Akkordsymbole
- zweite Stimmen
 hinzufügen 236
 Taktpausen 253