

Benutzerhandbuch



DORICO
ELEMENTS₅
Personal Music Notation System

 **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, 2023.

Alle Rechte vorbehalten.

Dorico Elements_5.0.20_de-DE_2023-07-20

Inhaltsverzeichnis

9	Neue Funktionen	199	Schreiben-Modus
12	Einleitung	199	Projektfenster im Schreiben-Modus
12	Plattformunabhängige Dokumentation	216	Eingeben und Bearbeiten
12	Struktur der Dokumentation	221	Rhythmisches Raster
13	Typographische Konventionen	222	Eingabemarke
14	Tastaturbefehle	228	Noteneingabe
15	So können Sie uns erreichen	267	Notenwerte
		273	MIDI-Aufnahme
16	Dorico-Konzepte	281	Notationselemente eingeben
16	Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte	440	Noten/Objekte auswählen
17	Projekte in Dorico	450	Objekte bearbeiten
17	Modi in Dorico	458	Nicht druckbare Objekte ausblenden
18	Partien in Dorico	458	Navigation
19	Spieler in Dorico	463	Instrumentenfilter
20	Instrumente in Dorico	469	Hinweise
20	Einblendfelder	470	Einfügen-Modus
21	Noten und Pausen in Dorico	474	Anordnungs-Werkzeuge
22	Rhythmische Position	488	Transpositions-Werkzeuge
23	Layouts in Dorico	499	Musikalische Transformationen
24	Seitenvorlagen in Dorico	518	Partien trennen
25	Tastaturbefehle in Dorico	518	Kommentare
26	Optionen-Dialoge in Dorico Elements		
28	Benutzeroberfläche	525	Notensatz-Modus
28	Projektfenster	525	Projektfenster im Notensatzmodus
43	Arbeitsumgebung einrichten	530	Notenabstand
52	Farbeinrichtung	538	Objekte grafisch verschieben
57	Spracheinrichtung		
59	Programmeinstellungen-Dialog	542	Wiedergabe-Modus
61	Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog	542	Projektfenster im Wiedergabe-Modus
66	Kurzbefehlleiste	552	Spuren
		560	Abspielmarke
71	Projekt- und Dateiverwaltung	563	Noten wiedergeben
71	Hub	568	Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren
73	Neue Projekte beginnen	570	Spuren stummschalten/Solo schalten
74	Projekte/Dateien öffnen	573	Wiederholungen bei der Wiedergabe
75	Projekte aus anderen Dorico-Versionen	576	Swing-Wiedergabe
76	Fehlende Schriften (Dialog)	580	Transport-Fenster
77	Projekt-Info (Dialog)	583	Wiedergabevorlagen
80	Projektvorlagen	592	Endpunkte
80	Datei-Import und -Export	599	MIDI-Trigger-Regionen
107	Automatisch speichern		
110	Projekt-Backups	601	Drucken-Modus
		601	Projekt-Fenster im Drucken-Modus
111	Einrichten-Modus	606	Layouts drucken
111	Projektfenster im Einrichten-Modus	611	Layouts als Grafikdateien exportieren
124	Spieler, Layouts und Parteien	615	Drucker
126	Spieler	616	Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren
132	Ensembles	618	Doppelseitiger Druck
134	Instrumente	619	Seiten- und Papiergröße
169	Spielergruppen	621	Grafikdateiformate
173	Partien	624	Anmerkungen
176	Layouts		
183	Spieler-, Layout- und Instrumentennamen	625	Seitenformatierung
191	Partienamen und Partietitel	626	Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern
192	Videos	627	Seitenränder ändern
		628	Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden
		629	Standard-Notenzeilengröße ändern

630	Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern	766	Das Hall-PlugIn ändern
631	Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern	768 Bibliothek	
632	Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen	768	Layout-Optionen (Dialog)
635	Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen	770	Partie-Optionen-Dialog
636	Layouts auf linken Seiten beginnen	773	Wiedergabe-Optionen-Dialog
637	Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben	775	Notenschriften
638	Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird	777	Text formatieren
639	Partie-Überschriften ein-/ausblenden	786	Expression-Maps
640	Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden	806	Percussion-Maps
641	Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern	813	Wiedergabe-Anweisungen
642	Ränder	816 Notationsreferenz	
645	Notenzeilengröße	817 Einleitung	
649	Notenzeilenspationierung	818 Vorzeichen	
658	Verteilen	818	Vorzeichen löschen
663	Systemumbrüche	819	Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
667	Rahenumbrüche	821	Größe von Vorzeichen ändern
670	Tacets	821	Vorzeichen stapeln
673	Zusammenführen	824	Alterierte Primen
674	Einzelstimmenformatierung übertragen	826	Mikrotonale Vorzeichen
678	Seitenvorlagen	826	Regeln für Vorzeichendauer
682	Partie-Überschriften	830 Artikulationen	
685	Rahmen	831	Artikulationen kopieren und einfügen
693	Notenrahmenverkettungen	831	Artikulationen löschen
695 Eigenschaften		831	Positionen von Artikulationen
695	Eigenschaften-Bereich	835	Artikulationen bei der Wiedergabe
697	Lokale und globale Eigenschaften	837 Takte	
697	Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern	837	Taktlängen
698	Werte in numerischen Wertefeldern ändern	837	Takte/Zählzeiten löschen
700 Key-Editor		840	Takte aufteilen
700	Key-Editor-Bereich	842 Taktstriche	
712	Noten im Key-Editor	842	Partie-Optionen für Taktstriche
722	Gespielte und notierte Notenwerte	843	Arten von Taktstrichen
724	Spielanweisungen-Editor	847	Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden
725	Anschlagstärke-Editor	848	Taktstriche grafisch verschieben
728	Dynamik-Editor	849	Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen
735	MIDI-Pitch-Bend-Editor	852 Taktzahlen	
736	MIDI-CC-Editor	852	Taktzahlen ausblenden/anzeigen
742	Tempo-Editor	853	Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen
746	Histogramm-Werkzeug	854	Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen
749	Transformieren-Werkzeug	855	Hilftaktzahlen ein-/ausblenden
751	Key-Editor-Konfigurationen	856	Absatzstile für Taktzahlen
754 Mixer		857	Positionen von Taktzahlen
754	Mixer-Bereich	861	Taktzahländerungen
755	Mixer-Fenster	863	Untergeordnete Taktzahlen
756	Mixer-Werkzeugzeile	865	Taktzahlen und Wiederholungen
757	Mixer-Kanäle	866 Verbalkung	
761	Kanäle anzeigen/ausblenden	866	Partie-Optionen für Balkengruppierung
761	Durch Kanäle scrollen	867	Balkengruppierung nach Metren
761	Höhe von Kanälen ändern	868	Noten manuell verbalken
762	Lautstärke von Kanälen ändern	871	Stärke von Balken ändern
763	Panorama von Kanälen verändern	872	Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile
763	FX-Kanäle hinzufügen	873	Balkenneigungen
764	Kanäle umbenennen	875	Zentrierte Balken
765	Inserts in Kanäle laden	877	Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen
		882	Balkenecken

- 882 Sekundäre Balken
- 885 Triolen und N-tolen innerhalb von Balken
- 886 Pausen innerhalb von Balken
- 886 Halsstummel
- 886 Fächerbalken
- 888 Gruppieren von Noten und Pausen**
- 889 Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren
- 890 Zählzeitgruppierung für Zweizweiteltakte ändern
- 891 Klammern und Akkoladen**
- 892 Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern
- 895 Akkoladen in einzelnen Notenzeilen anzeigen
- 895 Sekundäre Klammern
- 898 Verschachtelte Unterklammern
- 899 Akkordsymbole**
- 900 Akkordkomponenten
- 900 Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen
- 906 Schriftstile für Akkordsymbole
- 906 Positionen von Akkordsymbolen
- 912 Akkordsymbol-Regionen
- 913 Akkordsymbole transponieren
- 913 Akkordsymbole umdeuten
- 915 Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen
- 916 Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern
- 917 Hintergrund von Akkordsymbolen löschen
- 919 Akkordsymbole in Klammern
- 924 Aus MusicXML importierte Akkordsymbole
- 925 Akkorddiagramme**
- 926 Akkorddiagramm-Komponenten
- 926 Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen
- 929 Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen
- 931 Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden
- 933 Akkorddiagramm-Form ändern
- 934 Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen
- 937 Akkorddiagramm-Schriftstile
- 939 Schlüssel**
- 940 Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen
- 941 Schlüssel grafisch verschieben
- 942 Schlüssel anzeigen/ausblenden
- 945 Oktave von Schlüsseln ändern
- 946 Schlüssel mit Oktavangaben
- 948 Oktavzeichen**
- 949 Positionen von Oktavzeichen
- 950 Oktavzeichen anzeigen/ausblenden
- 951 Oktavzeichen im Notensatz-Modus
- 952 Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge
- 954 Stichnoten**
- 955 Dynamikanweisungen**
- 955 Arten von Dynamikanweisungen
- 956 Positionen von Dynamikanweisungen
- 961 Dynamikanweisungen in Klammern setzen
- 961 Hintergrund von Dynamikanweisungen löschen
- 963 Dynamikniveaus ändern
- 964 Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen
- 965 Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen
- 966 Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern
- 966 Stimmabhängige Dynamikanweisungen
- 967 Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen
- 971 Allmähliche Dynamikwechsel
- 979 Messa-di-voce-Gabeln
- 982 Niente-Markierungen
- 984 Gruppen von Dynamikanweisungen
- 986 Verbundene Dynamikanweisungen
- 988 Schriftstile für Dynamikanweisungen
- 989 Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe
- 993 Generalbass**
- 994 Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen
- 996 Generalbass an Pausen anzeigen
- 996 Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen
- 997 Generalbass-Haltelinien
- 1001 Positionen von Generalbass
- 1004 Darstellung von Generalbass
- 1009 Fingersätze**
- 1009 Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze
- 1010 Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern
- 1012 Vorhandene Fingersätze ändern
- 1012 Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern
- 1015 Größe von Fingersätzen ändern
- 1015 Einfassungen und Unterstriche bei Fingersätzen anzeigen
- 1016 Fingersätze anzeigen/ausblenden
- 1017 Fingersätze löschen
- 1017 Fingersatz-Schriftstile
- 1019 Erinnerungs-Fingersätze
- 1020 Fingersätze für Instrumente mit Bündeln
- 1025 Fingersatz-Slides
- 1029 Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen
- 1030 Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden
- 1031 Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze
- 1032 Saitenanzeigen**
- 1033 Saitenanzeigen löschen
- 1034 Positionen von Saitenanzeigen
- 1036 Titelei**
- 1036 Layout-Transpositionstext bearbeiten
- 1037 Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden
- 1038 Vorschläge**
- 1039 Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge
- 1040 Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln
- 1041 Vorschläge in normale Noten umwandeln
- 1041 Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen
- 1042 Größe von Vorschlägen
- 1042 Durchstreichung von Vorschlägen

- 1045 Häse von Vorschlägen
 1045 Vorschlagsbalken
 1045 Vorschläge bei der Wiedergabe
- 1047 Fermaten und Pausen**
 1048 Arten von Fermaten
 1049 Arten von Atemzeichen
 1049 Arten von Zäsuren
 1050 Positionen von Fermaten und Pausen
- 1054 Tonarten**
 1055 Tonartanordnungen
 1056 Arten von Tonarten
 1057 Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/
 ausblenden
 1057 Positionen von Tonartangaben
 1059 Erinnerungs-Tonartangaben
 1060 Enharmonisch äquivalente Tonarten
- 1062 Tonale Systeme**
 1062 Gleichmäßige Unterteilung der Oktave (EDO)
- 1063 Liedtext**
 1063 Arten von Liedtext
 1065 Silbentypen in Liedtext
 1066 Liedtext kopieren und einfügen
 1068 Liedtext exportieren
 1069 Filter für Liedtext
 1070 Positionen von Liedtext
 1076 Liedtext-Absatzstile
 1078 Liedtextbearbeitung
 1081 Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien
 1082 Liedtext-Zeilenummern
 1085 Strophenummern
 1086 Elisionsbögen
- 1088 Noten**
 1088 Notenkopf-Sätze
 1094 Saiten Noten zuweisen
 1096 Breite von Hilfslinien ändern
 1097 Notenköpfe anzeigen/ausblenden
 1098 Verbindung von Punktierungen ändern
 1100 Optionen für Noten und Pausen anzeigen
- 1102 Notenköpfe in Klammern**
 1103 Klammern um Notenköpfe anzeigen
 1105 Klammern um einen Notenkopf/alle
 Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen
 1106 Klammern um Akkorde trennen
 1107 Notenkopfklammern im Notensatz-Modus
- 1111 Notenhäse**
 1111 Notenhalsrichtung
 1116 Halslänge
 1117 Notenhäse anzeigen/ausblenden
- 1119 Obertöne**
 1120 Noten in Obertöne umwandeln
 1121 Harmonischen Teilton ändern
 1122 Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder
 in Klammern setzen
 1123 Darstellungen/Stile von Obertönen
- 1128 Ornamente**
 1128 Ornamentintervalle ändern
 1129 Positionen von Ornamenten
- 1132 Triller**
 1133 Trillerzeichen ausblenden/anzeigen
- 1133 Geschwindigkeit von Trillern ändern
 1134 Geschwindigkeitsänderungen in Triller-
 Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen
 1135 Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen
 1135 Trillerintervalle
 1143 Triller bei der Wiedergabe
- 1148 Arpeggio-Zeichen**
 1148 Arten von Arpeggio-Zeichen
 1151 Länge von Arpeggio-Zeichen
 1151 Allgemeine Platzierungskonventionen für
 Arpeggio-Zeichen
 1152 Arpeggios bei der Wiedergabe
- 1155 Glissando-Linien**
 1156 Glissando-Linien durch leere Takte
 1156 Stil von Glissando-Linien ändern
 1157 Glissando-Linien-Text ändern
 1159 Glissando-Linien im Notensatz-Modus
 1159 Glissando-Linien bei der Wiedergabe
- 1161 Gitarren-Bendings**
 1163 Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives
 1165 Gitarren-Post-Bends
 1166 Vibratohebel-Dive-and>Returns
 1167 Bending-Intervalle
 1168 Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/
 anzeigen
 1169 Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives
 ändern
 1170 Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives
 ausblenden/anzeigen
 1171 Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends
 löschen
 1171 Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus
- 1178 Gitarrentechniken**
 1178 Vibratohebel-Techniken
 1179 Tapping
 1181 Hammer-Ons und Pull-Offs
 1182 Noten als Ghost-Notes anzeigen
 1183 Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern
 1184 Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur
 Notenzeile ändern
 1185 Gitarrentechniken löschen
- 1186 Jazz-Artikulationen**
 1187 Jazz-Ornamente
 1188 Positionen von Jazz-Artikulationen
 1189 Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen
 ändern
 1189 Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth)
 ändern
 1190 Jazz-Artikulationen löschen
- 1191 Seitenzahlen**
 1191 Absatzstile für Seitenzahlen
 1192 Ziffernstil für Seitenzahlen ändern
 1192 Seitenzahlen ausblenden/anzeigen
- 1194 Harfen-Pedalangaben**
 1195 Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern
 ändern
 1196 Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/
 anzeigen
 1198 Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder
 ausblenden/anzeigen
 1200 Positionen von Harfenpedal-Schaubildern

- 1200 Teilweise Harfen-Pedalangaben
- 1203 Pedallinien**
- 1204 Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals
- 1210 Positionen von Pedallinien
- 1212 Pedallinien teilen
- 1214 Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien
- 1219 Pedallinien-Zeichen in Textform
- 1222 Pedallinien bei der Wiedergabe
- 1222 Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien
- 1223 Spielanweisungen**
- 1224 Text zu Spielanweisungen hinzufügen
- 1225 Hintergrund von Spielanweisungen in Textform löschen
- 1227 Spielanweisungen ein-/ausblenden
- 1227 Positionen von Spielanweisungen
- 1229 Fortsetzungslinien für Spielanweisungen
- 1235 Gruppen von Spielanweisungen
- 1238 Linien**
- 1240 Linienkomponenten
- 1241 Positionen von Linien
- 1246 Länge von Linien
- 1249 Stil des Mittelstücks von Linien ändern
- 1250 Abschlüsse von Linien ändern
- 1251 Richtung von Linien ändern
- 1252 Text zu Linien hinzufügen
- 1259 Linien im Notensatz-Modus
- 1260 Studierzeichen**
- 1260 Positionen von Studierzeichen
- 1261 Abfolge von Studierzeichen ändern
- 1262 Abfolgeart von Studierzeichen ändern
- 1263 Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen
- 1264 Studierzeichen-Absatzstil bearbeiten
- 1265 Marker**
- 1265 Marker ausblenden/anzeigen
- 1266 Vertikale Position von Markern ändern
- 1267 Markertext bearbeiten
- 1268 Marker/Timecode-Schriftstile bearbeiten
- 1268 Timecodes von Markern ändern
- 1269 Marker als wichtig definieren
- 1270 Timecodes**
- 1271 Ursprünglichen Timecode-Wert ändern
- 1271 Vertikale Position von Timecodes ändern
- 1272 Timecode-Häufigkeit ändern
- 1274 Wiederholungsenden**
- 1274 Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern
- 1276 Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen
- 1277 Positionen von Wiederholungsenden
- 1278 Wiederholungsenden-Text bearbeiten
- 1278 Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern
- 1279 Haken von Wiederholungsenden verlängern/kürzen
- 1280 Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien
- 1281 Wiederholungsmarker**
- 1282 Wiederholungsmarker-Absatzstile
- 1282 Index für Wiederholungsmarker ändern
- 1283 Wiederholungsmarker-Text bearbeiten
- 1285 Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen
- 1286 Positionen von Wiederholungsmarkern
- 1287 Wiederholungsanzahl
- 1290 Taktwiederholungen**
- 1291 Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern
- 1292 Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen
- 1292 Anzahl von Taktwiederholungen
- 1296 Gruppierung von Taktwiederholungen
- 1298 Nummerierte Taktregionen**
- 1299 Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen
- 1299 Zahlen in nummerierten Taktregionen
- 1304 Rhythmusstriche**
- 1304 Regionen mit Strichnotation
- 1306 Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten
- 1310 Regionen mit Strichnotation teilen
- 1310 Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/anzeigen
- 1311 Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation
- 1314 Stimmen mit Strichnotation
- 1318 Pausen**
- 1318 Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen
- 1319 Implizite und explizite Pausen
- 1321 Partie-Optionen für Pausen
- 1322 Pausenfarben ausblenden/anzeigen
- 1322 Pausen vertikal verschieben
- 1324 Pausen löschen
- 1325 Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden
- 1327 Mehrtaktpausen
- 1331 Bindebögen**
- 1332 Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen
- 1338 Bindebogenstile
- 1342 Krümmungsrichtung von Bindebögen
- 1344 Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen
- 1344 Eingebettete Bindebögen
- 1347 Verknüpfte Bindebögen
- 1348 Bindebogensegmente
- 1350 Bindebögen im Notensatz-Modus
- 1355 Bindebogenhöhe
- 1356 Versatz von Bindebogenschultern
- 1358 Bindebögen bei der Wiedergabe
- 1360 Notenzeilenbeschriftungen**
- 1361 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen
- 1363 Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen
- 1364 Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen
- 1366 Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen
- 1368 Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden
- 1369 Spielergruppen-Beschriftungen
- 1370 Absatzstile für Notenzeilenbeschriftungen

- 1371 Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits
- 1373 Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen
- 1375 Notenzeilen**
- 1376 Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen
- 1376 Zusätzliche Notenzeilen
- 1377 Ossia-Notenzeilen
- 1378 Systemtrennzeichen
- 1380 Systemobjekte
- 1381 Systemeintrückungen
- 1383 Divisi**
- 1384 Tabulatur**
- 1385 Rhythmische Elemente in Tabulaturen
- 1385 Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/ anzeigen
- 1387 Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern
- 1388 Schriftstil für Tabulaturnummern bearbeiten
- 1389 Tempomarkierungen**
- 1390 Arten von Tempomarkierungen
- 1391 Positionen von Tempomarkierungen
- 1392 Tempotext ändern
- 1394 Schriftstile für Tempomarkierungen
- 1394 Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen
- 1395 Tempomarkierungen in Klammern setzen
- 1396 Metronomangaben
- 1400 Allmähliche Tempoänderungen
- 1405 Tempogleichungen
- 1406 Textobjekte**
- 1407 Arten von Text
- 1411 Absatzstil von Textobjekten ändern
- 1412 Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten
- 1413 Vermeidung von Textkollisionen aktivieren/ deaktivieren
- 1414 Textobjekte mit Rändern versehen
- 1417 Hintergrund von Textobjekten löschen
- 1418 Textobjekte ausblenden/anzeigen
- 1420 Haltebögen**
- 1421 Haltebögen und Bindebögen
- 1422 Haltebogenstile
- 1425 Krümmungsrichtung von Haltebögen
- 1427 Nicht standardmäßige Haltebögen
- 1429 Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ ausblenden
- 1430 Haltebögen löschen
- 1431 Haltebogenketten trennen
- 1432 Haltebögen im Notensatz-Modus
- 1435 Höhe von Haltebögen
- 1437 Versatz von Haltebogenschultern
- 1439 Taktarten**
- 1440 Taktarttypen
- 1442 Erinnerungs-Taktartangaben
- 1443 Auftakte
- 1445 Große Taktartangaben
- 1447 Stile für Taktartangaben
- 1451 Positionen von Taktartangaben
- 1453 Taktartangaben ausblenden/anzeigen
- 1454 Austauschbare Taktarten beenden
- 1455 Darstellung von Taktartangaben ändern
- 1457 Tremolos**
- 1458 Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos
- 1459 Tremolos in Haltebogenketten
- 1461 Geschwindigkeit von Tremolos ändern
- 1461 Tremolos löschen
- 1462 Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos
- 1462 Tremolo-Striche verschieben
- 1464 Tremolos bei der Wiedergabe
- 1466 Triolen und N-tolen**
- 1466 Eingebettete Triolen/N-tolen
- 1468 Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln
- 1469 Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln
- 1470 Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben
- 1471 Triolen-/N-tolen-Balken
- 1471 Triolen-/N-tolen-Klammern
- 1475 Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse
- 1478 Ungestimmte Perkussion**
- 1478 Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente
- 1485 Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente
- 1486 Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion
- 1486 Perkussions-Kits und Schlagzeuge
- 1489 Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits
- 1490 Darstellungsarten für Perkussions-Kits
- 1493 Perkussions-Legenden
- 1498 Stimmen in Perkussions-Kits
- 1500 Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)
- 1502 Stimmen**
- 1503 Partie-Optionen für Stimmen
- 1503 Stimmfarben ausblenden/anzeigen
- 1504 Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben
- 1505 Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten
- 1508 Ungenutzte Stimmen
- 1508 Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden
- 1510 Glossar**
- 1525 Stichwortverzeichnis**

Neue Funktionen

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

Groove Agent SE

- Dorico Elements kommt jetzt mit Groove Agent SE, so dass Sie Patterns per Drag&Drop auf Schlagzeugspuren ziehen und Patterns anhand von MIDI-Trigger-Regionen auslösen können. Siehe [Schlagzeug-Patterns aus Groove Agent SE importieren](#).
- Wenn Sie Groove Agent SE installiert haben, können Sie neue Wiedergabevorlagen verwenden, um beim Hinzufügen von Schlagzeugen automatisch Groove Agent SE zu laden. Siehe [Wiedergabevorlagen](#).

Funktionen von Dorico Elements

- Sie können jetzt eine unbegrenzte Anzahl von Spielern in einem einzelnen Projekt haben. Siehe [Spieler](#).
- In Notensatz-Modus von Dorico Elements stehen jetzt Werkzeuge für Notenabstand und Notenzeilenspationierung zur Verfügung, mit denen Sie horizontale und vertikale Abstände auf detailliertere Weise anpassen können. Siehe [Notensatz-Modus](#).
- Der Dialog **Wiedergabe-Optionen** ist jetzt auch in Dorico Elements verfügbar. Siehe [Wiedergabe-Optionen-Dialog](#).
- Die Dialoge **Schriftstile bearbeiten**, **Absatzstile** und **Zeichenstile** sind jetzt in Dorico Elements verfügbar, so dass Sie die Formatierung von Textstilen ändern können. Siehe [Text formatieren](#).

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 Elements Notationselemente an derselben Note in jeder Notenzeile ein. Siehe [Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#).

Scrubbing

- Sie können jetzt Scrub-Wiedergabe in Dorico Elements nutzen. Siehe [Scrubbing](#).

MIDI-Trigger-Regionen

- Mit dieser neuen Funktion können Sie Noten wiedergeben, ohne sie in der Notation anzuzeigen, zum Beispiel wenn Sie Patterns in Groove Agent für die Wiedergabe verwenden. Siehe [MIDI-Trigger-Regionen](#).

Tonhöhenkontur-Betonung

- Durch den neuen Algorithmus können Melodien noch ausdrucksstärker wiedergegeben werden. Siehe [Tonhöhenkontur-Betonung aktivieren/deaktivieren](#).

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 Elements 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](#).
- Sie können jetzt den Absatzstil für mehrere ausgewählte Textobjekte gleichzeitig ändern. Siehe [Absatzstil von Textobjekten ändern](#).

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 Elements 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 Elements erworben haben.

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

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

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

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

Mit freundlichen Grüßen

Ihr Team von Steinberg Dorico

Plattformunabhängige Dokumentation

Diese Dokumentation gilt für die Betriebssysteme Windows und macOS.

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

Zu berücksichtigende Punkte:

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

Struktur der Dokumentation

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

Beschreibungen der Benutzeroberfläche

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

Beschreibungen von Konzepten

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

Beschreibungen von Vorgängen

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

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

TIPP

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

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

Typographische Konventionen

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

Strukturelle Elemente

Voraussetzung

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

Vorgehensweise

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

Wichtig

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

Hinweis

Informiert Sie über Probleme oder andere relevante Aspekte.

Tipp

Gibt weitere Informationen oder macht nützliche Vorschläge.

Beispiel

Gibt Ihnen ein Beispiel.

Ergebnis

Zeigt das Ergebnis einer Vorgehensweise.

Weitere Schritte

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

Weiterführende Links

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

Kennzeichnung

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

BEISPIEL

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

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

BEISPIEL

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

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

Dateinamen und Ordnerpfade werden in einer anderen Schriftart dargestellt.

BEISPIEL

beispiel_datei.txt

Tastaturbefehle

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

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

BEISPIEL

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

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

BEISPIEL

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 61

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 65

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 57

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 673

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Projekte in Dorico

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

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien in Dorico](#) auf Seite 18

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 23

[Optionen-Dialoge in Dorico Elements](#) auf Seite 26

[Seitenvorlagen in Dorico](#) auf Seite 24

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583

Modi in Dorico

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

Dorico Elements enthält die folgenden Modi:

Einrichten

Im Einrichten-Modus können Sie die grundlegenden Elemente Ihres Projekts einrichten: Instrumente und die dazugehörigen Spieler, Partien, Layouts und Videos.

Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden.

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

Schreiben

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

Notensatz

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

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

Wiedergabe

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

Drucken

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrichten-Modus](#) auf Seite 111

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 199

[Notensatz-Modus](#) auf Seite 525

[Drucken-Modus](#) auf Seite 601

[Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 542

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 124

[Partien](#) auf Seite 173

[Tacets](#) auf Seite 670

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

Spieler in Dorico

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

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

HINWEIS

Satzspieler können nur ein Instrument halten.

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

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

Spieler können jeder Kombination von Layouts und Partien zugeordnet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Spieler](#) auf Seite 126

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Divisi](#) auf Seite 1383

[Zusammenführen](#) auf Seite 673

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

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

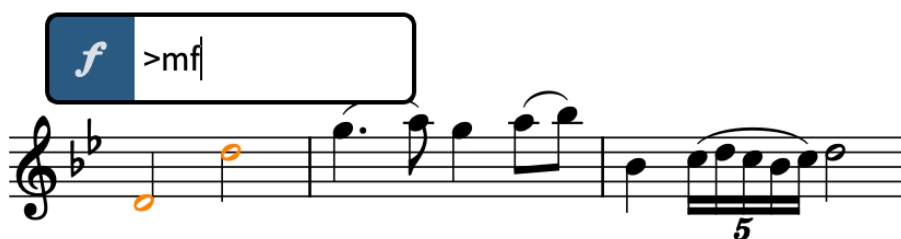
[Instrumente](#) auf Seite 134

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

Einblendfelder

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



Das Dynamikangaben-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 222

[Noteneingabe](#) auf Seite 228

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

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

Noten und Pausen in Dorico

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

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

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

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

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

TIPP

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 1088

[Haltebögen](#) auf Seite 1420

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867

[Partie-Optionen für Balkengruppierung](#) auf Seite 866

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 256

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 888

[Verbalkung](#) auf Seite 866

[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244

[Noten](#) auf Seite 1088

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

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 176

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Verteilen](#) auf Seite 658

[Zusammenführen](#) auf Seite 673

[Eigenschaften](#) auf Seite 695

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 697

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 679

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 628

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

Seitenvorlagen in Dorico

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

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

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

Dorico Elements bietet verschiedene Arten von Seitenvorlagen. Dadurch wird sichergestellt, dass es eine angemessene Seitenformatierung für erste Seiten unabhängig von Folgeseiten gibt, da die erste Seite normalerweise zusätzliche Informationen wie den Titel, die Komponistin oder den Komponisten und einen Copyright-Hinweis enthält. Dorico Elements nutzt Token, um diese zusätzlichen Informationen anzuzeigen.

Seitenvorlagen sind in Seitenvorlage-Sets enthalten. Standardmäßig bietet Dorico Elements separate Seitenvorlage-Sets für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts. Seitenvorlage-Sets werden automatisch auf jedes Layout übertragen, das Sie erstellen.

HINWEIS

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 679

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

[Rahmen](#) auf Seite 685

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Token](#) auf Seite 686

Tastaturbefehle in Dorico

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

BEISPIEL

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

Zum Beispiel öffnet **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L** die **Layout-Optionen**; **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N** öffnet die **Notationsoptionen**.

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

Sie können verfügbare Tastaturbefehle auf die folgenden Arten anzeigen:

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 62

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 63

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 64

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 65

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 57

Optionen-Dialoge in Dorico Elements

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

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

Dorico Elements enthält die folgenden Dialoge für globale Einstellungen:

Layout-Optionen

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

Partie-Optionen

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

Wiedergabe-Optionen

Enthält Optionen, die steuern, was Sie bei der Wiedergabe hören und wie Notationselemente die Wiedergabe beeinflussen. Dies schließt eine dynamische Kurve mit ein, mit der festgelegt wird, wie unterschiedliche Dynamik die Lautstärke beeinflusst, ob Wiederholungen Teil der Wiedergabe sind und ob Sie eine Pause

zwischen einzelnen Partien setzen möchten. Die Optionen unter **Wiedergabe-Optionen** betreffen das gesamte Projekt, aber keine anderen Projekte, es sei denn, Sie speichern Ihre Einstellungen als Standard.

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

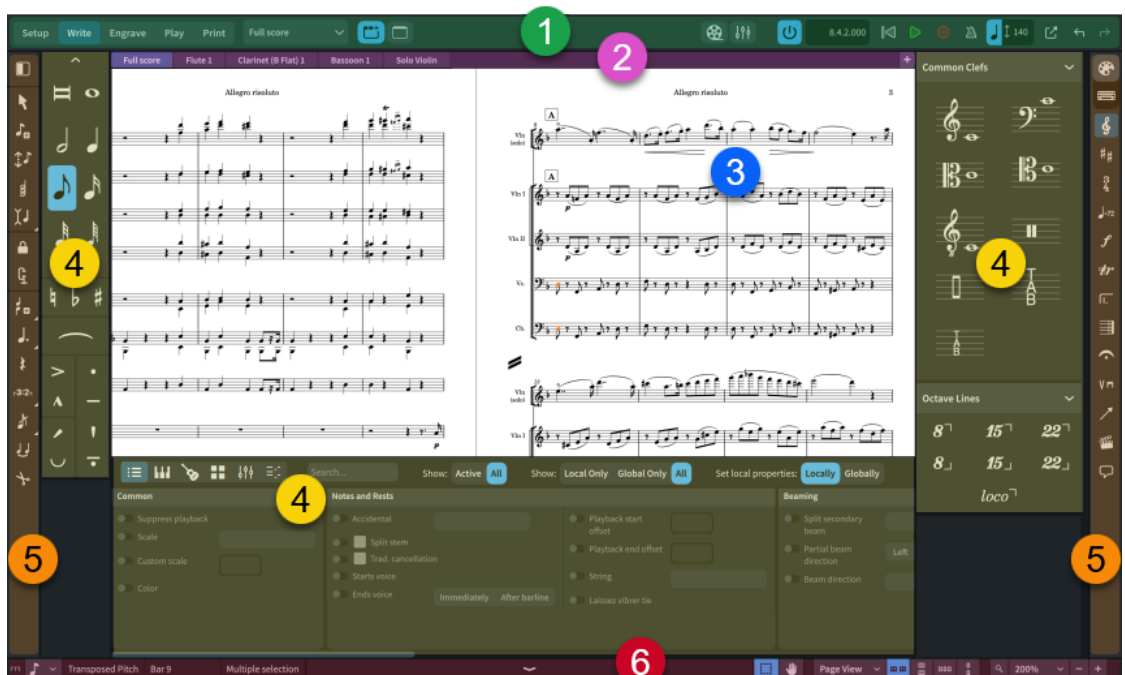
[Eigenschaften](#) auf Seite 695

Benutzeroberfläche

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

Projektfenster

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



Das Projektfenster umfasst die folgenden Bereiche:

1 Werkzeugzeile

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

2 Registerkartenzeile

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

3 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 73

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 49

[Mehrere Registerkarten im selben Projektfenster anzeigen](#) auf Seite 48

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 111

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

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 525

[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 542

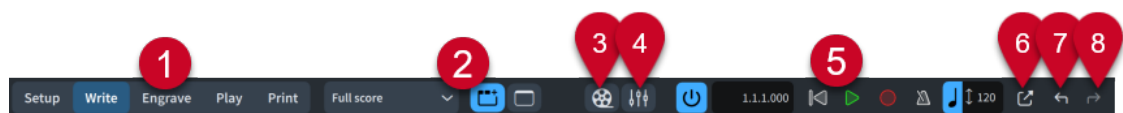
[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 601

Werkzeugzeile

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

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

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



Die Werkzeugzeile enthält Folgendes:

1 Modi

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

2 Optionen der Arbeitsumgebung

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

3 Video anzeigen

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

4 Mixer anzeigen

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

5 Mini-Transport

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

6 Transportleiste anzeigen

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

7 Rückgängig

Hiermit können Sie Aktionen rückgängig machen.

8 Wiederherstellen

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 71

[Modi in Dorico](#) auf Seite 17

[Mini-Transport](#) auf Seite 31

[Transport-Fenster](#) auf Seite 580

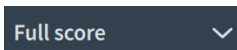
[Videos](#) auf Seite 192

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 755

Optionen der Arbeitsumgebung

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

Layout-Auswahl



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

Registerkarten anzeigen

Blendet die Registerkartenzeile über dem Notenbereich ein oder aus.



Registerkarten anzeigen, wenn die Registerkartenzeile ausgeblendet ist



Registerkarten anzeigen, wenn die Registerkartenzeile eingeblendet ist

Zonen ausblenden/wiederherstellen

Blendet alle offenen Zonen ein oder aus.



Zonen ausblenden/wiederherstellen,
wenn Zonen angezeigt werden



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 37

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

Mini-Transport

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

Projekt aktivieren

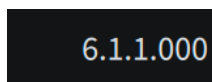


Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe im Projekt. Wenn die Wiedergabe deaktiviert ist, sind Transport- und Wiedergabefunktionen nicht verfügbar.

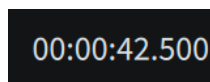
Zeitanzeige

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

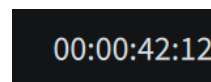
- Takte, Zählzeiten und Ticks
- Verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden
- Timecode in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames



Zeitanzeige mit Takten und
Zählzeiten



Zeitanzeige mit Anzeige der
abgelaufenen Zeit



Zeitanzeige mit Anzeige des
Timecode

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

Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

Wiedergabe

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



Wiedergabe bei gestoppter Wiedergabe



Wiedergabe während Wiedergabe

Aufnehmen

Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.



Aufnehmen außerhalb der MIDI-Aufnahme



Aufnehmen während der MIDI-Aufnahme

Klick

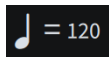


Spielt/Deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

Tempomodus

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

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



Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

Scrub-Wiedergabe

Aktiviert/Deaktiviert die Scrub-Wiedergabe.



Scrub-Wiedergabe außerhalb vom Scrubbing



Scrub-Wiedergabe während des Scrubbing

TIPP


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

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transport-Fenster](#) auf Seite 580
- [Noten wiedergeben](#) auf Seite 563
- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 561
- [Tempomodus ändern](#) auf Seite 566
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 582
- [Klick-Einstellungen ändern](#) auf Seite 277
- [Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 555
- [MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273
- [Mixer-Fenster](#) auf Seite 755
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Timecodes](#) auf Seite 1270

Registerkartenzeile

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

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

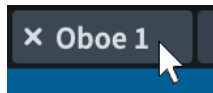


Die Registerkartenzeile enthält Folgendes:

1 Registerkarten

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

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



2 Neue Registerkarte

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

TIPP

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

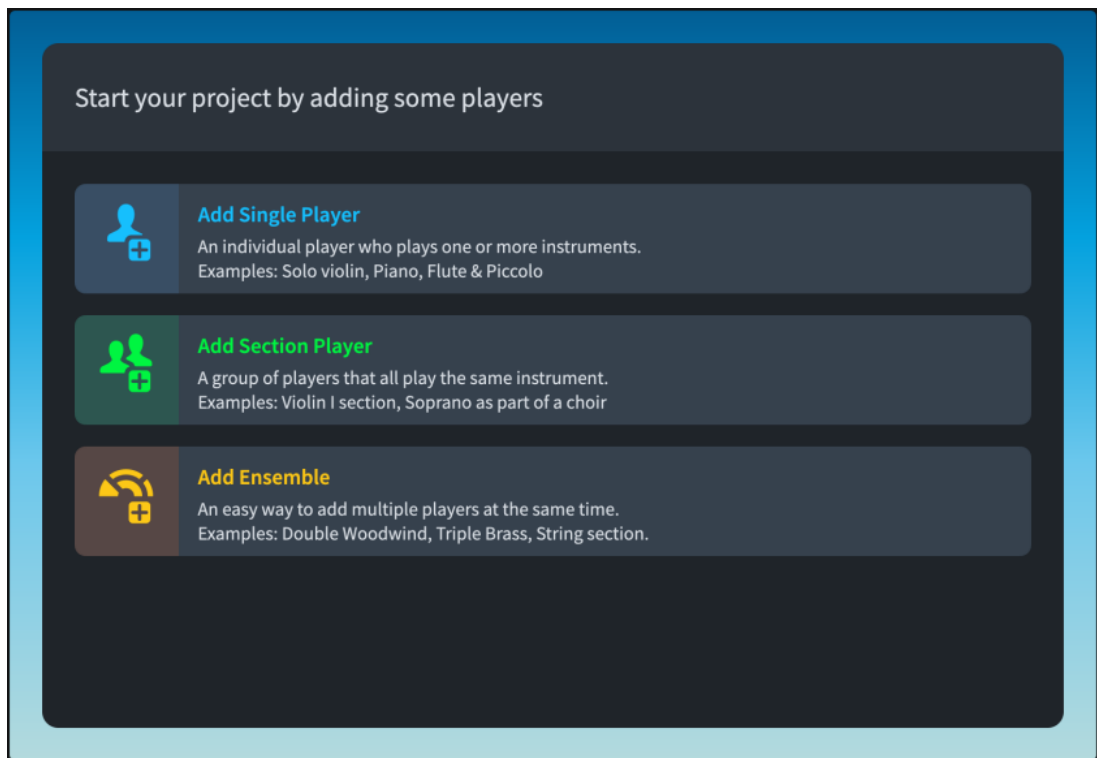
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Projekt-Startbereich

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

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



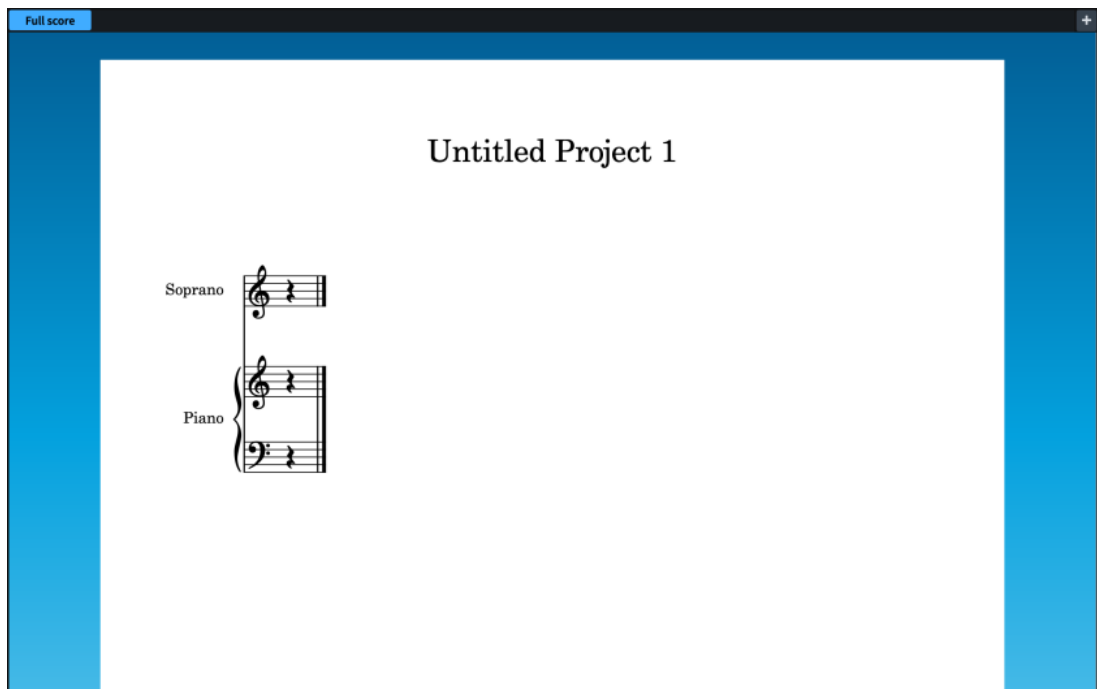
Projekt-Startbereich

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

Notenbereich

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



Notenbereich, der ein neues Chorstück in der Seitenansicht anzeigt

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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

[Navigation](#) auf Seite 458

[Layouts](#) auf Seite 176

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 639

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 601

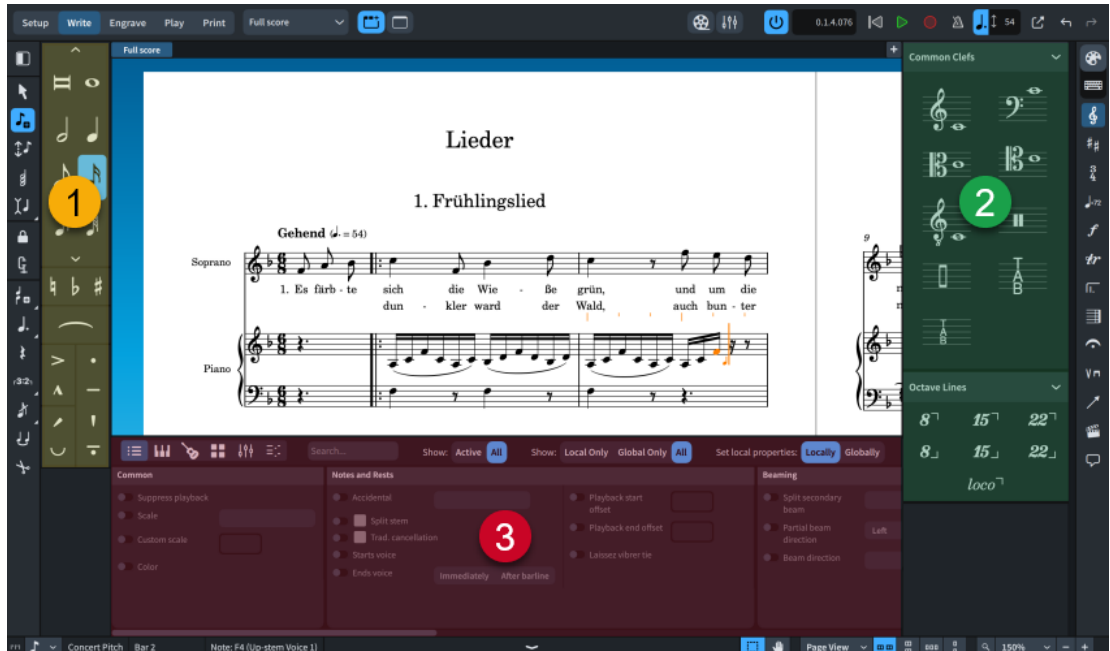
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 602

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

Zonen und Bereiche

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

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



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

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

Modi und ihre Bereiche

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Modi in Dorico](#) auf Seite 17
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 111
[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 199
[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 525
[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 542
[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 601
[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120
[Partien-Bereich](#) auf Seite 123
[Noten-Bereich](#) auf Seite 205
[Rechte Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 209
[Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 210
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
[Spur-Inspector](#) auf Seite 545
[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 700
[Mixer-Bereich](#) auf Seite 754
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 602
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 604

Werkzeugfelder

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

Die folgenden Werkzeugfelder stehen in den verschiedenen Modi zur Verfügung:

Schreiben-Modus

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

Notensatz-Modus

- Notensatz-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Projektfensters

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 28
[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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 Statusanzeige

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

4 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Hiermit können Sie die untere Zone ausblenden/einblenden.

5 Abspielmarke folgen

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

6 Auswahlwerkzeuge

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

7 Ansichtstyp

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

8 Seitenanordnungs-Optionen


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


9 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.

10 MIDI-Aktivitätsanzeige/Audio-Engine-Verbindungswarnung

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 281

[Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 562

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

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

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

Auswahlwerkzeuge

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

Auswahl-Werkzeug



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

Hand-Werkzeug



Ermöglicht es Ihnen, die Ansicht im Notenbereich zu verschieben.

TIPP

- 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 440

[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 443

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 462

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Ansichtstypen

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

Folgende Ansichtstypen sind verfügbar:

Fortlaufende Ansicht

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

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

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

HINWEIS

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

Seitenansicht

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

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

HINWEIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 652

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Spieler](#) auf Seite 126

[Instrumente](#) auf Seite 134

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 39

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

Zoom-Optionen

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

Benutzerdefinierter Zoom



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

Zoom einstellen



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

Verkleinern



Verkleinert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

Vergrößern



Vergrößert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 39

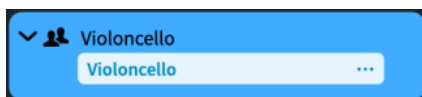
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 463

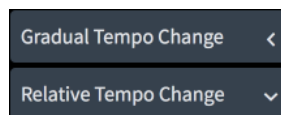
Ein-/Ausblenden-Pfeile

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

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



Ein-/Ausblenden-Pfeil für eine Spieler-Karte



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Instrumente](#) auf Seite 134

[Optionen-Dialoge in Dorico Elements](#) auf Seite 26

Arbeitsumgebung einrichten

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Navigation](#) auf Seite 458

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

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73

Zwischen Layouts wechseln

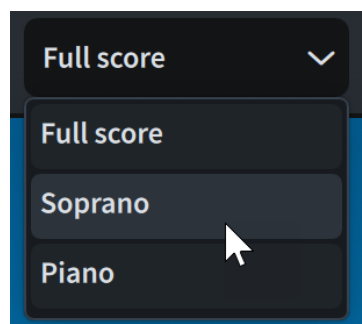
Sie können einstellen, welches Layout auf der aktuellen Registerkarte im Notenbereich im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus oder in der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus angezeigt wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einzelne Einzelstimmen-Layouts prüfen möchten.

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

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



ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

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

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 544

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712



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 37

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695


[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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


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.

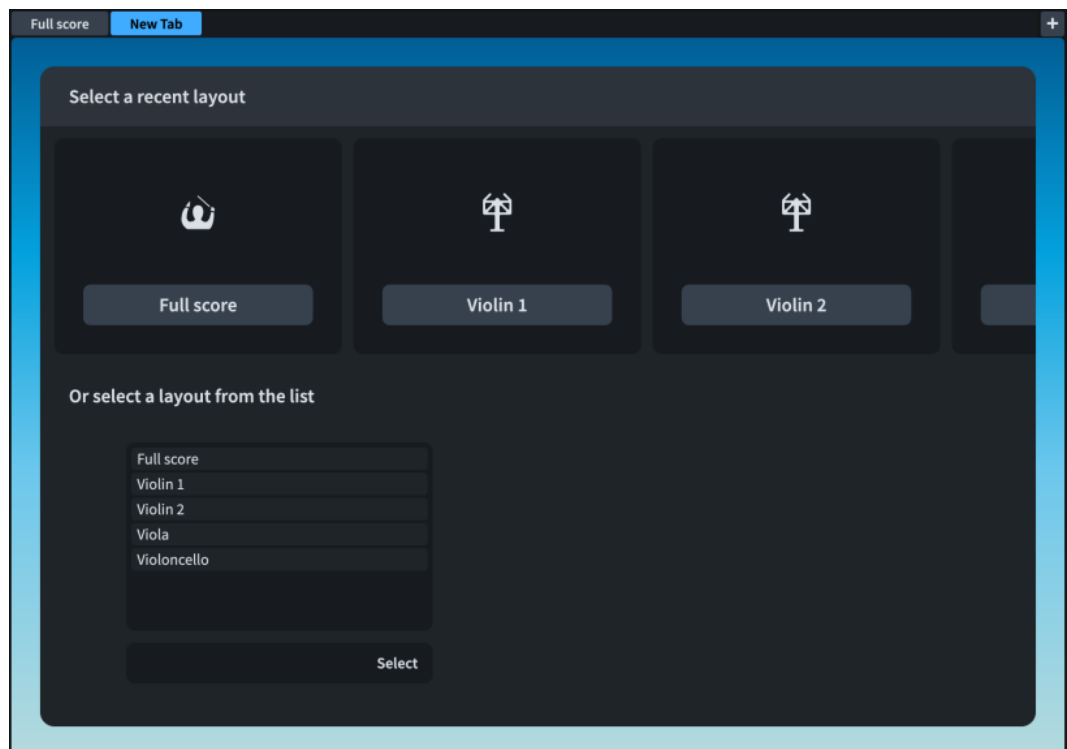
Jede Registerkarte kann ein separates Layout oder eine andere Ansicht eines Layouts enthalten, das bereits auf einer anderen Registerkarte oder in einem anderen Fenster geöffnet ist. Wenn Sie eine neue Registerkarte öffnen, werden Sie aufgefordert, ein Layout auszuwählen, das Sie auf der Registerkarte 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 33

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

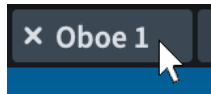
Registerkarten schließen

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 59

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

[Abspielmarke](#) auf Seite 560

[Zwischen Registerkarten wechseln](#) auf Seite 47

[Abspielmarke ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 562

[Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 562

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

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Vollbild**.

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 463





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.

HINWEIS

Im Notensatz-Modus werden Layouts immer in der Seitenansicht angezeigt.

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

[Notenbereich](#) auf Seite 34

[Ansichtstypen](#) auf Seite 40

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Statuszeile](#) auf Seite 39

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

[Notenzeilensparationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 652

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 462

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 855

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Instrumentenfilter](#) auf Seite 463

Bevorzugte Maßeinheit ändern

Sie können die bevorzugte Maßeinheit dahingehend ändern, dass sie in Dorico Elements durchgängig für Optionen verwendet wird, die absolute Maße verwenden, z. B. die Größe der Seitenränder in den **Layout-Optionen**. Dies wirkt sich nicht auf Optionen aus, die relativ zur Größe der Notenzeilen festgelegt werden, z. B. die Optionen in den **Partie-Optionen**.

VORGEHENSWEISE

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

- **Millimeter (mm)**
 - **Zoll (in)**
 - **Zentimeter (cm)**
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern

Sie können die Nummerierungskonvention für das mittlere C (MIDI-Note 60) innerhalb von Dorico Elements ändern, auch im Pianorollen-Editor, Klaviatur-Bereich und in der Statuszeilen-Anzeige. Standardmäßig ist MIDI-Note 60 in Dorico Elements 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 39
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

Farbeinrichtung

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 624
[Optionen für Noten und Pausen anzeigen](#) auf Seite 1100
[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503
[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1100

Fenster-Farbthema ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

- **Dunkel**
- **Hell**

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

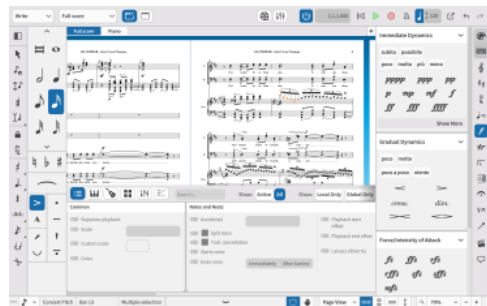
ERGEBNIS

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

BEISPIEL



Dunkles Thema



Helles Thema

Seitenfarbe ändern

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

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


VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

Hintergrundfarbe ändern

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


VORGEHENSWEISE

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

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


VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Anmerkungen](#) auf Seite 624
- [Optionen für Noten und Pausen anzeigen](#) auf Seite 1100
- [Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503
- [Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1100
- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273
- [Abspielmarke](#) auf Seite 560
- [Tabulatur](#) auf Seite 1384
- [Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986
- [Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1347

Farben umkehren

Sie können die in Dorico Elements verwendeten Farben für Noten und Seiten umkehren; standardmäßig werden dadurch weiße Noten auf schwarzen Seiten angezeigt. Sie können die

umgekehrte Seitenfarbe danach anpassen, um zum Beispiel weiße Noten auf einem blauen Hintergrund anzuzeigen.

VORGEHENSWEISE


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

ERGEBNIS

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

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



TIPP

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

Farbe von Objekten ändern

Sie können die Farbe einzelner Noten und Objekte ändern, um zum Beispiel bestimmte Objekte beim Erstellen von musikpädagogischen Arbeitsbögen von den anderen abzusetzen. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

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

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

ERGEBNIS

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

TIPP

Sie können die Standardfarbe vieler Objekte ändern, etwa durch Editieren des Absatzstils von textbasierten Notationselementen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677
[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
[Liedtext-Absatzstile](#) auf Seite 1076
[Absatzstile für Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1370

Spracheinrichtung

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1366
[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 65

Programmsprache ändern

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 65

Sprache für Instrumentennamen ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1365

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1366

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

Sprache für Datum- und Zeit-Token ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

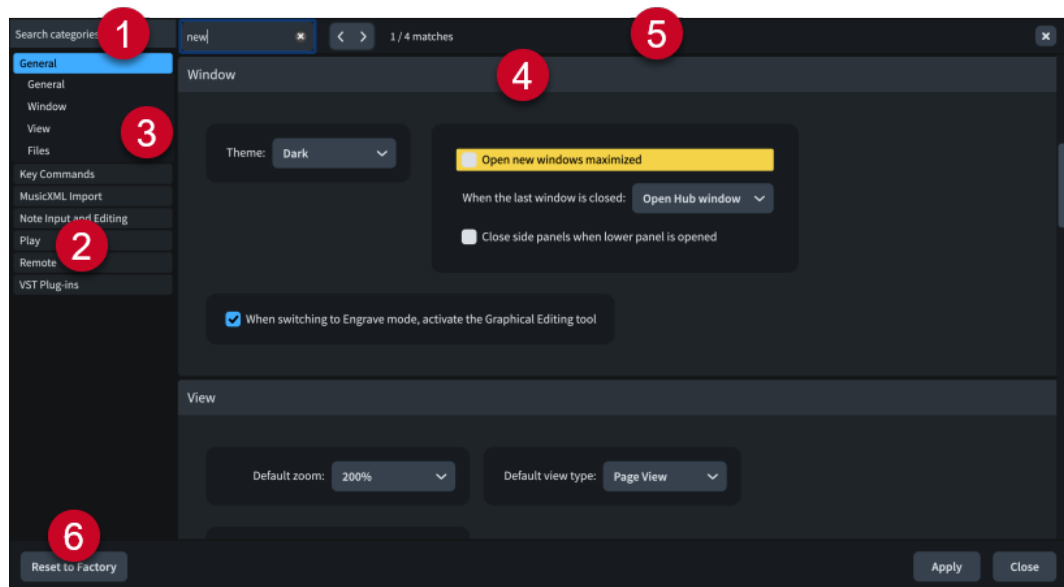
[Token](#) auf Seite 686

Programmeinstellungen-Dialog

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

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

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



Der **Programmeinstellungen**-Dialog umfasst Folgendes:

1 **Kategoriesuche-Feld**

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

TIPP

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

2 Kategorien-Liste

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

3 Abschnittsüberschriften

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

4 Abschnitt

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

HINWEIS

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

5 Seitensuche-Leiste

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

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

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

6 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 40

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 42

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Tastaturbefehle](#) auf Seite 14

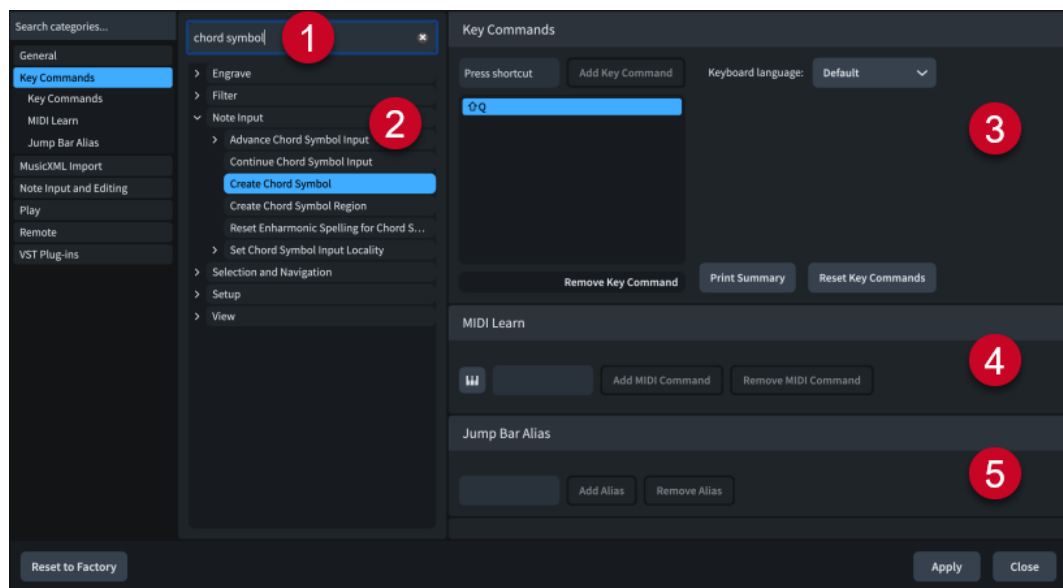
[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 698

Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog

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

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

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



Die Seite **Tastaturbefehle** umfasst Folgendes:

1 Suchen-Feld

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

2 Funktionen

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

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

3 Tastaturbefehle-Abschnitt

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

- **Tastatursprache:** Hiermit können Sie die Tastatursprache ändern, die für Tastaturbefehle verwendet wird.

- **Tastaturbefehl hinzufügen:** Fügt den gedrückten Tastaturbefehl der ausgewählten Funktion hinzu.


HINWEIS

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

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

4 MIDI Learn-Bereich

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

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

5 Alias für Kurzbefehlleiste (Abschnitt)

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 25

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 64

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

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 66

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 65

Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen

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

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.

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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

Tastaturbefehle zuweisen

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zurücksetzen](#) auf Seite 66

MIDI-Befehle zuweisen

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

VORGEHENSWEISE

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

Tastatursprache ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

HINWEIS

Standard folgt der Programmsprache.

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 57

Tastaturbefehle entfernen

Sie können einzelne Tastaturbefehle von einer Funktion entfernen.

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Der Tastaturbefehl wird von der ausgewählten Funktion entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 63

[Kurzbefehlleisten-Aliase entfernen](#) auf Seite 70

Tastaturbefehle zurücksetzen

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

VORGEHENSWEISE

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

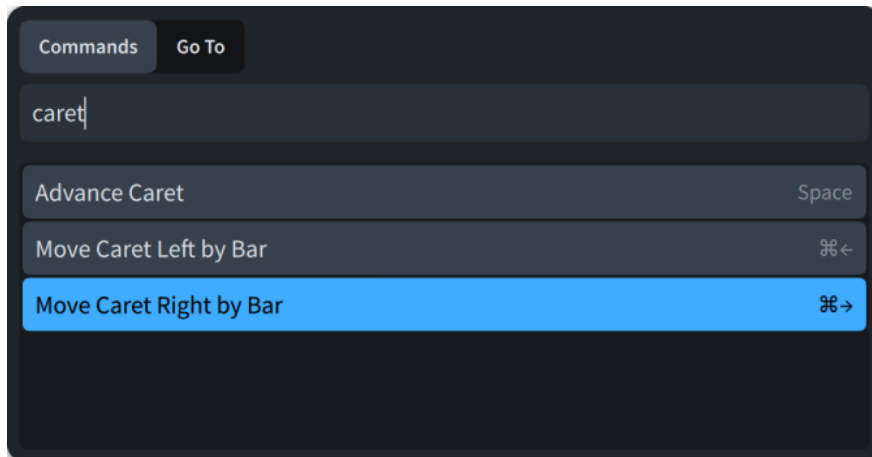
ERGEBNIS

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

Kurzbefehlleiste

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

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



Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus mit einer Beispieleingabe

Befehle

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

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

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

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

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

HINWEIS

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

Gehen zu

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

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

Navigationsbeispiel

Gehe zu Taktnummer [n], zum Beispiel Taktnummer 32

Eintrag in der Kurzbefehlleiste

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

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

BEISPIEL

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Navigation](#) auf Seite 458

[Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 25

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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Einblendfelder](#) auf Seite 20

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

Positionen mit der Kurzbefehlleiste ansteuern

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

VORGEHENSWEISE

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

Befehle mit der Kurzbefehlleiste ausführen

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

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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

Kurzbefehlleisten-Aliase zuweisen

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

VORGEHENSWEISE

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

TIPP

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

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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 66

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

Kurzbefehlleisten-Aliase entfernen

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Der Kurzbefehlleisten-Alias wird von der ausgewählten Funktion entfernt.

Projekt- und Dateiverwaltung

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 80

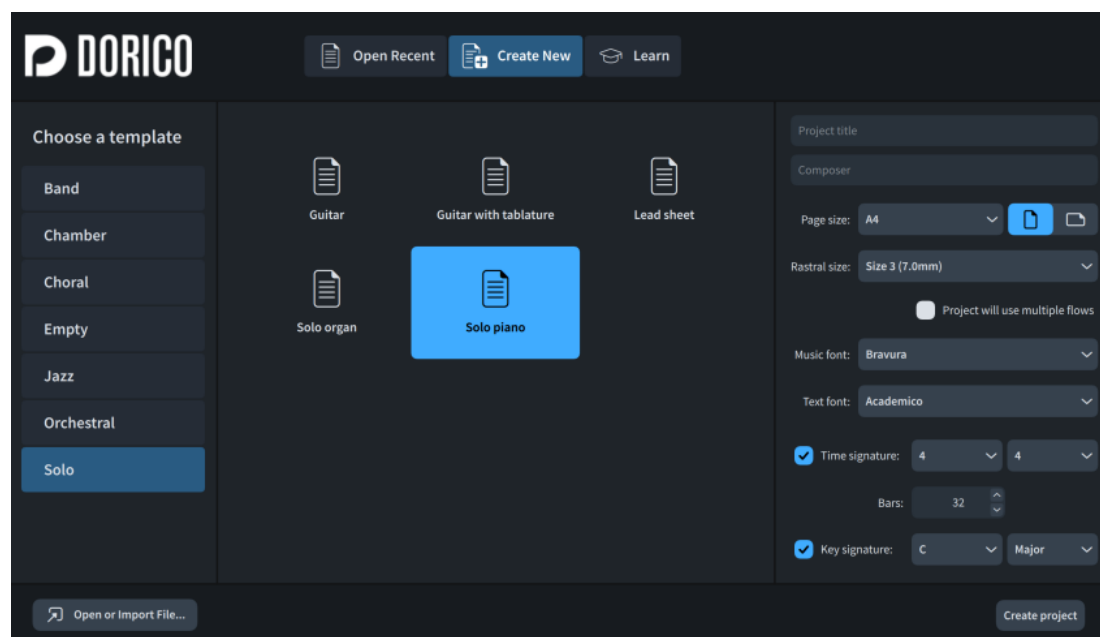
[Automatisch speichern](#) auf Seite 107

[Projekt-Backups](#) auf Seite 110

Hub

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

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





Der Hub enthält die folgenden Seiten:


Letzte öffnen

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

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

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

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

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



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

Neue erzeugen

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

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

Rechts finden Sie die folgenden Projektoptionen:

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

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

Lernen

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

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

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

- **Forum:** Leitet Sie zum Steinberg-Benutzerforum.
- **Handbuch:** Leitet Sie 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Werkzeugzeile](#) auf Seite 29
- [Letzte Projekte vom Hub aus öffnen](#) auf Seite 75
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 80
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679
- [Notenzeilengröße](#) auf Seite 645

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.

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 > [Projektorlage-Kategorie] > [Projektvorlage]** können Sie ein neues Projekt mit Hilfe einer Projektvorlage beginnen.
-

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 71

[Projektvorlagen](#) auf Seite 80

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

[Spieler löschen](#) auf Seite 132

[Instrumente löschen](#) auf Seite 146

Projekte/Dateien öffnen

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

VORGEHENSWEISE

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

- Klicken Sie im Hub auf **Datei öffnen oder importieren**.
- Wählen Sie **Datei > Öffnen** aus.
- Wählen Sie **Datei > Letzte Projekte öffnen > [Projektdateiname]**.

2. Suchen Sie die Dateien, die Sie öffnen möchten, und wählen Sie sie aus.

3. Klicken Sie auf **Öffnen**.

4. Optional: Wenn Sie eine MIDI-Datei geöffnet haben, ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf im angezeigten Dialog **MIDI-Importoptionen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dateien werden geöffnet.

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

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

TIPP

Sie können auch MusicXML- und MIDI-Dateien als neue Partien in bestehende Projekte importieren, anstatt sie als separate Projekte zu öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 71

[MusicXML-Dateien importieren](#) auf Seite 85

[MIDI importieren](#) auf Seite 88

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89

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.

Projekte aus anderen Dorico-Versionen

Sie können Projekte öffnen, die zuletzt in anderen als Ihrer aktiven Version von Dorico gespeichert wurden. In solchen Fällen zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an, um Sie auf eventuelle Folgen hinzuweisen.

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

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

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

Sie können Warnhinweise zu Projekten aus anderen Versionen in Dorico Elements im **Dateien-**Bereich der **Allgemein-**Seite unter **Programmeinstellungen** ausstellen. Im selben Bereich können Sie auch einstellen, dass Dorico Elements Sie auffordern soll, einen neuen Speicherort für Projekte aus anderen Versionen zu wählen, wenn Sie diese speichern. Dies reduziert das Risiko, dass Sie sie versehentlich überschreiben.

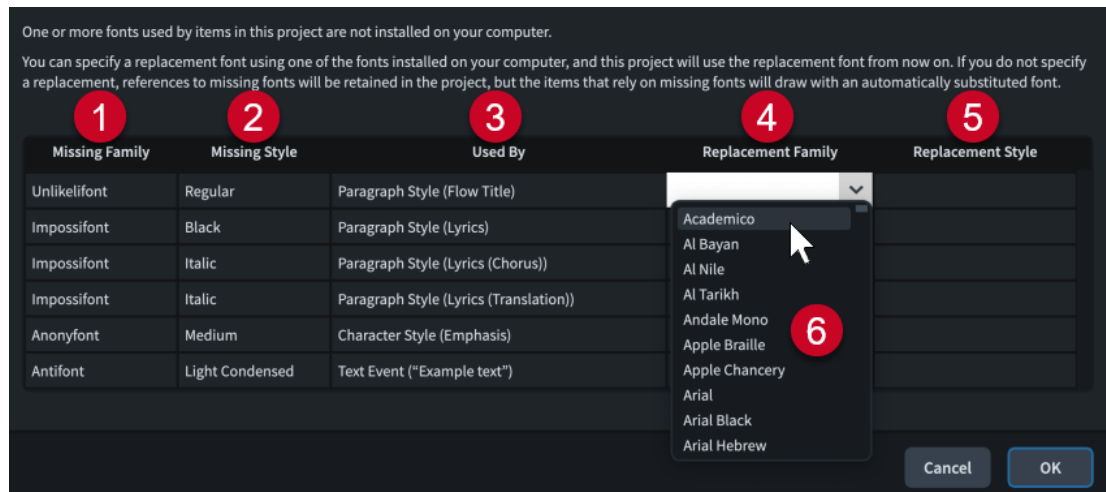
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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 59

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Zeichenstile-Dialog](#) auf Seite 783

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

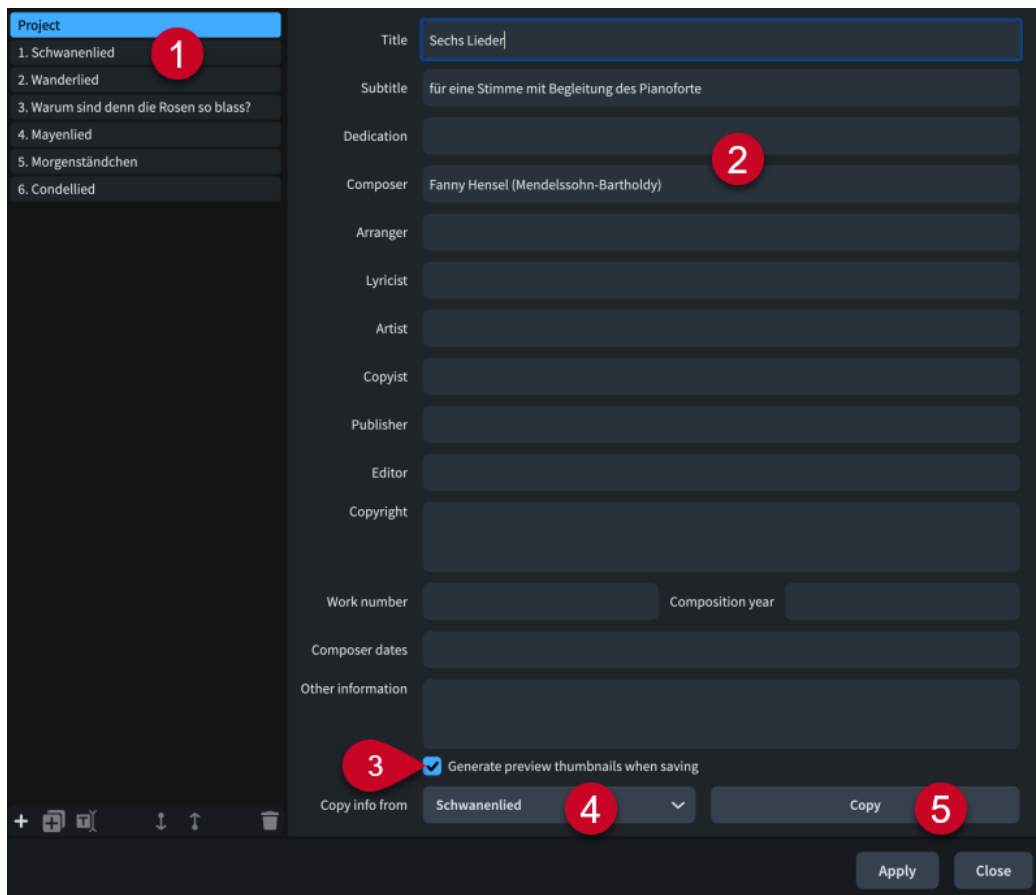
[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405

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.

3 Beim Speichern Vorschau-Miniaturen erzeugen

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

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

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

4 Info kopieren aus (Menü)

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

5 Kopieren

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

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Token](#) auf Seite 686
- [Partien](#) auf Seite 173
- [Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191
- [Partien neu ordnen](#) auf Seite 175
- [Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73
- [Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74
- [Titel](#) auf Seite 1036
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

[Hub](#) auf Seite 71

Projektvorlagen

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

Dorico Elements bietet die folgenden Projektvorlage-Kategorien:

Band

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

Kammermusik

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

Chor

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

Leer

Eine leere Projektvorlage.

Jazz

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

Orchestral

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

Solo

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Bibliothek](#) auf Seite 768

[Hub](#) auf Seite 71

Datei-Import und -Export

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext exportieren](#) auf Seite 1068

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

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 74

[Partien](#) auf Seite 173

[Partien hinzufügen](#) auf Seite 173

[Partien duplizieren](#) auf Seite 174

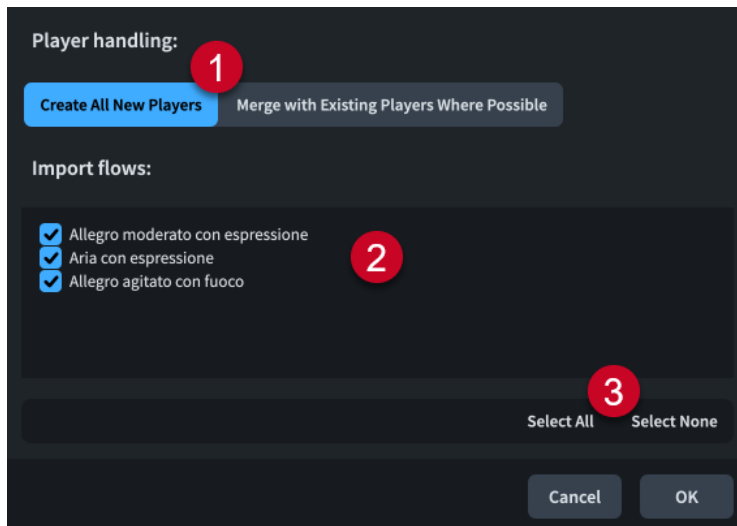
[Partien neu ordnen](#) auf Seite 175

[Partien löschen](#) auf Seite 176

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.
-

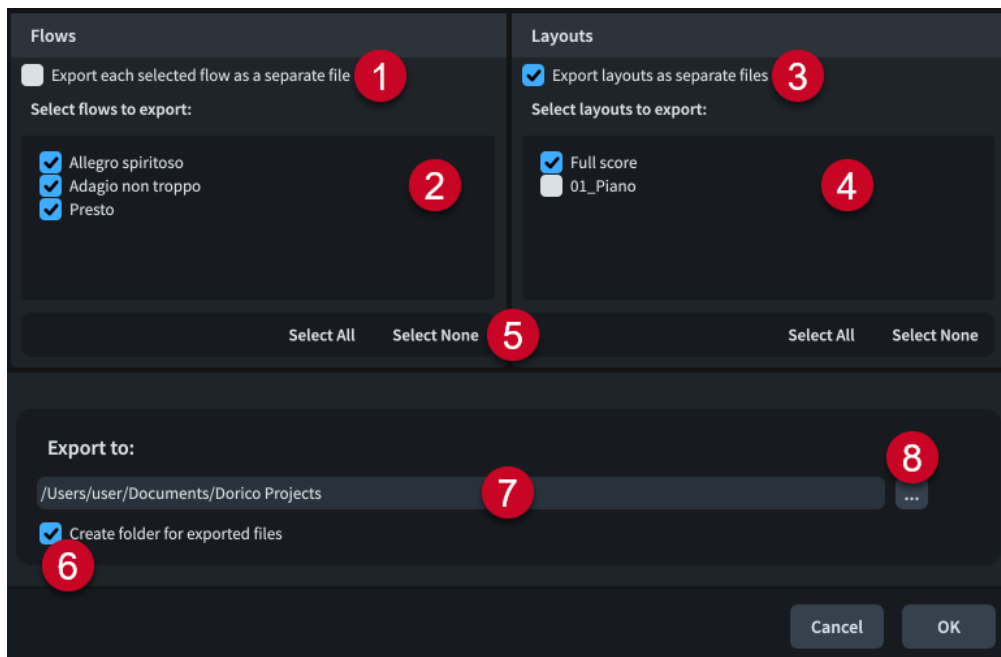
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 173
- [MusicXML-Dateien exportieren](#) auf Seite 86
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 99
- [Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103
- [Audio exportieren](#) auf Seite 104

Partien exportieren (Dialog)

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

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



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

- 1 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**
Ermöglicht es Ihnen, jede Partie als separate Datei statt alle ausgewählten Partien in einer einzigen Datei zu exportieren.
- 2 Zu exportierende Partien auswählen**
Enthält eine Liste aller Partien im Projekt. Partien werden in das Projekt eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.
- 3 Layouts als separate Dateien exportieren**
Ermöglicht es Ihnen, jedes Layout im Projekt als separate Datei statt als einzelne kombinierte Datei zu exportieren.
- 4 Zu exportierende Layouts auswählen**
Enthält eine Liste aller Layouts im Projekt. Layouts werden in den Export eingefügt, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist. Nur verfügbar, wenn Sie **Layouts als separate Dateien exportieren** aktiviert haben.
- 5 Auswahl-Optionen**
Ermöglicht es Ihnen, alle Partien/Layouts in der zugehörigen Liste auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel die Auswahl für alle Partien aufheben und dann das Kontrollkästchen für eine einzelne Partie aktivieren, die Sie exportieren möchten.
- 6 Ordner für exportierte Dateien erstellen**
Steuert, ob Dorico Elements einen neuen Ordner für die ausgewählten Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien aus Smyth - Streichquartett«.
- 7 Exportieren nach (Feld)**
Zeigt den Exportpfad an, in dem exportierte Partien gespeichert werden.
- 8 Ordner auswählen**
Öffnet den Explorer/macOS Finder mit dem Sie den Exportpfad ändern können.

MusicXML-Dateien importieren

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

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

- Wenn MusicXML-Dateien Einstellungen für Seitengröße, Seitenränder und Notenzeilengröße enthalten, importiert Dorico Elements diese Werte. Andernfalls nimmt Dorico Elements gemäß der Anzahl der Instrumente in der Datei entsprechende Einstellungen vor.
- Wenn Sie **Völlig neue Spieler erstellen** wählen, werden für jede MusicXML-Datei nach Bedarf neue Spieler hinzugefügt.
- Wenn Sie **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden** wählen, werden alle Spieler, die die importierten MusicXML-Dateien und das bestehende Projekt gemeinsam haben, zusammengeführt. Wenn Sie 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 82
- [Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Aus MusicXML-Dateien importierte ungestimmte Perkussion

Ungestimmte Perkussion kann in MusicXML auf verschiedene Arten ausgedrückt werden. Notationsprogramme verwenden unterschiedliche Methoden, mit denen sie festlegen, welche Daten exportiert und wie diese codiert werden. Daher variieren die Ergebnisse beim Importieren von MusicXML in Dorico Elements erheblich.

Dorico Elements kennzeichnet alle Instruments in Kits ausdrücklich und kombiniert sie dann dynamisch zu fünfzeiligen Notensystemen. Andere Notationsanwendungen und MusicXML verwenden eine andere Methode zur Darstellung von Noten für ungestimmte Perkussion. Ein Schlagzeug kann z. B. effektiv als Noten mit unterschiedlichen Tonhöhen in einem fünfzeiligen Notensystem notiert und mit zusätzlichen Informationen beschriftet werden, um erkennbar zu machen, welches Instrument welcher Position in der Notenzeile entspricht.

Aufgrund dieser unterschiedlichen Methoden kann das Zuordnen von Daten zwischen der MusicXML-Darstellung und der Darstellung in Dorico Elements schwierig sein, weshalb Dorico Elements heuristische Methoden verwendet, um die Qualität der Ergebnisse zu verbessern.

Normalerweise lassen sich Schlagzeuginstrumente in MusicXML-Dateien, die aus Sibelius und Finale exportiert wurden, relativ unkompliziert in Dorico Elements importieren.

Die Ergebnisse sind besonders gut, wenn das Voicing des Schlagzeugs einheitlich ist, wenn also z. B. die Snaredrum durchgehend in einer Hals-abwärts-Stimme notiert ist. Wenn sich das Voicing von Takt zu Takt ändert, kann es vorkommen, dass einige Noten entweder nicht fehlerfrei erkannt oder überhaupt nicht importiert werden.

Andere Arten von Perkussion, die in fünfzeiligen Notensystemen notiert sind, führen zu unterschiedlicheren Ergebnissen. In den meisten Fällen gibt Finale Informationen darüber an, welches Perkussionsinstrument welcher Notenzeilenposition zugeordnet ist, Sibelius jedoch nicht. Daher kann es passieren, dass Dorico Elements andere Instrumente wählt als Sie erwartet hätten. Mit Hilfe des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie die Instrumente jedoch ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Instrumente in Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 164

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

[Percussion-Editor](#) auf Seite 713

[MIDI importieren](#) auf Seite 88

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

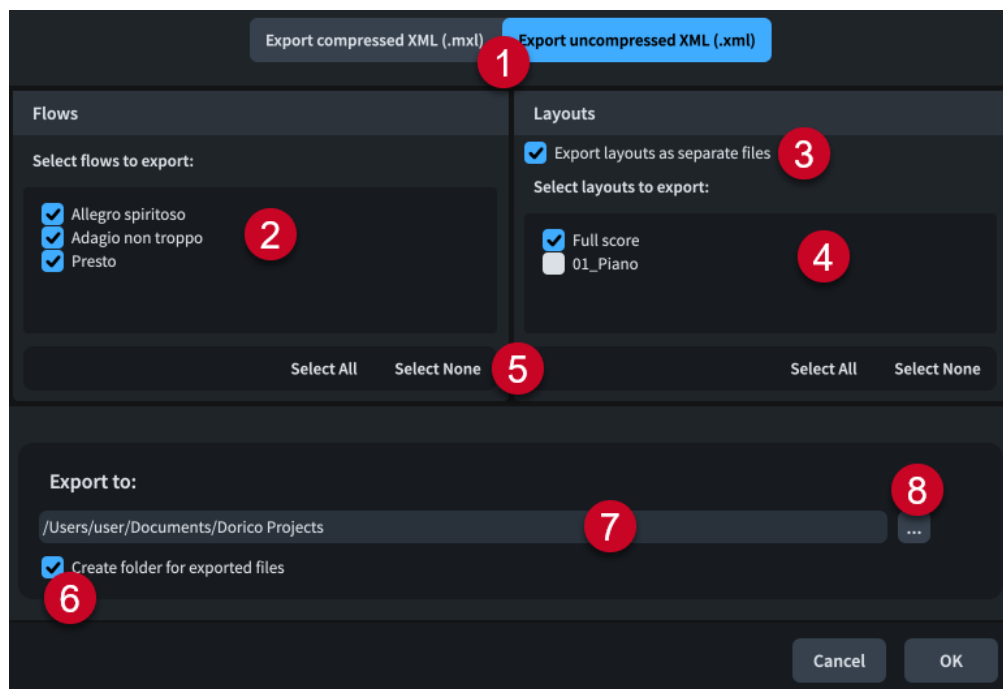
1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MusicXML**, um den Dialog **MusicXML exportieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie eine der folgenden Dateiformat-Optionen aus:
 - **Komprimiertes XML (.mxl) exportieren**
 - **Unkomprimiertes XML (.xml) exportieren**
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien 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 Elements einen neuen Ordner für die ausgewählten Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien aus Smyth - Streichquartett«.

7 Exportieren nach (Feld)

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

8 Ordner auswählen

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

MIDI importieren

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 276

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

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 101

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103

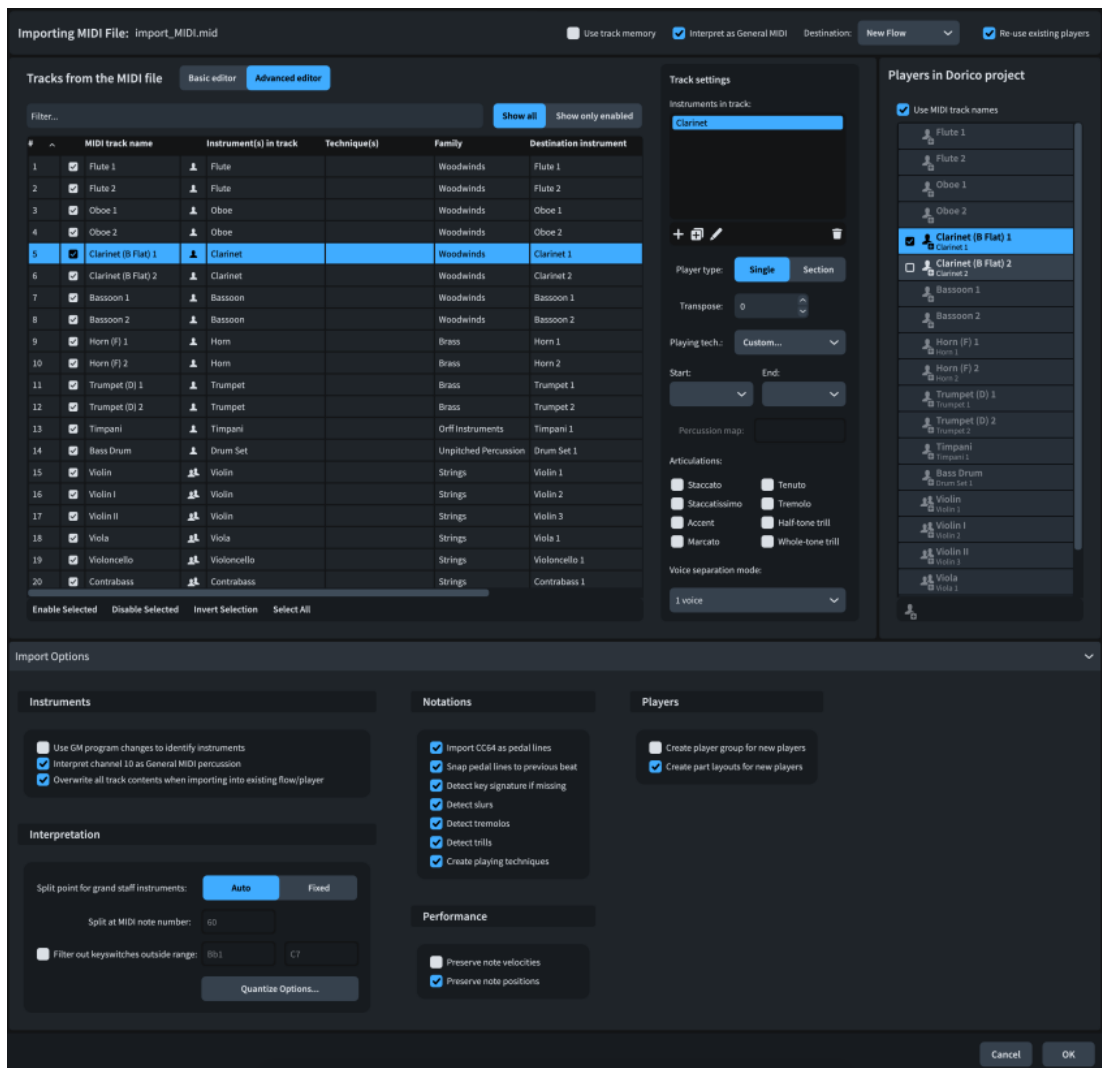
MIDI-Importoptionen (Dialog)

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

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

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

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



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

Importiere MIDI-Datei

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

Spurdatenspeicher nutzen

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

Als General-MIDI interpretieren

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

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

Ziel

Hier können Sie die Partie auswählen, in die Sie die MIDI-Datei importieren möchten. Sie können MIDI als neue Partie oder in eine vorhandene Partie im Projekt importieren,

wenn Sie zum Beispiel bestimmte Spuren in einer vorhandenen Partie überschreiben möchten. Nur beim Importieren von MIDI-Dateien verfügbar.

Vorhandene Spieler wiederverwenden

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

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

Spuren aus der MIDI-Datei

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



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

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

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

Die Tabelle enthält die folgenden Spalten:

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

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

TIPP

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

TIPP

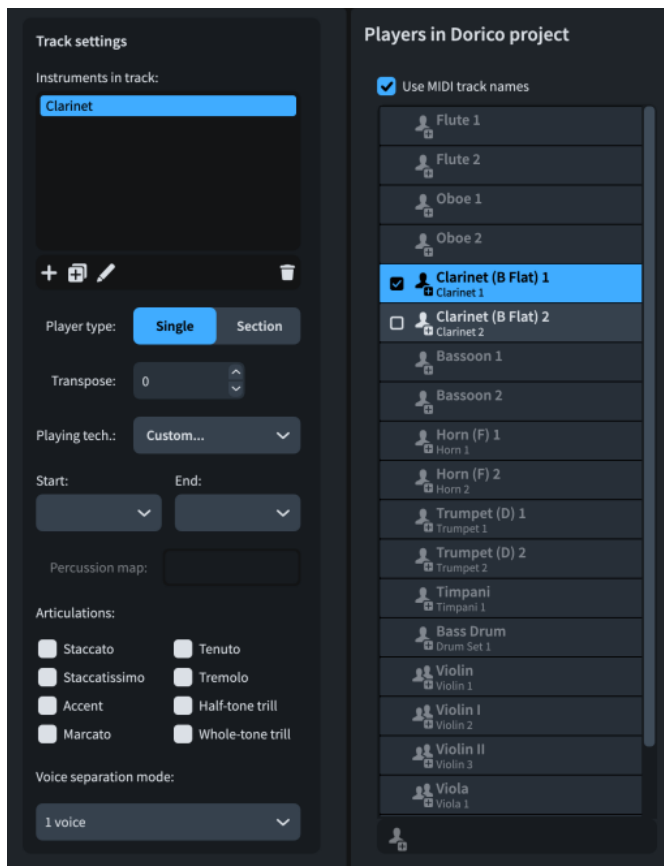
Sie können auf jede Spaltenüberschrift klicken, um ihre Sortierreihenfolge zu ändern.

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

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

Erweiterte Editor-Optionen

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



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





Spureinstellungen

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

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

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

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

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

- **Spielanw.:** Hier können Sie die Spielanweisungen für die Spur auswählen, wenn Sie zum Beispiel demselben Spieler mehrere Spuren zuweisen, die unterschiedliche Spielanweisungen abbilden.



- **Anfang:** Die Spielanweisung, die am Anfang der Spur verwendet wird.
- **Ende:** Die Spielanweisung, die am Ende der Spur verwendet wird.

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

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

Spieler in Dorico-Projekt


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

- Einzelspieler 
- Satzspieler 

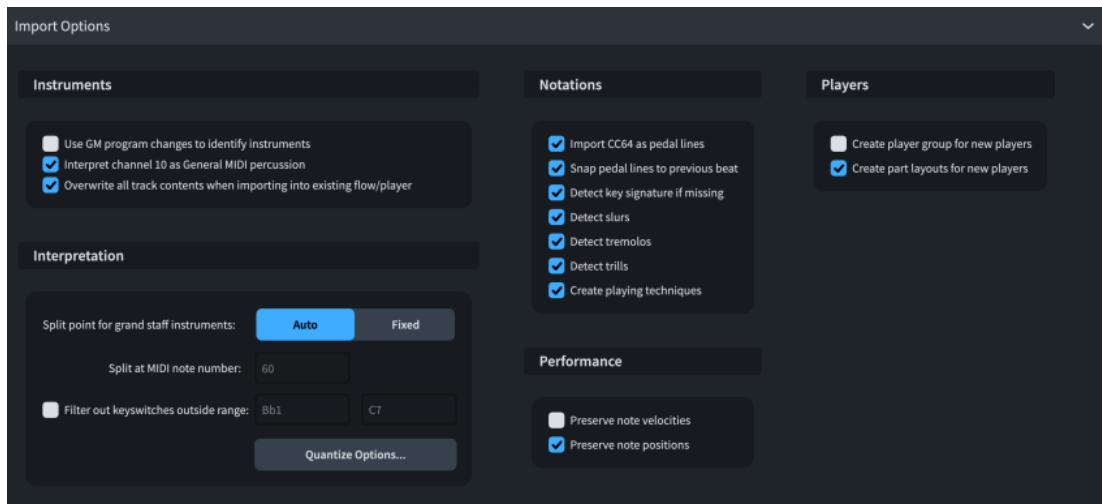
Wenn Sie ein Instrument in der Liste **Instrumente in Spur** im **Spureinstellungen-**Abschnitt auswählen, wird der aktuell zugewiesene Spieler in der Liste **Spieler in Dorico-Projekt** hervorgehoben.

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

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

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

Import-Optionen



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

Instrumente

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

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

Interpretation

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

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

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

HINWEIS

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

Notationselemente

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

HINWEIS

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

Performance

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

HINWEIS

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

Spieler

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74

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

[Aus MusicXML-Dateien importierte ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 86

[Arten von Aktionen](#) auf Seite 800

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Spieler](#) auf Seite 126

[Instrumente](#) auf Seite 134
[Layouts](#) auf Seite 176
[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115
[Spielanweisungen](#) auf Seite 1223
[Pedallinien](#) auf Seite 1203
[Tonarten](#) auf Seite 1054
[Bindebögen](#) auf Seite 1331
[Tremolos](#) auf Seite 1457
[Triller](#) auf Seite 1132
[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466
[Vorschläge](#) auf Seite 1038

Quantisierungsoptionen

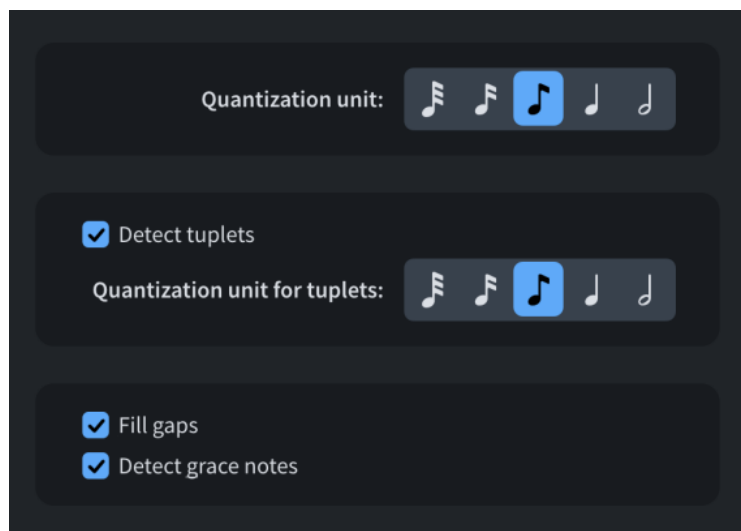
Mit Quantisierungsoptionen können Sie die Quantisierung anpassen, die Sie beim Importieren von MIDI-Dateien, Eingeben von Noten durch MIDI-Aufnahme oder beim erneuten Quantisieren von Noten auf die Noten anwenden möchten.

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

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

HINWEIS

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



Die folgenden Quantisierungsoptionen sind verfügbar:

Quantisierungseinheit

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

Triolen/N-tolen erkennen

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

Quantisierungseinheit für Triolen/N-tolen

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

Lücken füllen

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

Vorschläge erkennen

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 276

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

[Vorschläge](#) auf Seite 1038


Schlagzeug-Patterns aus Groove Agent SE importieren

Sie können Groove Agent SE-Patterns in Schlagzeugspuren importieren und als Noten anzeigen, wenn Sie zum Beispiel Patterns in notierte Einzelstimmen-Layouts einschließen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben ein Schlagzeug zu Ihrem Projekt hinzugefügt.
- Das Schlagzeug wird einem Groove Agent SE-Endpunkt zugewiesen.
Sie können Wiedergabevorlagen anwenden, die automatisch Groove Agent SE für Schlagzeuge laden. Alternativ können Sie Groove Agent SE auch manuell laden und das Schlagzeug dem entsprechenden Endpunkt zuweisen.

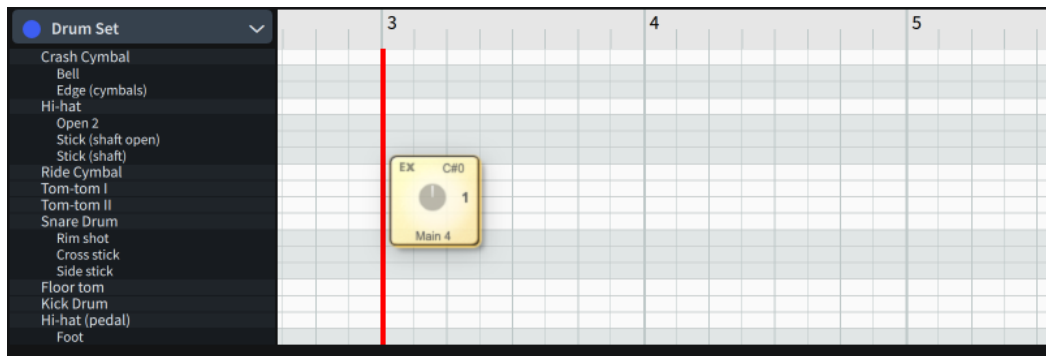
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus das Schlagzeug in der Spur-Übersicht aus.
2. Klicken Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors auf **Instrument bearbeiten** , um das Groove Agent SE-Fenster zu öffnen.
3. Wählen Sie oben im Pad-Bereich **Pattern**, um Pattern-Pads anzuzeigen.
4. Klicken und ziehen Sie das gewünschte Pattern an einen der folgenden Orte:
 - Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus
 - Percussion-Editor im Key-Editor

TIPP

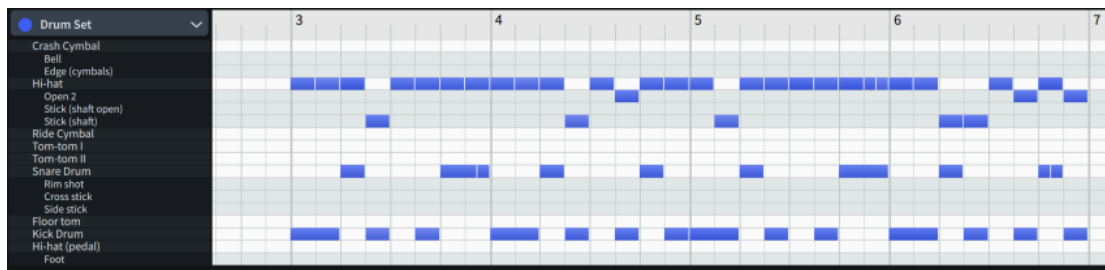
Sie können auf Pattern-Pads klicken und halten, um sie vorzuhören.

Eine Einfügelinie zeigt an, wo das Pattern beginnt.



ERGEBNIS

Noten im ausgewählten Pattern werden in das entsprechende Schlagzeug importiert. Sie werden in der Spur-Übersicht, im Percussion-Editor und in Notenzeilen genauso angezeigt wie normale Noten.



TIPP

Weitere Informationen über Groove Agent SE finden Sie im Groove Agent SE-Benutzerhandbuch.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141
- [Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1486
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1478
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 543
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 545
- [Percussion-Editor](#) auf Seite 713
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 589
- [VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550
- [Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 597
- [MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599
- [Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52
- [Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245


MIDI exportieren

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

VORAUSSETZUNGEN

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

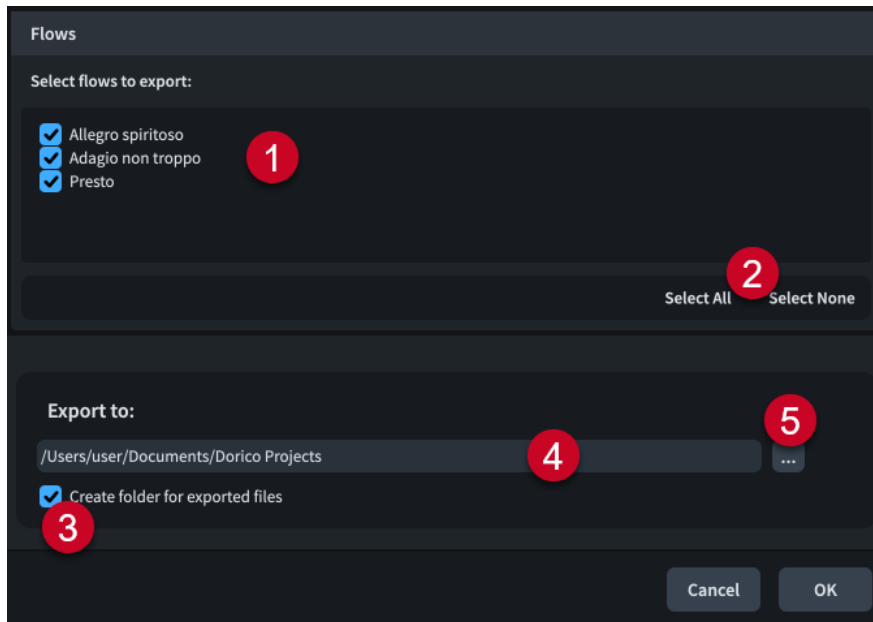
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 564
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45
- [Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178
- [Tempospuren importieren](#) auf Seite 101
- [Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103

MIDI exportieren (Dialog)

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

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



Der Dialog **MIDI exportieren** enthält Folgendes:

1 Zu exportierende Partien auswählen

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

2 Auswahl-Optionen

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

3 Ordner für exportierte Dateien erstellen

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

4 Exportieren nach (Feld)

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

5 Ordner auswählen

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

Tempospuren importieren

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

VORGEHENSWEISE

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

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 173

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103

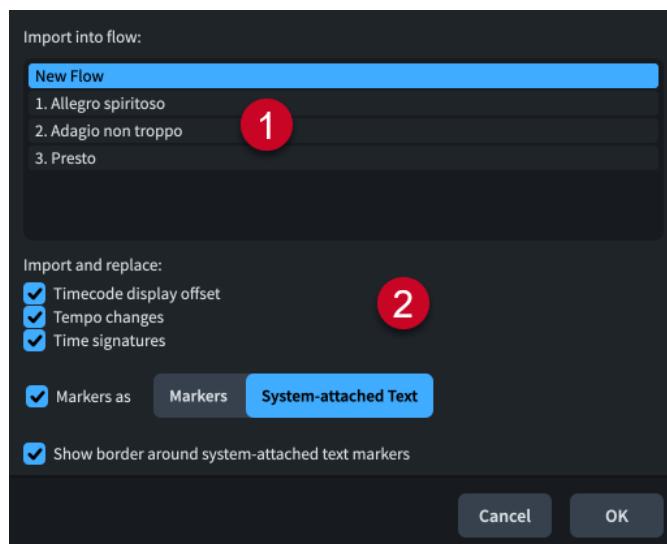
[MIDI importieren](#) auf Seite 88

[MIDI exportieren](#) auf Seite 99

Tempospur importieren (Dialog)

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

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



Der Dialog **Tempospur importieren** enthält Folgendes:

1 In Partie importieren

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

HINWEIS

Sie können Tempospuren jeweils nur in eine einzige Partie importieren.

2 Importieren und ersetzen

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

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


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

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

Tempospuren exportieren

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

VORGEHENSWEISE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 101

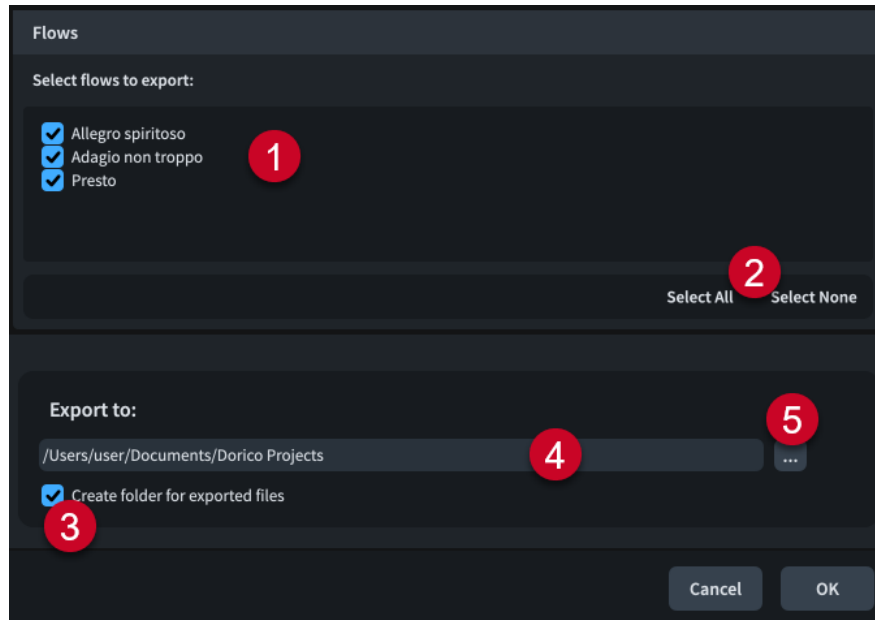
[MIDI importieren](#) auf Seite 88

[MIDI exportieren](#) auf Seite 99

Tempospur exportieren (Dialog)

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

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



Der Dialog **Tempospur exportieren** enthält Folgendes:

1 Zu exportierende Partien auswählen

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

2 Auswahl-Optionen

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

3 Ordner für exportierte Dateien erstellen

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

4 Exportieren nach (Feld)

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

5 Ordner auswählen

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


Audio exportieren

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

VORAUSSETZUNGEN

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

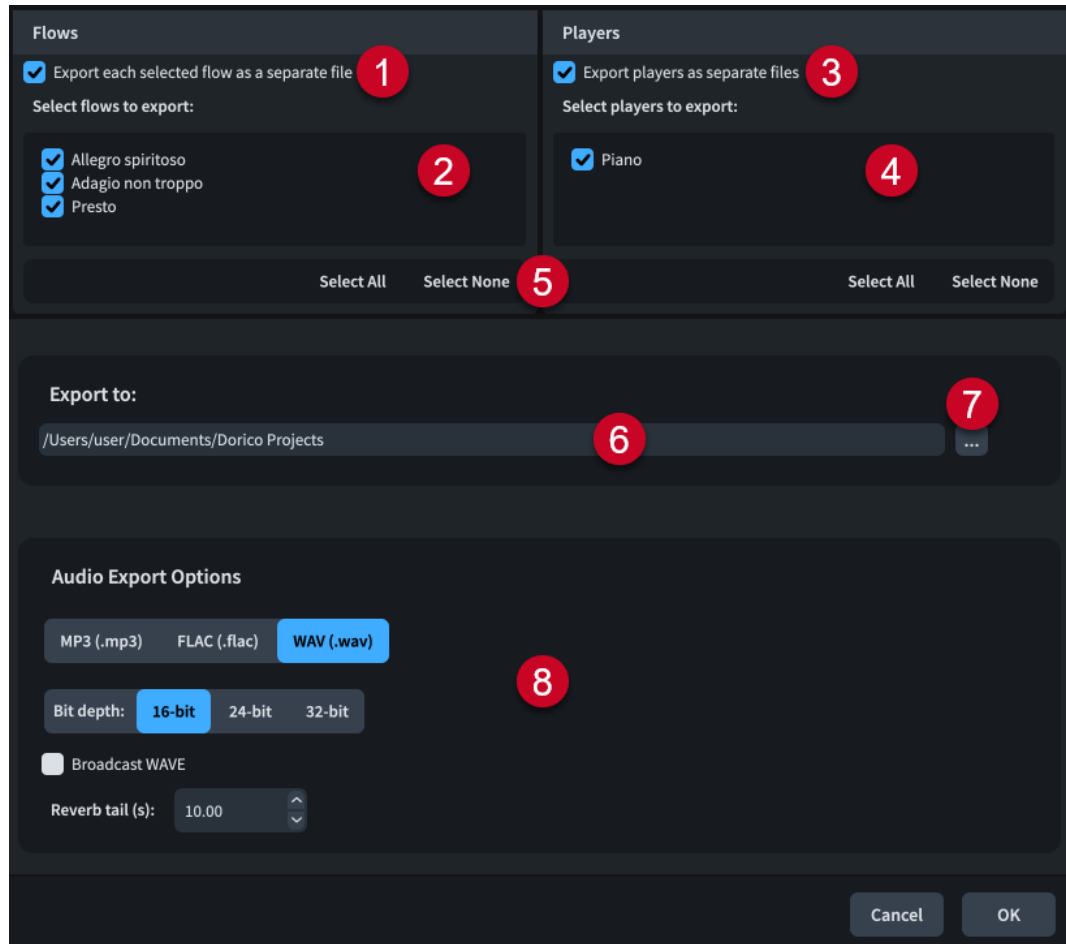
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 564
- [Layouts neu anordnen](#) auf Seite 181
- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120
- [Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Audio exportieren (Dialog)

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

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



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

1 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren

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

2 Zu exportierende Partien auswählen

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

3 Spieler als separate Dateien exportieren

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

4 Zu exportierende Spieler auswählen

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

5 Auswahl-Optionen

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

6 Exportieren nach (Feld)

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

7 Ordner auswählen

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

8 Audio-Exportoptionen

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

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

Automatisch speichern

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

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

HINWEIS

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

Automatisches Speichern bei mehreren offenen Projekten

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

Automatisch gespeicherte Dateien entfernen

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

WICHTIG

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

TIPP

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

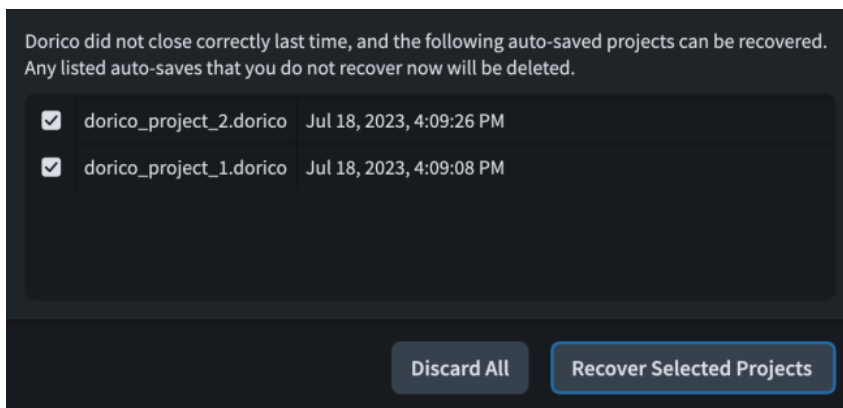
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Backups](#) auf Seite 110

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog)

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



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

Liste der automatisch gespeicherten Projekte

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

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

Alle verwerfen

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

Ausgewählte wiederherstellen

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen

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

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie Dorico Elements erneut.
2. Aktivieren Sie im Dialog **Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen**, der nach dem Dorico Elements-Startbildschirm geöffnet wird, das Kontrollkästchen für jedes automatisch gespeicherte Projekt, das Sie wiederherstellen möchten.

HINWEIS

Alle automatisch gespeicherten Projekte, die Sie nicht wiederherstellen möchten, werden permanent gelöscht, sobald sie den Dialog schließen.

-
3. Klicken Sie auf **Ausgewählte wiederherstellen**, um die ausgewählten automatisch gespeicherten Projekte wiederherzustellen und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten automatisch gespeicherten Projekte werden wiederhergestellt und in separaten Projektfenstern geöffnet.

WEITERE SCHRITTE

Sie können automatisch gespeicherte Projekte permanent in einem beliebigen Ordner-Speicherort, wenn nötig mit einem neuen Dateinamen, speichern.

Häufigkeit des automatischen Speicherns ändern

Sie können anpassen, wie häufig Projekte von Dorico Elements automatisch gespeichert werden. Standardmäßig beträgt das Intervall der automatischen Speicherung des aktuell aktiven Projekts fünf Minuten.

VORGEHENSWEISE

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

Automatisches Speichern deaktivieren

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

VORGEHENSWEISE

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

Projekt-Backups

Dorico Elements speichert Backup-Versionen Ihrer Projekte jedes Mal, wenn Sie diese explizit speichern. Standardmäßig werden die letzten fünf Speichervorgänge als Backups gespeichert.

Ihr standardmäßiger Speicherort liegt in einem nach dem entsprechenden Projektdateinamen im Ordner **Projekt-Backups anlegen** benannten Ordner im Ordner **Dorico-Projekte**, dessen standardmäßiger Speicherort wiederum der **Dokumente**-Ordner für Ihr Benutzerkonto ist.

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

Anzahl von Backups pro Projekt ändern

Sie können die Anzahl der Backups ändern, die von Dorico Elements für jedes Projekt gespeichert werden, z. B. wenn Sie einen größeren Umfang an Änderungen speichern möchten.

VORGEHENSWEISE

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

Den Backup-Speicherort ändern

Sie können den Ordner ändern, in dem die Projekt-Backups von Dorico Elements automatisch gespeichert werden. Von Dorico Elements wird standardmäßig der Ordner **Projekt-Backups anlegen** in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** verwendet, dessen standardmäßiger Speicherort der **Dokumente**-Ordner für Ihr Benutzerkonto ist.

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

Einrichten-Modus

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

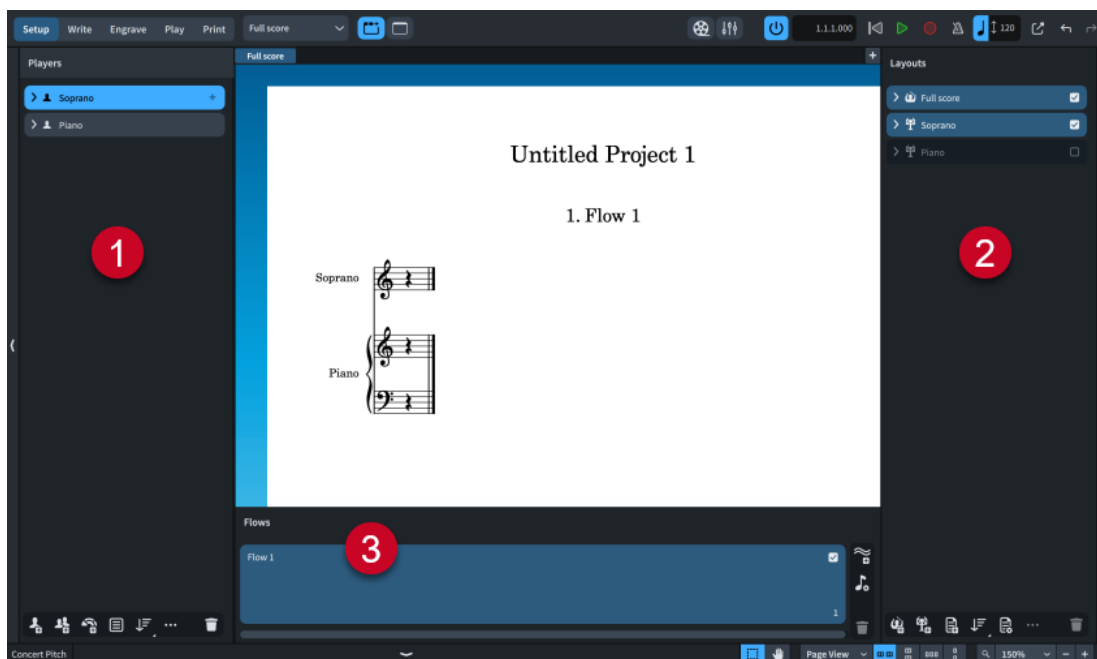
Sie können im Einrichten-Modus Noten im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber keine Elemente im Notenbereich auswählen oder mit ihnen interagieren.

Projektfenster im Einrichten-Modus

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

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

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



Die folgenden Bereiche sind im Einrichtungsmodus verfügbar:

1 Spieler

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

2 Layouts

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

3 Partien

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Projektfenster](#) auf Seite 28

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

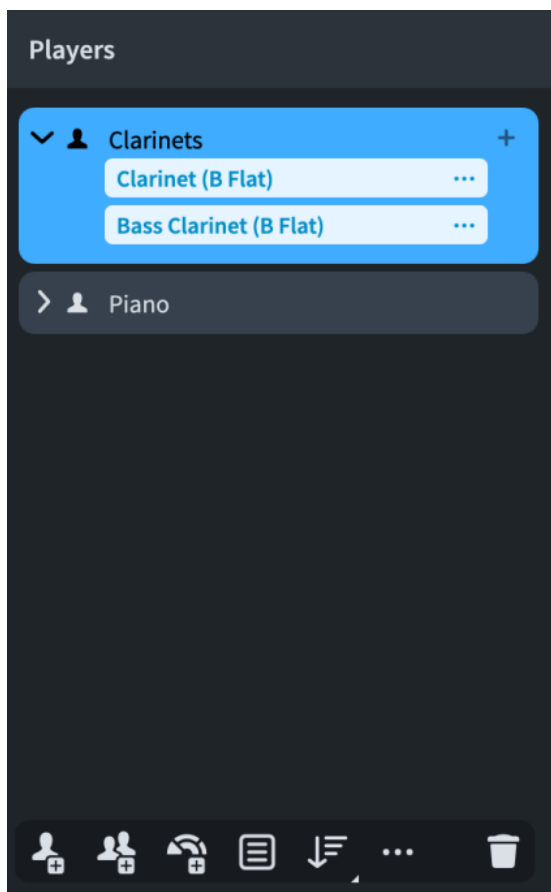
[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73

Spieler-Bereich

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

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

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



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

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





1 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Erweitert/Minimiert die Spieler-Karte.

2 Spieler-Typ

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

- Einzelspieler 
- Satzspieler 


3 Spielername

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

4 Instrumente hinzufügen (Symbol)

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

5 Instrumentenbeschriftungen

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

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

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

Einzelspieler hinzufügen



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

Satzspieler hinzufügen



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

Ensemble hinzufügen



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

Gruppe hinzufügen



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

Spieler sortieren



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

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

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

Spieler-Einstellungen



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

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

Spieler löschen



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 126

[Ensembles](#) auf Seite 132

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 130

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184



[Spielergruppen](#) auf Seite 169

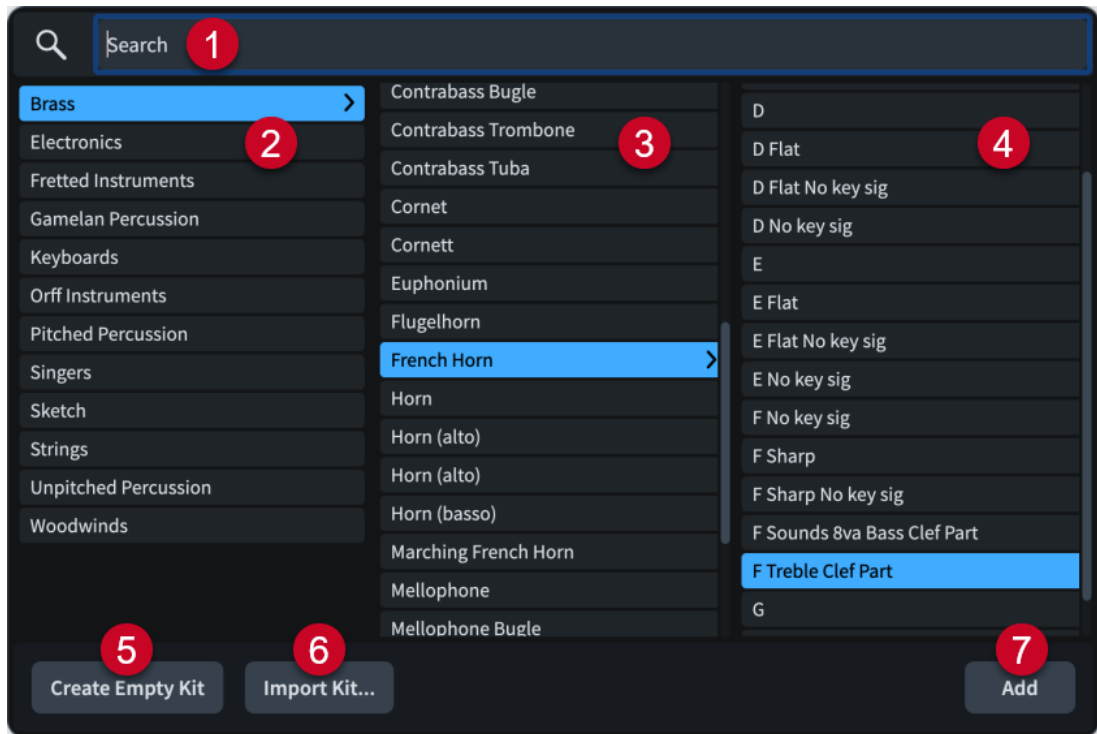
Instrumenten-Auswahl

Mit der Instrumenten-Auswahl können Sie Instrumente finden und zu Ihrem Projekt hinzufügen. Sie enthält mehrere Versionen einiger Instrumente mit besonderen Formatierungs- und Stimmungsanforderungen, wie zum Beispiel Horn, bei dem es eine Version gibt, deren 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 Spalte für die Art des Instruments

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

5 Leeres Kit erzeugen

Fügt dem Spieler ein leeres Perkussions-Kit hinzu.

6 Kit importieren

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

7 Hinzufügen

Fügt das ausgewählte Instrument zum Projekt hinzu.

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

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

Instrumentenfamilie. Sie können auch in umgekehrter Reihenfolge navigieren, indem Sie **Umschalttaste-Tab-Taste** drücken.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 126

[Instrumente](#) auf Seite 134

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Kapodaster](#) auf Seite 150

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 133

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

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1487



[Programmsprache ändern](#) auf Seite 57

Ensemble-Auswahl

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

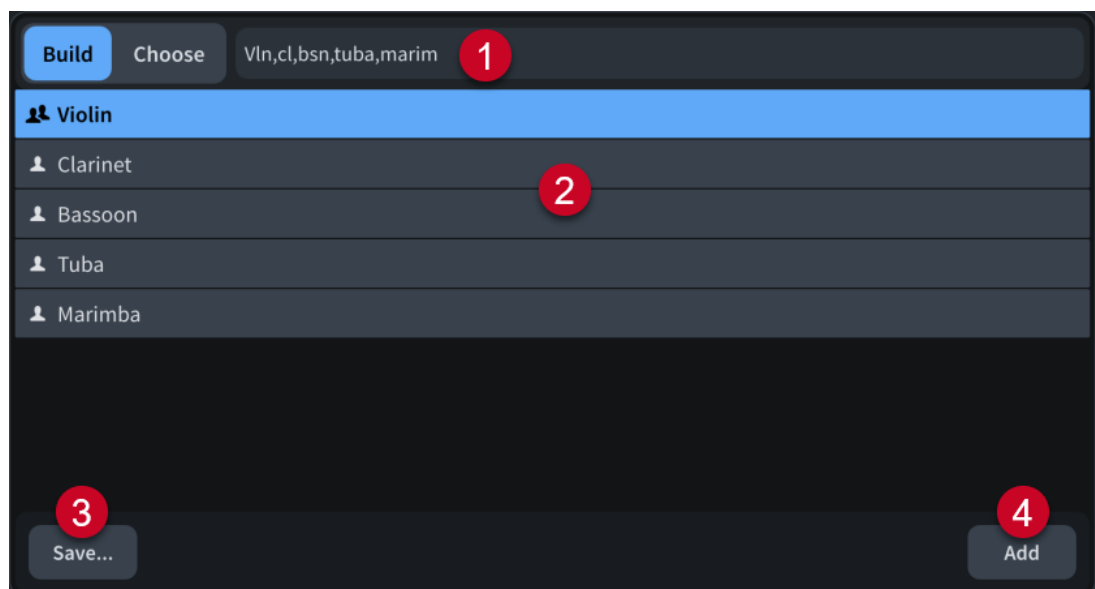
In der Ensemble-Auswahl wird die Programmsprache verwendet.

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

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

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

Erstellen-Registerkarte



Die **Erstellen**-Registerkarte enthält Folgendes:

1 Suchen-Feld

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

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

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



HINWEIS

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

2 Spielerliste

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

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

- Einzelspieler 
- Satzspieler 

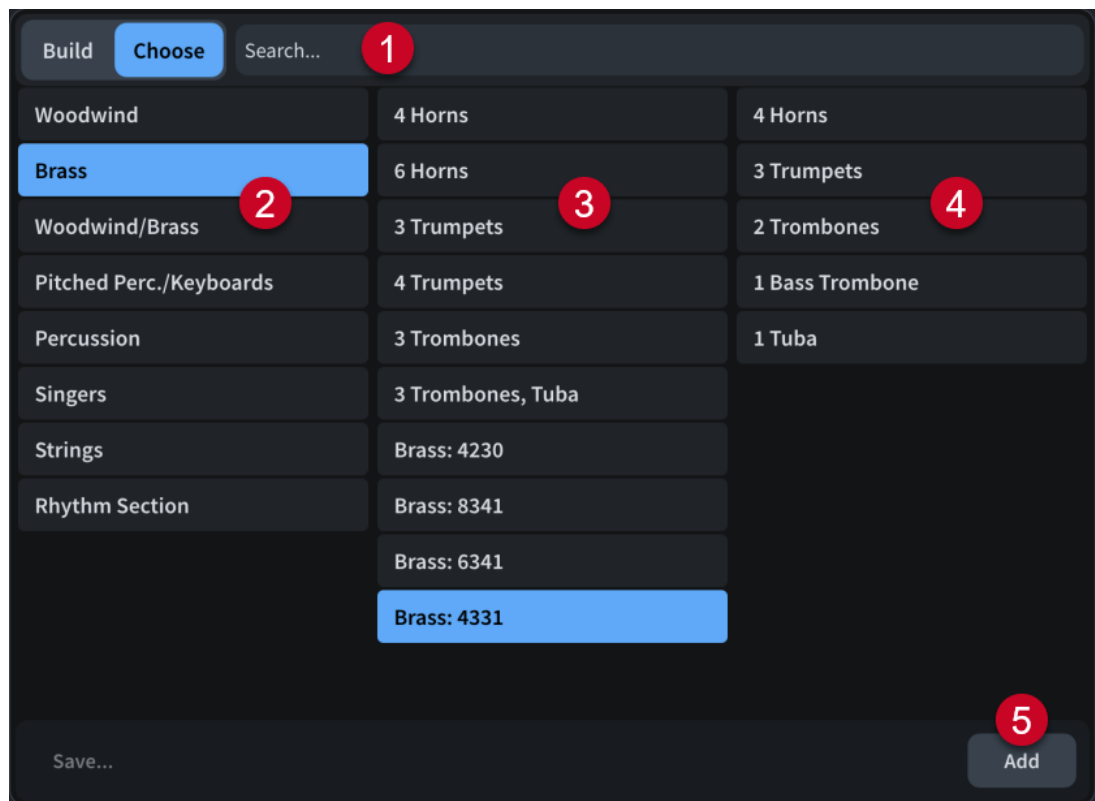
3 Speichern

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

4 Hinzufügen

Fügt die Spieler im benutzerdefinierten Ensemble zum Projekt hinzu.

Auswählen-Registerkarte



Die **Auswählen**-Registerkarte enthält Folgendes:

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

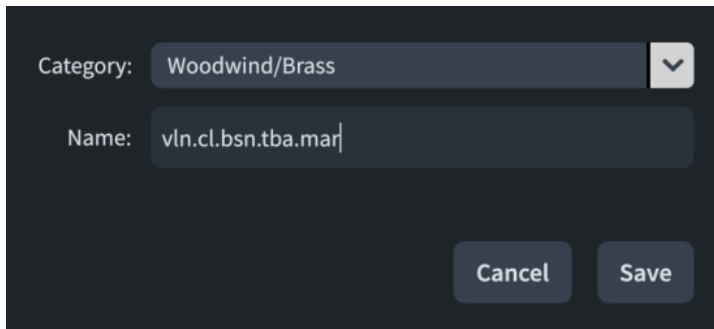
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ensembles](#) auf Seite 132
- [Ensembles einfügen](#) auf Seite 133
- [Spieler](#) auf Seite 126
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 80
- [Programmsprache ändern](#) auf Seite 57

Benutzerdefiniertes Ensemble speichern (Dialog)

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

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



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

Kategorie

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

Name

Hier können Sie einen Namen für das benutzerdefinierte Ensemble eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 133

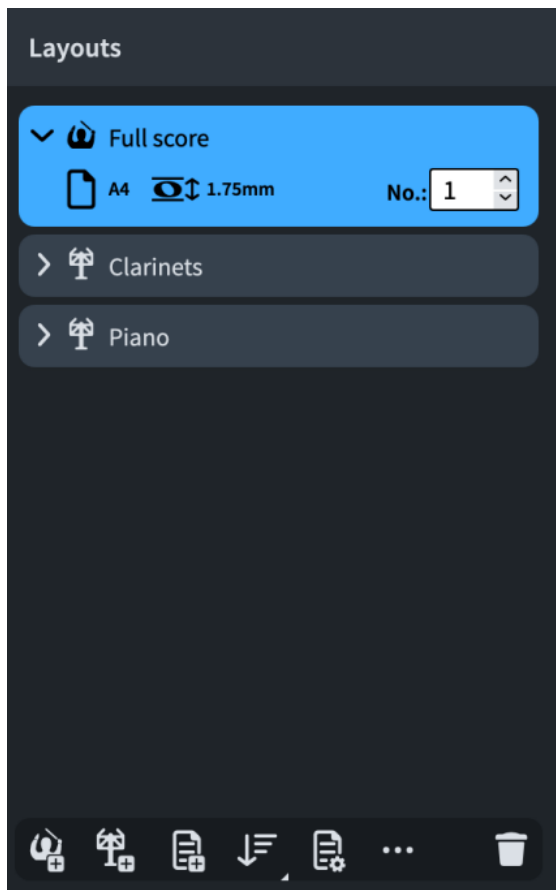
[Benutzerdefinierte Ensembles erstellen und speichern](#) auf Seite 133

Layouts-Bereich (Einrichten-Modus)

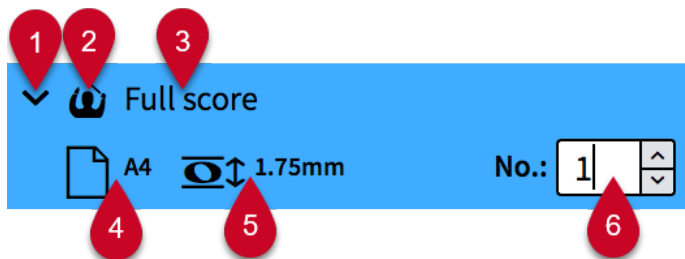
Der **Layouts**-Bereich zeigt alle Layouts im Projekt in einer Liste an. Im Einrichten-Modus befindet er sich rechts im Fenster.

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

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



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



1 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Erweitert/Minimiert die Layout-Karte.

2 Layout-Typ

Zeigt den Layout-Typ aus den folgenden Optionen:

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

3 Name des Layouts

Zeigt den Namen des Layouts an. Dorico Elements fügt automatisch Standardnamen auf Basis des Namens des Instruments hinzu, das einem Spieler zugewiesen wird, sowie des hinzugefügten Layout-Typs. Wenn Sie z. B. einem Spieler eine Flöte zuweisen, erhält das Einzelstimmen-Layout automatisch den Namen des Instruments. Wenn Sie ein leeres

Einzelstimmen-Layout hinzufügen, wird als Name **Leere Einzelstimme** angezeigt und eine aufsteigende Nummer, wenn Sie mehrere leere Einzelstimmen-Layouts hinzufügen.

4 Seitengröße und Ausrichtung

Zeigt die Größe und Ausrichtung des Layouts gemäß den Einstellungen auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** an.

5 Spatiumsgröße

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

6 Layout-Nummer

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

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

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

Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen



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

Einzelstimmen-Layout hinzufügen



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

Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen



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

Layouts sortieren



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

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

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

Layout-Optionen



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

Layout-Einstellungen



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

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

Layout löschen



Löscht ausgewählte Layouts aus dem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 111

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 602

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 80

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

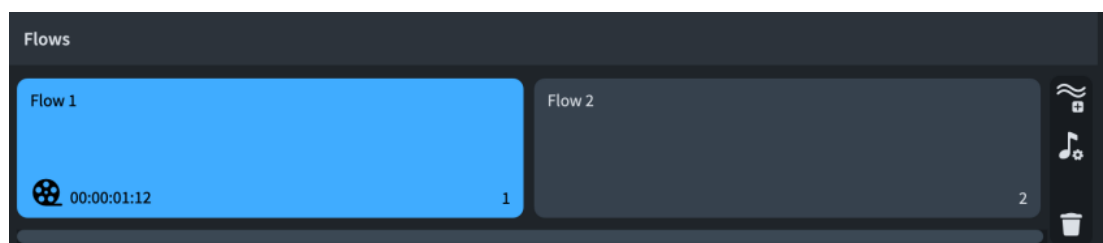
[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

Partien-Bereich

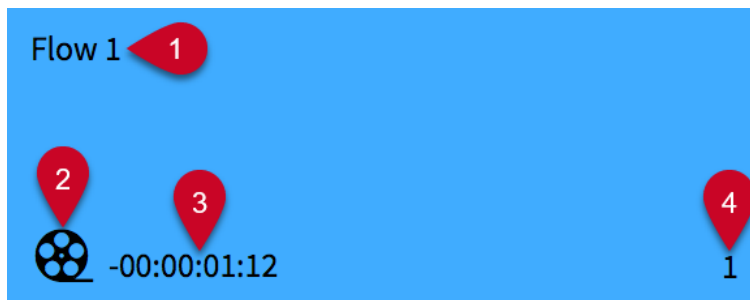
Der **Partien**-Bereich enthält alle Partien im Projekt und zeigt sie in einer horizontalen Liste an. Er befindet sich am unteren Rand des Fensters im Einrichten-Modus.

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

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



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



1 Name der Partie

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

2 Filmrollensymbol

Zeigt an, dass die Partie ein angehängtes Video hat.

3 Timecode der Partie

Zeigt den Start-Timecode für die Partie an.

4 Nummer der Partie

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

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

Partie hinzufügen



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

Partie-Optionen



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

Partie löschen



Löscht die ausgewählten Partien aus dem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 111

[Partien](#) auf Seite 173

[Videos](#) auf Seite 192

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

Spieler, Layouts und Partien

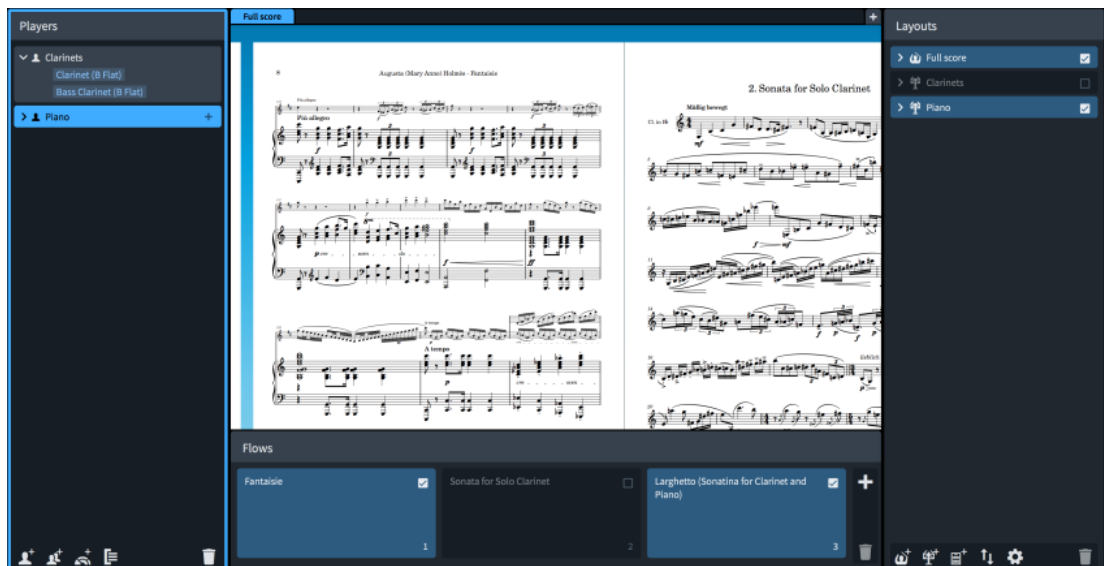
In Dorico Elements sind Spieler, Layouts und Partien alle miteinander verbunden. Da Spieler und Partien nicht einer einzelnen Partitur, sondern dem übergeordneten Projekt zugeordnet werden, können Sie sie zum Beispiel im Projekt speichern, ohne dass sie in der Gesamtpartitur angezeigt werden.

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

HINWEIS

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

Wenn Sie eine Karte in einem der Bereiche im Einrichten-Modus auswählen, wird für jede Karte in den anderen Bereichen ein Kontrollkästchen eingeblendet. Verbundene Karten werden hervorgehoben und ihre Kontrollkästchen werden aktiviert. Nicht verbundene Karten werden hingegen nicht hervorgehoben und ihre Kontrollkästchen bleiben deaktiviert. Wenn Sie im **Spieler**-Bereich zum Beispiel eine Karte für einen Spieler auswählen, werden alle Partien, denen er zugeordnet ist, im **Partien**-Bereich hervorgehoben und aktiviert. Alle Layouts, denen der Spieler zugeordnet ist, werden im **Layouts**-Bereich hervorgehoben und aktiviert.



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

BEISPIEL

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 111

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Partien](#) auf Seite 173

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 80

[Tacets](#) auf Seite 670

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Zusammenführen](#) auf Seite 673

Spieler

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

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Spielern:

Einzelspieler

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

Satzspieler

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

HINWEIS

Satzspieler können nur ein Instrument halten.

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

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Partien](#) auf Seite 173

[Layouts](#) auf Seite 176

[Instrumente](#) auf Seite 134

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 133

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 131

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 130

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

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1365

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893





[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137

Spieler hinzufügen

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

VORGEHENSWEISE

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

TIPP

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

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

ERGEBNIS

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

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

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

HINWEIS

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

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

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

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1365

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 131

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 133

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Layouts](#) auf Seite 176

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 33

[Projektvorlagen](#) auf Seite 80

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 80

Spieler duplizieren

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, den Sie duplizieren möchten.

2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spieler duplizieren**.
-

ERGEBNIS

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

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

HINWEIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 130

[Partien duplizieren](#) auf Seite 174

Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern

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


VORGEHENSWEISE


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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

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

- **Keine**

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

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

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente neu nummerieren](#) auf Seite 137

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 181

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182

Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen

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

VORGEHENSWEISE

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

HINWEIS

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

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768


Spieler als Solisten festlegen

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

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Der ausgewählte Spieler wird als Solist festgelegt.

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

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

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1364


Spieler löschen

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

WICHTIG

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die ausgewählten Spieler auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Spieler löschen** .
3. Wählen Sie in der angezeigten Warnmeldung eine der folgenden Optionen:
 - **Nur Spieler löschen:** Löscht den Spieler und die Noten, die Sie für die Instrumente erstellt haben, die zu diesem Spieler gehören.
 - **Spieler und Einzelstimmen-Layouts löschen:** Löscht den Spieler, die Noten sowie alle Einzelstimmen-Layouts, denen der Spieler zugewiesen ist.

HINWEIS

Das Einzelstimmen-Layout kann nicht gelöscht werden, wenn es auch andere Spieler enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 112
- [Instrumente löschen](#) auf Seite 146
- [Layouts löschen](#) auf Seite 182
- [Wiederherstellen von Standard-Layouts](#) auf Seite 183

Ensembles

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

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

Sie können Ensembles verwenden, um mehrere Spieler gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzuzufügen und schnell die Instrumentierung aufzubauen.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler](#) auf Seite 126
- [Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 117
- [Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 119
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 80

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.

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 112
- [Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 117
- [Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 119
- [Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58
- [Spieler umbenennen](#) auf Seite 184
- [Projekt-Startbereich](#) auf Seite 33
- [Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 80
- [Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124
- [Datei-Import und -Export](#) auf Seite 80
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

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 117

[Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 119

[Spieler](#) auf Seite 126

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

Instrumente

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

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

Daher müssen Sie, bevor Sie Instrumente zu einem Projekt zuweisen können, Spieler oder Ensembles hinzufügen, die bei Bedarf wiederum Gruppen zugewiesen werden können. Wenn

Sie Ensembles hinzufügen, werden die jeweiligen Instrumente für das Ensemble automatisch zu den Spielern hinzugefügt.

Jedes Instrument erhält automatisch seine eigene Notenzeile, aber wenn Instrumentenwechsel erlaubt sind, können die Noten für mehrere Instrumente, die vom selben Einzelspieler gehalten werden, in derselben Notenzeile angezeigt werden, solange es keine Überlappungen gibt. Standardmäßig erlaubt Dorico Elements Instrumentenwechsel in allen Layouts und zeigt automatisch Beschriftungen für Instrumentenwechsel an. Dies bedeutet, dass nur das oberste von Spielern gehaltene Instrument automatisch im Notenbereich angezeigt wird. In der fortlaufenden Ansicht können Sie Notenzeilen für alle Instrumente anzeigen, und Sie können Instrumentenwechsel in jedem einzelnen Layout erlauben bzw. nicht erlauben. Außerdem können Sie leere Notenzeilen in jedem einzelnen Layout ausblenden/anzeigen.

Instrumente in Dorico Elements haben keine eingeschränkten Bereiche; es ist möglich, jede Tonhöhe in jedem Register für jedes Instrument zu notieren. Im Pianorollen-Editor können jedoch nur Tonhöhen dargestellt werden, die im MIDI-Notenbereich 0-127 liegen. Wenn Sie entsprechend eine Tonhöhe eingeben, die außerhalb des Tonhöhenbereichs der Samples im zugewiesenen VST-Instrument liegt, klingt diese bei der Wiedergabe nicht.

Es gibt mehrere Versionen einiger Instrumente mit besonderen Formatierungs- und Stimmungsanforderungen, wie zum Beispiel Horn, bei dem es eine Version gibt, deren Einzelstimmen-Layouts immer im Violin-Schlüssel notiert werden.

Sie können Instrumente jederzeit wechseln, zu Spielern hinzufügen bzw. von ihnen entfernen und zwischen Spielern verschieben. Sie können auch die Sprache für Instrumentennamen ändern, um zum Beispiel eine französische Partitur nachzubilden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 126

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1478

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

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

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 149

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 131

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Instrumente löschen](#) auf Seite 146

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

[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 138

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

Nummerierung der Instrumente

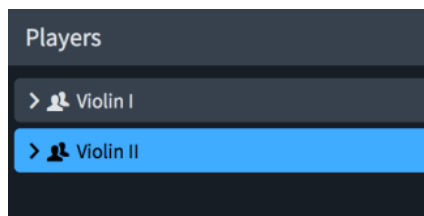
Es ist üblich, gleiche Instrumente zu nummerieren, wenn es mehr als eines von ihnen in einem Stück gibt, so dass sie einfach zu erkennen sind, zum Beispiel Horn 1 und Horn 2. Dorico

Elements nummeriert Instrumente automatisch, wenn es mehrere Instrumente derselben Art im selben Projekt gibt.

Wenn es zum Beispiel nur eine Flöte im Projekt gibt, wird sie einfach als Flöte bezeichnet. Wenn es aber drei Flöten gibt, werden sie automatisch als Flöte 1, Flöte 2 und Flöte 3 bezeichnet.



Eine Violine ohne Nummer



Beim Hinzufügen einer zweiten Violine werden automatisch Nummern für beide Violinen erzeugt

Die Instrumentennummerierung bezieht sich auf einzelne Instrumente, nicht auf Spieler. Wenn ein Ensemble zum Beispiel aus zwei Flötenspielern und einem Piccoloflötenspieler besteht, der zweite Flötenspieler jedoch zeitweise auch eine Piccoloflöte spielt, werden die Instrumente auf die folgende Weise nummeriert:

- Flöte 1
- Flöte 2 und Piccoloflöte 1
- Piccoloflöte 2

TIPP

Sie können einzelne Instrumente zu unterschiedlichen Spielern verschieben, wenn Sie ändern möchten, welche nummerierten Instrumente von welchem Spieler gehalten werden. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass die zweite Flöte die zweite Piccoloflöte anstelle der ersten doppelt, können Sie die Piccolo-Instrumente der Spieler tauschen.

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

- Das Projekt enthält mehrere Instrumente mit identischen Instrumentennamen.
- Die Instrumente haben dieselbe Transposition.
- Die Spieler, die sie halten, sind vom selben Typ, entweder Einzel- oder Satzspieler.
- Die Spieler sind in derselben Gruppe.

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

HINWEIS

Instrumente, die von als Solisten gekennzeichneten Spielern gehalten werden, werden nicht automatisch nummeriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1366
[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145
[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 131
[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1364
[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

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.

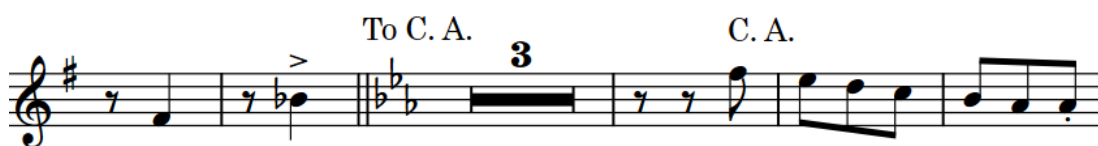
Bei Spielern, die Sie noch nicht umbenannt haben, werden die Spielernamen aktualisiert, um die neue Nummerierung der Instrumente widerzuspiegeln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129
[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 181
[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

Instrumentenwechsel

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



Ein Instrumentenwechsel von Oboe zu Englischhorn

Dorico Elements führt Instrumentenwechsel automatisch durch, einschließlich der Anzeige der jeweiligen Beschriftungen für Instrumentenwechsel, wenn die folgenden Kriterien erfüllt sind:

- Sie haben einen Einzelspieler hinzugefügt, der mindestens zwei Instrumente hält.
- Sie haben Noten in mindestens zwei Notenzeilen von Instrumenten eingegeben, die von dem Einzelspieler gehalten werden: zum Beispiel Oboennoten in die Oboe-Notenzeile und Englischhorn-Noten in die Englischhorn-Notenzeile.
- Noten für unterschiedliche Instrumente, die vom selben Spieler gehalten werden, überlappen einander nicht.

- Im Layout sind Instrumentenwechsel erlaubt.

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

Beschriftungen für Instrumentenwechsel nutzen das entsprechende Präfix für die momentan eingestellte Sprache für Instrumentennamen.

TIPP

Instrumentenänderungs-Beschriftungen nutzen den Absatzstil **Instrumentenänderungs-Beschriftungen**, den Sie im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten können. So können Sie zum Beispiel Rahmen um Beschriftungen für Instrumentenwechsel anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 138

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

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

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1368

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

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 134

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1368

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten

Sie können in jedem einzelnen Layout das Standard-Präfix von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern und festlegen, ob Beschriftungen für Instrumentenwechsel standardmäßig vollständige oder abgekürzte Instrumentennamen anzeigen sollen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie in Einzelstimmen-Layouts vollständige Instrumentennamen, aber in Gesamtpartitur-Layouts abgekürzte Instrumentennamen anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den standardmäßigen Inhalt von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Wählen Sie im **Instrumentenwechsel**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Instrumentennamen für Änderungsanweisungen**:
 - **Vollständige Namen**
 - **Kurznamen**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Präfix für Instrumenten-Änderungshinweise**:
 - **Zu**
 - **Nehmen Sie**
 - **Benutzerdefiniert**

HINWEIS

Die Präfixe **Zu** und **nimmt** werden entsprechend der aktuellen Spracheinstellung für die Instrumentennamen angezeigt.

- Optional: Wenn Sie **Benutzerdefiniert** gewählt haben, geben Sie den gewünschten Text für die folgenden Felder einzeln oder zusammen ein:
 - **Eigenes Präfix**
 - **Eigenes Suffix**
 - 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 1368
[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

Text von einzelnen Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern

Sie können den in einzelnen Beschriftungen für Instrumentenwechsel angezeigten Text ändern, zum Beispiel, wenn Sie in der ersten Instrumentenwechsel-Beschriftung der Partie den vollständigen Instrumentennamen anzeigen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Notensatz-Modus die Beschriftungen für Instrumentenwechsel aus, deren Text Sie bearbeiten möchten.
 - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Instrumentenwechsel**-Gruppe.
 - Geben Sie den Text, der in den Beschriftungen für Instrumentenwechsel angezeigt werden soll, in das Wertefeld ein.
 - Drücken Sie **Eingabetaste**.
 - Optional: Aktivieren/Deaktivieren Sie **Präfix ausblenden**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Beschriftungen für Instrumentenwechsel werden geändert und zeigen den Text an, den Sie eingegeben haben. Wenn Sie **Präfix ausblenden** aktiviert haben, wird das Präfix ausgeblendet.

Wenn Sie **Benutzerdefinierter Text** deaktivieren, werden die entsprechenden Beschriftungen für Instrumentenwechsel auf ihren Standardtext zurückgesetzt.

HINWEIS

- Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.
- Sie können in jedem einzelnen Layout das Standard-Präfix von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern und festlegen, ob Beschriftungen für Instrumentenwechsel standardmäßig vollständige oder abgekürzte Instrumentennamen anzeigen sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

Transponierende Instrumente

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

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

Dorico Elements speichert alle Noteninformationen in Kammertonhöhe und transponiert automatisch Noten gemäß der Transposition des Instruments. Das bedeutet, dass Noten, Tonarten und Akkordsymbole in transponierenden Layouts automatisch geändert werden, im Gegensatz zu nicht-transponierenden Layouts. Sie können Instrumente jederzeit ändern, und die Noten werden automatisch angepasst, um sicherzustellen, dass die richtigen Tonhöhen angezeigt werden.

Sie können auch die Oktave einzelner Schlüssel ändern und für jede einzelne Partie festlegen, ob Dorico Elements Oktavangaben von Schlüsseln beachtet oder ignoriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1366

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 1036

[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 154

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 1060

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 946

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Kapodaster](#) auf Seite 150

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 Elements 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 126
- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 112
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127
- [Ensembles einfügen](#) auf Seite 133
- [Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 131
- [Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583
- [Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
- [Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58
- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186
- [Noteneingabe](#) auf Seite 228
- [Schlagzeug-Patterns aus Groove Agent SE importieren](#) auf Seite 98

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 112

[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1485

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, dessen Perkussionsinstrumente Sie zu einem Kit kombinieren möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen** **⋮** und wählen Sie **Instrumente zu Kit kombinieren**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Bearbeiten Sie das neue Perkussions-Kit.

Sie können zum Beispiel die Reihenfolge ändern, in der die Instrumente in einer Rasterdarstellung oder in einem fünfzeiligen Notensystem erscheinen.

ERGEBNIS

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

HINWEIS

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

Instrumente ändern

Sie können die Art von Instrumenten ändern, ohne dass dies Einfluss auf Noten hat, die Sie bereits in Notenzeilen eingegeben haben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn eine Klarinetten-Einzelstimme sehr tief ist und Sie sie auf Bassklarinette ändern möchten oder wenn Sie die Stimmung einer Gitarre ändern möchten.

HINWEIS


- Sie können Perkussions-Kits nicht in andere Instrumente umwandeln. Sie können nur bestimmte, ungestimmte Perkussioninstrumente ändern.
 - Sie können ein gestimmtes Instrument nicht in ein ungestimmtes Instrument ändern und umgekehrt.
 - Diese Schritte beschreiben das Ändern der Instrumentenart, nicht einen Instrumentenwechsel, bei dem ein Instrumentalist mitten in einer Partie von einem Instrument auf ein anderes wechselt.
-

VORGEHENSWEISE

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

Die Karte listet die Instrumente auf, die vom Spieler gehalten werden.



2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Instrument ändern**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.
 3. Wählen Sie das gewünschte Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um zum ausgewählten Instrument zu wechseln.
-

ERGEBNIS

Das gewählte Instrument wird geändert, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten in seiner Notenzeile hat.

Gegebenenfalls werden standardmäßig unterschiedliche Schlüssel verwendet. Dies bedeutet, dass Noten anders angezeigt werden können, so dass sie, dem neuen Schlüssel entsprechend, richtig notiert werden.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Spieler-Reihenfolge ändern, zum Beispiel, wenn das neue Instrument laut Orchester-Konvention eine andere Position erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1366

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

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 112

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Spielernamen zurücksetzen](#) auf Seite 185


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 112

[Spieler löschen](#) auf Seite 132

Stimmung von Bundinstrumenten

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

Dorico Elements benötigt die folgenden Informationen, um Tabaturen anzuzeigen:

- Die Anzahl von Saiten am Instrument
- Die offene Tonhöhe jeder Saite
- Die Anzahl von Bündel
- Die Bündelnummer, an der jede Saite beginnt (zum Beispiel beginnt die fünfte Saite an einem Banjo erst an einem höheren Bündel)
- Das Tonhöhenintervall zwischen Bündel
- 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 115


[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Kapodaster](#) auf Seite 150

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

Saiten und Stimmung bearbeiten (Dialog)

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

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



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

1 Instrument

Zeigt den Namen des ausgewählten Bundinstruments an.

2 Kompatible Stimmungs-Presets

Hier können Sie Presets für Stimmungen von Bundinstrumenten auswählen, die für die Saitenanzahl des ausgewählten Bundinstruments geeignet sind. Wenn Ihre Änderungen im Dialog einem Stimmungs-Preset entsprechen, wird es automatisch ausgewählt.

3 Saiten-Editor

Hier können Sie einzelne oder alle Saiten des Bundinstruments auswählen und bearbeiten. Die Anordnung der Saiten im Editor entspricht der des echten Instruments. Die Tonhöhe und Gesamtanzahl von Bünden jeder Saite wird links von der vertikalen Linie angezeigt, die den Sattel darstellt.

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

6 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Anzahl und Anordnung von Saiten festlegen können.

- **Saite hinzufügen **: Fügt eine neue Saite unter der tiefsten ausgewählten Saite hinzu. Die neue Saite ist ein Duplikat der niedrigsten aktuell ausgewählten Saite.
- **Saite oben hinzufügen **: Fügt eine neue Saite am oberen Rand des Griffbretts hinzu. Die neue Saite ist ein Duplikat der zuvor obersten Saite.
- **Alle auswählen:** Wählt alle Saiten auf einmal aus.
- **Saite verschieben (Schalter):** Hiermit können Sie die ausgewählten Saiten auf dem Griffbrett nach oben/unten verschieben.
- **Auf Standard zurücksetzen:** Setzt alle Saiten und entsprechenden Stimmungen auf die Werkseinstellungen für das Bundinstrument zurück.
- **Saite löschen **: Löscht die ausgewählten Saiten.

7 Capo-Abschnitt

Enthält Optionen, mit denen Sie den Kapodaster und die Transposition für Bundinstrumente ändern können.

- **Capo:** Öffnet den Dialog **Capo-Definition**, in dem Sie vollständige und Teil-Capos zu Bundinstrumenten hinzufügen können.
- **In Notenzeilen-Notation klingt ein notiertes 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 112

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 925

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146


[Kapodaster](#) auf Seite 150

[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 Instrumentenart in der Instrumenten-Auswahl zur Verfügung steht.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen offene Tonhöhen Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie die Saite aus, deren offene Tonhöhe Sie ändern möchten.
4. Ändern Sie den Wert für **Offene Tonhöhe** zum Beispiel in **G2**.
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 3 und 4, um die offene Tonhöhe anderer Saiten zu ändern.
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die offenen Tonhöhen der ausgewählten Saiten werden geändert. Dies wirkt sich auf die Stimmung des Instruments und die Tonhöhe aller Bundpositionen der jeweiligen Saiten aus. Die neue Stimmung wird für Akkorddiagramme verfügbar.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 925


[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 926

Stimmungen von Bundinstrumenten importieren

Sie können bereits erstellte benutzerdefinierte Stimmungen von Bundinstrumenten importieren und sie Instrumenten zuweisen. Auf diese Weise können Sie Stimmungen wiederverwenden, ohne sie von Grund auf erstellen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, auf das Sie eine importierte Stimmung anwenden möchten.

2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie unten im Dialog auf **Stimmung importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Wählen Sie die `.doricotuning`-Bibliotheksdatei aus, die Sie importieren möchten.
 5. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-


ERGEBNIS

Die ausgewählte `.doricotuning`-Datei wird auf das Bundinstrument angewandt. Die importierte Stimmung wird für Akkorddiagramme verfügbar.

Stimmungen von Bundinstrumenten exportieren

Sie können Stimmungen von Bundinstrumenten exportieren, um sie für andere Instrumente und in anderen Projekten wiederzuverwenden. Stimmungen von Bundinstrumenten werden als `.doricotuning`-Bibliotheksdateien exportiert.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen Stimmung Sie exportieren möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie unten im Dialog auf **Stimmung exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
 5. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Die Stimmung des ausgewählten Bundinstruments wird exportiert und als `.doricotuning`-Bibliotheksdatei gespeichert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Bibliotheksdatei in andere Projekte importieren, um die Stimmung des Bundinstruments wiederzuverwenden.

Kapodaster

Kapodaster sind Geräte, die Interpretinnen am Hals von Instrumenten mit Bündeln anbringen, um die Saiten an einer bestimmten Bundposition herunterzudrücken. Kapodaster wirken sich daher auf die klingende Tonhöhe offener Saiten aus, so dass Interpretinnen dieselben Fingersätze und Akkordformen verwenden können, um höhere Tonhöhen zu spielen.

In Dorico Elements haben Sie die folgenden Möglichkeiten, um auszuwählen, wie sich Kapodaster auf notierte Musik auswirken sollen:

- Sie können die in Tabulatur angezeigten Tonhöhen ändern, indem Sie Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen. Dorico Elements behandelt Kapodaster in Bezug auf Bundnummern in Tabulatur als Bund 0. Zu einzelnen Instrumenten mit Bündeln

hinzugefügte Kapodaster werden im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** an der entsprechenden Bundposition und über die angegebenen Saiten sowie im Griffbrett-Bereich für das ausgewählte Instrument angezeigt.

- Sie können die Transpositionen von Instrumenten mit Bündeln ändern, um Kapodaster und umgestimmte Bundinstrumente zu berücksichtigen. Außerdem können Sie optional erlauben, dass sich Transpositionen von Instrumenten mit Bündeln auf die in Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbolen angezeigten Tonhöhen auswirken.
- Sie können Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme in den Noten und/oder in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren und entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides anzeigen.

Zum Beispiel können Sie Kapodaster-Tonhöhen in Tabulatur, aber klingende Tonhöhen in regulären Notenzeilen anzeigen. Außerdem können Sie in Layouts, die kein Bundinstrument enthalten, sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkorde anzeigen, zum Beispiel beim Erstellen von Leadsheets in Gesangs-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Akkordsymbole](#) auf Seite 899

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 925

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 156

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 159

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde

Dorico Elements kann für dasselbe Akkordsymbol dessen Originaltonhöhe, nur die klingende Tonhöhe auf Basis des eingestellten Kapodasters oder beides anzeigen, wobei Kapodaster-Akkorde über oder unter den Hauptakkorden angezeigt werden können.

Hauptakkord

Das ursprüngliche, von Ihnen eingegebene Akkordsymbol. Die darin angezeigten Tonhöhen hängen davon ab, ob das Layout transponierende oder klingende Notation nutzt und ob darin für Hauptakkordsymbole Transpositionen für Bundinstrumente verwendet werden. Ein C7-Akkordsymbol wird in einem Einzelstimmen-Layout für eine Trompete in B \flat mit transponierter Notation zum Beispiel als D7 angezeigt.

Capo-Akkord

Der Akkord, den das Bundinstrument unter Berücksichtigung der Bundposition des Kapodasters spielen muss, um den erwünschten Hauptakkord zu erzeugen. Wenn zum Beispiel eine Gitarristin mit einem Kapodaster im zweiten Bund Gm7 spielt, ist der klingende Akkord ein Am7.

Standardmäßig werden Kapodaster-Akkorde in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

TIPP

Im **Capo**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie auswählen, dass stattdessen Kapodaster-Akkorde in Klammern angezeigt werden, und den vertikalen Abstand zwischen Kapodaster- und Haupt-Akkordsymbolen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181
- [Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 154
- [Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157
- [Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160
- [Akkordsymbole umdeuten](#) auf Seite 913
- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900
- [Schriftstile für Akkordsymbole](#) auf Seite 906


Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen

Sie können Kapodaster zu einzelnen Instrumenten mit Bündeln hinzufügen. Dies wirkt sich auf die Tonhöhen aus, die für die entsprechenden Instrumente in Tabulatur angezeigt werden, da Dorico Elements Kapodaster als Bund 0 behandelt. Wenn zum Beispiel für jede Partie in einem Projekt für Gitarre ein Kapodaster an einem anderen Bund benötigt wird, könnten Sie mehrere Spieler hinzufügen, die jeweils ein Gitarren-Instrument mit dem erforderlichen Kapodaster halten.

HINWEIS

Diese Schritte wirken sich nicht auf Tonhöhen in regulären Notenzeilen, Akkordsymbole/-diagramme in den Noten oder Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen aus.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, zu dem Sie einen Kapodaster hinzufügen möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo**, um den Dialog **Capo-Definition** zu öffnen.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Capo** aus:
 - **Vollständiger Capo**
 - **Teil-Capo**
 5. Ändern Sie die Bundposition des Kapodasters, indem Sie den Wert für **Bund** ändern.
 6. Optional: Wenn Sie **Teil-Capo** ausgewählt haben, ändern Sie die Saiten, die von dem Kapodaster abgedeckt werden.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Capo-Definition** zu schließen.
 8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu schließen.
-

ERGEBNIS

Ein Kapodaster wird dem ausgewählten Instrument gemäß Ihren Einstellungen hinzugefügt. Der Kapodaster wird im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** an der entsprechenden Bundposition und über die angegebenen Saiten sowie im Griffbrett-Bereich für das ausgewählte Instrument angezeigt.

BEISPIEL

Kein Kapodaster

Zum dritten Bund hinzugefügter Kapodaster

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Transpositionen für Instrumente mit Bünden ändern](#) auf Seite 154

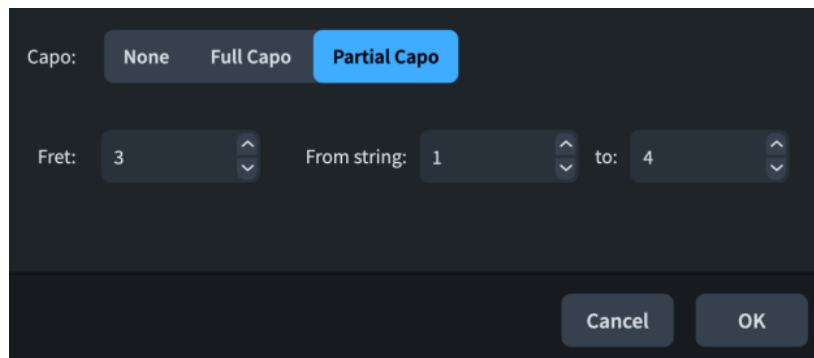
[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 156

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 159

Capo-Definition (Dialog)

Im Dialog **Capo-Definition** können Sie vollständige und Teil-Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen.

- Sie können den Dialog **Capo-Definition** aus dem Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** heraus öffnen, indem Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo** klicken.



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

Capo

Hier können Sie eine der folgenden Kapodaster-Arten auswählen:

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

Bund

Hier können Sie die Bundposition des Kapodasters ändern.


Ab Saite [n] bis [n]

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

Kapodaster von Instrumenten mit Bündeln entfernen

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bündelinstrument hält, dessen Kapodaster Sie entfernen möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo**, um den Dialog **Capo-Definition** zu öffnen.
 4. Wählen Sie für **Capo** die Option **Keiner**.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Capo-Definition** zu schließen.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu schließen.
-


Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern

Sie können die Transposition von einzelnen Bündelinstrumenten ändern, um zum Beispiel hinzugefügte Kapodaster oder abweichende Saitenstimmungen zu berücksichtigen. Dies kann sich auf die in Notenzeilen und in Haupt-Akkordsymbolen in den Noten angezeigten Tonhöhen auswirken, je nach Ihrer Layout-spezifischen Einstellung für die Verwendung von Transpositionen bei Bündelinstrumenten.

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bündelinstrument hält, dessen Transposition Sie ändern möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Ändern Sie im **Capo**-Abschnitt die Tonhöhe für **In Notenzeilen-Notation klingt ein notiertes 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 112

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 149

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

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

Transpositionen für Instrumente mit Bünden verwenden

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

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

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

BEISPIEL

C7

Bundinstrument-Transposition (die Kapodaster in Bund 3 berücksichtigt) wird nicht für Notenzeile oder Haupt-Akkordsymbole verwendet

C7

Bundinstrument-Transposition wird nur für Notenzeile verwendet

A7

Bundinstrument-Transposition wird für Notenzeile und Haupt-Akkordsymbole verwendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Spieler](#) auf Seite 126

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151

[Akkordsymbole](#) auf Seite 899

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1385

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen

Sie können für jeden einzelnen Spieler Kapodaster für Akkordsymbole und Akkorddiagramme festlegen. Dies wirkt sich auf die Form von Akkorddiagrammen und die Transposition von Kapodaster-Akkordsymbolen aus. Zum Beispiel können Sie beim Erstellen eines Leadsheets für Sänger sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkordsymbole anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte haben keine Auswirkungen auf Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen oder Tonhöhen in Notenzeilen/Tabulatur.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie einen Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen** und wählen Sie **Akkordsymbole > Definition von Capo-Akkordsymbolen**, um den Dialog **Definition von Capo-Akkordsymbolen** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Ändern Sie die Tonhöhe für **In Capo-Akkordsymbolen klingt ein notiertes 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

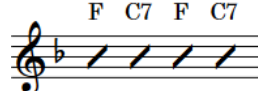
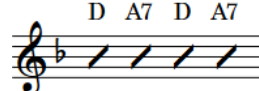
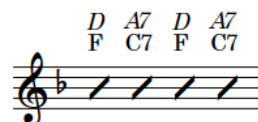

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.

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. Standardmäßig werden Kapodaster-Akkorde in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

In Layouts, wo Akkordsymbole nur über der obersten Notenzeile in jedem System angezeigt werden, entscheidet die Einstellung für den obersten Spieler in jedem System über die Sichtbarkeit von Haupt-/Kapodaster-Akkorden in Akkordsymbolen.

BEISPIEL

			
Nur Hauptakkorde angezeigt	Nur Kapodaster-Akkorde angezeigt	Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden angezeigt	Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden angezeigt



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
- [Positionen von Akkordsymbolen](#) auf Seite 906
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907
- [Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 908
- [Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 909
- [Vertikale Ausrichtung von Akkordsymbolen ändern](#) auf Seite 910
- [Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern](#) auf Seite 916
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632
- [Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 928
- [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 926
- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900
- [Schriftstile für Akkordsymbole](#) auf Seite 906
- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330

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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Akkorde Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nur anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Hauptakkord**

- **Capo-Akkord**

ERGEBNIS

Für die ausgewählten Akkordsymbole werden nur Haupt- oder nur Capo-Akkorde angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

BEISPIEL



Sowohl Haupt- als auch Capo-Akkorde werden in allen Akkordsymbolen angezeigt



In einigen Akkordsymbolen werden nur Hauptakkorde angezeigt

Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren

Sie können in jedem einzelnen Layout Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren. Dies wirkt sich auf die Form von Akkorddiagrammen und die Transposition von Kapodaster-Akkordsymbolen aus. Zum Beispiel können Sie beim Erstellen eines Leadsheets in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen im Layout der Gesangs-Einzelstimme sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkordsymbole anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte wirken sich nicht auf Akkordsymbole/-diagramme in den Noten oder Tonhöhen in Notenzeilen/Tabulatur aus.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
 4. Ändern Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die Tonhöhe für **Capo mit Transposition verwenden**.
Die Tonhöhe legt die Schreibung von Kapodaster-Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbtonschritten fest.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 929

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
[Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen](#) auf Seite 152
[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330

Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen

Sie können für jedes einzelne Layout festlegen, ob in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides angezeigt werden soll. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel im Einzelstimmen-Layout für Gitarre beides, aber im Einzelstimmen-Layout für Stimme nur die Hauptakkorde anzeigen möchten.

HINWEIS

Akkorddiagramme in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen bilden immer den für das jeweilige Layout eingestellten Kapodaster ab.

VORGEHENSWEISE


1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
 4. Wählen Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Capo-Akkordsymbole** aus:
 - Um nur Hauptakkorde anzuzeigen, wählen Sie **Nur Hauptakkordsymbol anzeigen**.
 - Um nur Kapodaster-Akkorde anzuzeigen, wählen Sie **Nur transponiertes Akkordsymbol anzeigen**.
 - Um Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Über Hauptakkordsymbol anzeigen**.
 - Um Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Unter Hauptakkordsymbol anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

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

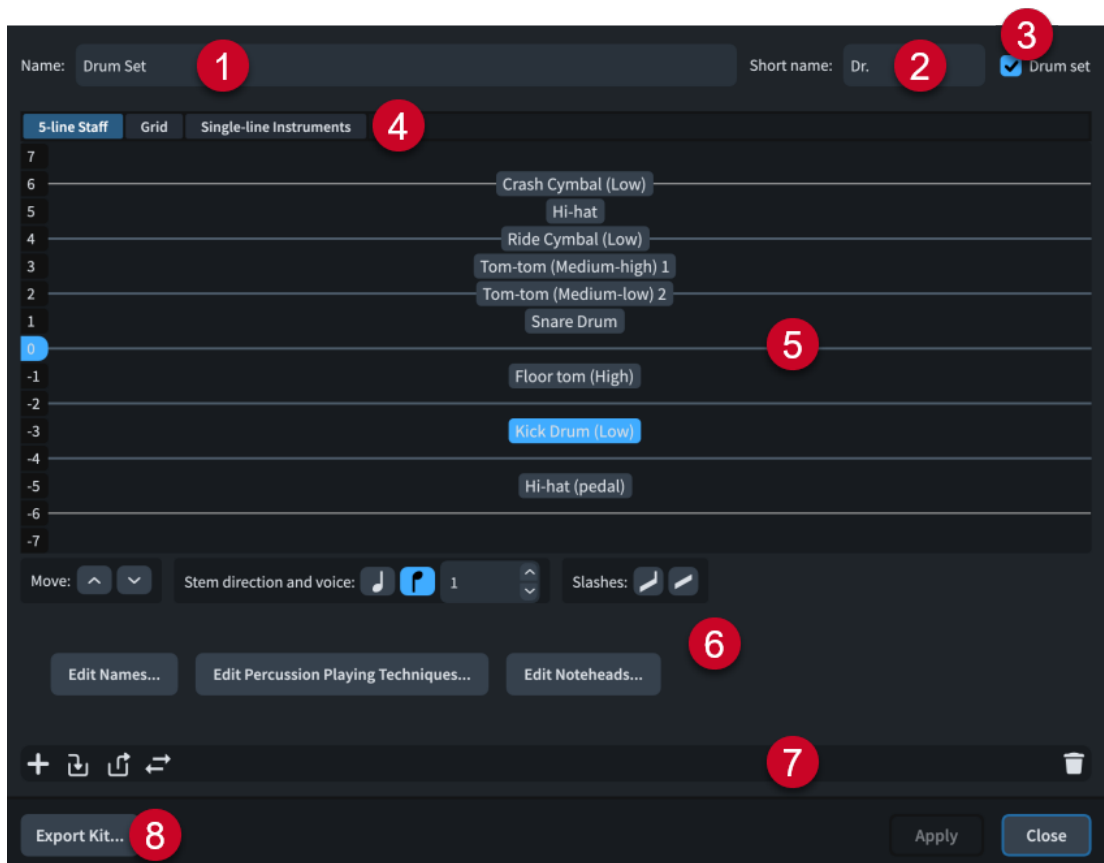
Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

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

- Der Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** öffnet sich automatisch, wenn Sie leere Kits erstellen oder bestehende Instrumente zu einem Kit zusammenstellen.
- Sie können den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auch manuell für vorhandene Perkussions-Kit-Instrumente öffnen, indem Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Karte des Spielers vergrößern, der das Perkussions-Kit hält, und dann auf das Instrumentenmenü  in seiner Kit-Instrumente-Beschriftung klicken und **Perkussions-Kit bearbeiten** wählen.

HINWEIS

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



1 Name

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

2 Kurzname

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

3 Schlagzeug

Perkussions-Kits werden als Schlagzeuge definiert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist. Perkussions-Kits, die als Schlagzeuge definiert sind, richten sich nach Ihren Einstellungen für Schlagzeuge auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen**, einschließlich Voicing und Standard-Halsrichtungen.

4 Darstellungsarten

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

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

5 Editor

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

6 Steuerelemente

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

- **Namen bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten**, in dem Sie die Namen des aktuell ausgewählten Instruments ändern können.



HINWEIS




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

- **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente**, in dem Sie einstellen können, wie sich Kombinationen von Notenköpfen, Artikulationen und Tremolos auf die Wiedergabe für das aktuell ausgewählte Instrument auswirken.
- **Notenköpfe bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen**, in dem Sie Alternativen für die Notenköpfe auswählen können, die von dem aktuell ausgewählten Instrument für die Darstellung als fünfzeiliges Notensystem genutzt werden.

7 Aktionsleiste

Enthält Optionen, die für alle Darstellungsarten gelten.

- **Neues Instrument hinzufügen **: Öffnet die Instrumenten-Auswahl, mit der Sie ein neues ungestimmtes Perkussionsinstrument auswählen und zum Kit hinzufügen können.
- **Vorhandenes Instrument von Spieler hinzufügen **: Zeigt ein Menü an, in dem die anderen Spieler in Ihrem Projekt aufgelistet werden, die einzelne Perkussionsinstrumente halten, die nicht in Kits zusammengefasst sind. Sie können ein Perkussionsinstrument von einem anderen Spieler auswählen, das Sie in dieses Kit einfügen können, wobei die Noten mitgenommen werden.

- **Instrument aus Kit entfernen** : Entfernt das ausgewählte Instrument aus dem Kit, so dass es als einzelnes Instrument angezeigt wird. Sie können einzelne Instrumente zu anderen Spielern oder in andere Kit-Instrumente verschieben.
- **Instrument ändern** : Öffnet die Instrumenten-Auswahl, in der Sie ein ungestimmtes Instrument durch ein anderes ersetzen können, während die Noten erhalten bleiben.
- **Instrument löschen** : Löscht das Instrument zusammen mit den Noten aus dem Kit.

8 Kit exportieren

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1486

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1498

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 188

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1479

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1481

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1478

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1479



[Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen](#) auf Seite 1499

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

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 112

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58



[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

Instrumente in Perkussions-Kits ändern

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Instrumente ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf das Instrument, das Sie ändern möchten.
4. Klicken Sie auf **Instrument ändern**  in der Aktionsleiste, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.
5. Wählen Sie das gewünschte Perkussioninstrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um zum ausgewählten Instrument zu wechseln.
7. Klicken Sie auf **Schließen**.

ERGEBNIS

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


HINWEIS

Spielanweisungen in Form von spezifischen Notenköpfen werden gelöscht.

Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren

Sie können einzelne Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren. Schlagzeuge richten sich nach Ihren Partie-Optionen für das Voicing in Schlagzeugen bei Darstellung als fünfzeiliges Notensystem.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, das Sie als Schlagzeug definieren möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Aktivieren Sie **Schlagzeug** oben rechts im Dialog.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Das ausgewählte Perkussions-Kit wird als Schlagzeug definiert. Die Anordnung von Stimmen für Instrumente im Kit folgt bei der Verwendung der fünfzeiligen Notenzeilenansicht Ihren Partie-Einstellungen auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen**.

HINWEIS

Wenn Sie ein Perkussions-Kit nicht mehr als Schlagzeug definieren möchten, können Sie **Schlagzeug** im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** für dieses Kit deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770


[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1479

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 112

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

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 
Wood Block 3 
Tom 1 —
Tom 2 —
Kick Drum —

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

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

Rasterdarstellung für Perkussions-Kits mit gruppierten Holzblöcken



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung löschen

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

VORGEHENSWEISE

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


ERGEBNIS

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

Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte der Spieler, die dem Kit zugeordnet sind, in dem Sie die Positionen von Instrumenten ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf den Kit-Präsentations-Typ, in dem Sie die Reihenfolge der Instrumente ändern möchten.
Klicken Sie zum Beispiel **Raster**, um die Reihenfolge von Instrumenten zu ändern, wenn das Kit den Rasterdarstellungstyp verwendet.
4. Klicken Sie auf die Perkussionsinstrumente und/oder Strichnotationsstimmen, deren Position Sie ändern möchten.

HINWEIS

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

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

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112


[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1488

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

Abstände zwischen Linien in Perkussions-Rastern ändern

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, in dessen Perkussions-Kit Sie die Größe der Abstände in der Rasterdarstellung ändern möchten.
 2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
 4. Klicken Sie auf die darunter liegenden Instrumente, deren Abstandsgröße Sie ändern möchten.
 5. Ändern Sie den Wert für **Abstand**.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-



ERGEBNIS

Die Größe der Abstände unter den ausgewählten Instrumenten wurde geändert.

Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen

Sie können einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen, ohne dass sich dies auf andere Instrumente im Kit auswirkt. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie ein Instrument aus einem Perkussions-Kit zu einem anderen Spieler verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, aus dem Sie Instrumente entfernen möchten.
 2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie auf die Instrumente, die Sie aus dem Kit entfernen möchten.
 4. Klicken Sie auf **Instrument aus Kit entfernen**  in der Aktionsleiste.
 5. Klicken Sie auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Instrumente werden aus dem Perkussions-Kit entfernt. Sie werden als einzelne Instrumente angezeigt, die zu ein und demselben Spieler gehören.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Instrumente ggf. zu anderen Spielern verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

Spielergruppen

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

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

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

Sie können beliebig viele Spielergruppen hinzufügen, um zum Beispiel eine einfache Trennung von Solo- und Satzspielern zu ermöglichen oder eine automatische Nummerierung von Perkussionsinstrumenten zu verhindern, wenn mehrere Perkussions-Spieler dasselbe Instrument halten, um Instrumentenwechsel zu ermöglichen.

Sie können auch Spielergruppen-Beschriftungen für Spielergruppen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 130

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369

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

Spielergruppen hinzufügen

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

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie eine Gruppe hinzufügen möchten, die bereits vorhandene Spieler enthält, wählen Sie diese Spieler im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus aus.

2. Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Gruppe hinzufügen** .

ERGEBNIS

Eine neue Spielergruppe wird dem **Spieler**-Bereich hinzugefügt. Wenn Sie Spieler ausgewählt haben, werden diese Spieler zu der Gruppe hinzugefügt. Wenn Sie keine Spieler ausgewählt haben, ist die neue Gruppe leer.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Spieler zu Gruppen hinzufügen und sie zwischen Gruppen verschieben.
- Sie können Spielergruppen umbenennen und Spielergruppen-Beschriftungen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 170

[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 172



[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369

Spieler zu Gruppen hinzufügen

Sie können vorhandene Spieler zu vorhandenen Spielergruppen hinzufügen.

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 112

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 172


[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

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 112

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369


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

Spielergruppen löschen

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

VORGEHENSWEISE

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

- Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Spieler löschen** .
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen im Warnhinweis aus, der sich öffnet:
- **Spieler behalten**: Löscht die Gruppe, aber behält die Spieler.
 - **Spieler löschen**: Löscht die Gruppe zusammen mit den darin enthaltenen Spielern.
-

Spieler zwischen Gruppen verschieben

Sie können Spieler in, aus und zwischen Gruppen verschieben. Sie können zum Beispiel nicht gruppierte Spieler in vorhandene Gruppen verschieben und Spieler aus einer Gruppe in eine andere verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie verschieben möchten.
 2. Klicken und ziehen Sie die ausgewählten Spieler zu der gewünschten Position.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.
-

ERGEBNIS

Die Spieler werden an die neue Position verschoben.

TIPP

- Sie können vorhandene Spieler auch zu vorhandenen Gruppen hinzufügen, indem Sie im **Spieler**-Bereich mit der rechten Maustaste auf sie klicken und **Spieler zu Gruppe hinzufügen** > **[Gruppe]** im Kontextmenü auswählen.
 - Sie können auch neue Spieler zu Spielergruppen hinzufügen.
-


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 170

Spieler aus Gruppen entfernen

Sie können Spieler aus Gruppen entfernen.

VORGEHENSWEISE

- Entfernen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich Spieler auf eine der folgenden Arten aus Gruppen:
 - Wählen Sie mehrere Spieler aus, klicken Sie auf sie und ziehen Sie sie aus der Gruppe.
 - Wählen Sie einen Spieler aus, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spieler aus Gruppe entfernen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

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

Partien

Partien sind separate Abschnitte von Noten, die in Bezug auf ihren musikalischen Inhalt vollkommen unabhängig sind: Sie können vollkommen unterschiedliche Spieler, Taktarten und Tonarten haben. Ein einzelnes Projekt kann eine beliebige Anzahl von Partien enthalten.

Je nach Beschaffenheit eines einzelnen Projekts könnte eine Partie zum Beispiel ein Lied innerhalb eines Albums, ein Satz einer Sonate oder Sinfonie, eine Musicalnummer oder eine kurze Skalen- oder Blattspielübung mit einer Länge von nur wenigen Takten sein.

Dorico Elements fügt Projekten automatisch eine Partie hinzu, sobald Sie mindestens einen Spieler hinzugefügt haben. Sie können keine Partien hinzufügen, bevor Sie nicht mindestens einen Spieler zum Projekt hinzugefügt haben.

Wenn Sie in Dorico Elements eine Partie hinzufügen, passiert Folgendes automatisch:

- Die Partie wird allen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts im Projekt zugewiesen.
- Alle Spieler werden der neuen Partie zugewiesen.

Standardmäßig enthalten alle Layouts alle Partien im Projekt. Falls nötig, können Sie die Layouts ändern, denen Partien zugewiesen sind. Außerdem können Sie ändern, welche Spieler Partien zugewiesen sind.

WICHTIG

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

Im **Partie-Optionen**-Dialog können Sie Optionen wie Balkengruppierung und Regeln für Vorzeichendauer für jede einzelne Partie ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Spieler](#) auf Seite 126

[Layouts](#) auf Seite 176

[Tacets](#) auf Seite 670

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Partien importieren](#) auf Seite 81

[Partien exportieren](#) auf Seite 83

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74


[Pause zwischen Partien bei der Wiedergabe ändern](#) auf Seite 568

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

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 123

[Partien importieren](#) auf Seite 81

[Partien exportieren](#) auf Seite 83

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 73

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74

[Partien umbenennen](#) auf Seite 191

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

Partien duplizieren

Sie können Partien duplizieren, um zum Beispiel Ideen auszuprobieren, ohne dass dies Auswirkungen auf die ursprüngliche Partie hat, oder um Notenmaterial mit eigens hinzugefügten Taktstrichen zu kopieren.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf die Partie, die Sie duplizieren möchten, und wählen Sie **Partie duplizieren** aus dem Kontextmenü.

ERGEBNIS

Eine neue Partie mit allen Noten und Spielern der ursprünglichen Partie wird hinzugefügt. Sie wird automatisch zu allen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts hinzugefügt.

Spielern Partien zuweisen

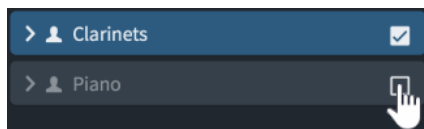
Standardmäßig sind alle Spieler in Ihrem Projekt allen Partien zugeordnet, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden. Sie können Spieler manuell zuweisen und Spieler aus Partien entfernen, zum Beispiel, wenn die Solisten in einem Chorwerk nicht über die gesamte Partie hinweg singen.

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partie aus, die Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich in der Karte für jeden Spieler, den Sie der Partie zuordnen möchten.



TIPP

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

[Tacets](#) auf Seite 670

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Partien neu ordnen

Sie können die Reihenfolge von Partien ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine importierte Partie nicht die letzte, sondern die erste Partie ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partien aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
 2. Klicken Sie auf die ausgewählten Partien und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden an die jeweilige Position verschoben. Die 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 77

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191

[Partien importieren](#) auf Seite 81


[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Token](#) auf Seite 686

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 81

[Partien exportieren](#) auf Seite 83

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 Seitenwechslern. Änderungen an diesen Aspekten in einem Layout haben keine Auswirkungen auf andere Layouts. Wenn Sie zum Beispiel Systemumbrüche in ein Einzelstimmen-Layout einfügen, wird an der Verteilung in der Gesamtpartitur nichts verändert.

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

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

Dorico Elements bietet die folgenden Layout-Typen:

Partitur

Ein Gesamtpartitur-Layout enthält standardmäßig alle Spieler und alle Partien in Ihrem Projekt. Gesamtpartitur-Layouts sind standardmäßig in klingender Notation gehalten.

Dorico Elements erstellt in jedem Projekt automatisch ein Gesamtpartitur-Layout.

Einzelstimme

Ein Einzelstimmen-Layout wird automatisch erstellt, wenn Sie Ihrem Projekt einen Spieler hinzufügen. Sie können außerdem leere Einzelstimmen-Layouts erstellen und ihnen manuell Spieler zuweisen.

Standardmäßig enthalten Einzelstimmen-Layouts alle Partien. Außerdem sind sie standardmäßig in transponierter Notation gehalten.

Sie können die Formatierung von Einzelstimmen-Layouts übertragen.

Benutzerdefinierte Partitur

Ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout enthält zu Beginn keine Spieler oder Partien. So haben Sie die Möglichkeit, Ihre Partitur manuell zu erstellen und zum Beispiel nur eine Partie statt aller Partien oder nur Vokal- und Klavierspieler zuzuweisen, um eine Vokal-Partitur zu erstellen. Benutzerdefinierte Partitur-Layouts sind standardmäßig in klingender Notation gehalten.

TIPP

- Sie können in jedem Projekt so viele Layouts aller Arten erstellen, wie Sie benötigen.
- Sie können Spieler, Layouts und Partien in einer beliebigen Kombination verbinden. Zum Beispiel können Sie alle Perkussions-Spieler zu einem einzelnen Einzelstimmen-Layout hinzufügen, so dass die Interpreten Instrumentenwechsel selbst handhaben können. Für ein großes Werk könnten Sie auch einen Klavierauszug für Chorproben erstellen, den Klavierspieler aber nur der Vokalpartitur zuweisen, so dass er in der Orchesterpartitur überhaupt nicht vorkommt.
- Standardmäßig wirkt sich das Umdeuten von Noten in Partitur-Layouts auch auf ihre Schreibung in allen anderen Layouts aus, während das Umdeuten von Noten in Einzelstimmen-Layouts nur für ihre Schreibung im aktuellen Einzelstimmen-Layout gilt.
- Sie können in den **Layout-Optionen** vorgenommene Einstellungen unabhängig als Standards für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts speichern. Zum Beispiel erfordern Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts häufig unterschiedliche Seiten- und Notenzeilenhöhen.
- Wenn Sie Layouts löschen, werden dadurch keine Noten aus dem Projekt gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Einzelstimmenformatierung übertragen](#) auf Seite 674

[Partien](#) auf Seite 173

[Spieler](#) auf Seite 126

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 679

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 628

[Eigenschaften](#) auf Seite 695

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 697

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

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

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 186

[Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1037

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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




[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1361

- [Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893
- [Verteilen](#) auf Seite 658
- [Zusammenführen](#) auf Seite 673
- [Divisi](#) auf Seite 1383
- [Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 1036
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 494
- [Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1418

Layouts erstellen

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

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich auf einen der folgenden Layout-Typen:
 - **Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen** 
 - **Einzelstimmen-Layout hinzufügen** 
 - **Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen** 

ERGEBNIS

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

HINWEIS

- Layouts sind in der Layout-Auswahl erst verfügbar, nachdem Sie ihnen mindestens einen Spieler zugewiesen haben.
- Sie können auch neue benutzerdefinierte Partitur-Layouts hinzufügen, indem Sie **Umschalttaste-L** drücken.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können dem Layout Spieler und Partien zuweisen.
- Wenn Sie die Position des neuen Layouts in der Liste der Layouts ändern möchten, können Sie die Reihenfolge von Layouts ändern und sie neu nummerieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

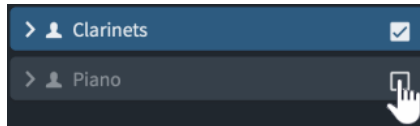
- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120
- [Optionen der Arbeitsumgebung](#) auf Seite 30
- [Layouts neu anordnen](#) auf Seite 181
- [Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50
- [Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 45

Layouts Spieler zuweisen

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

VORGEHENSWEISE

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



TIPP

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

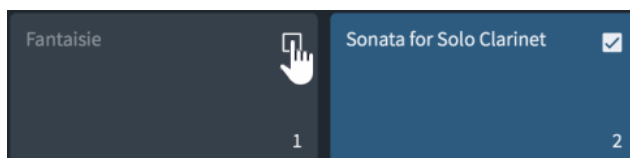
- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 112
- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 186
- [Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

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 Elements werden Gesamtpartitur-Layouts standardmäßig in klingender und Einzelstimmen-Layouts in transponierter Notation angezeigt.

Gesamtpartituren sind zum Beispiel oftmals nicht transponierend, um Noten in klingender Notation anzuzeigen. Einzelstimmen-Layouts sind jedoch 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 39

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141
[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146
[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 490
[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220
[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943
[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 1036

Klingende und transponierte Notation

In den Layouts in Dorico Elements können Sie die klingende oder die transponierte Notation verwenden. Dies hat Einfluss auf die Tonhöhen und die Tonarten in Notenzeilen, die zu transponierenden Instrumenten gehören.

Klingende Notation

Wenn Noten in klingender Notation gehalten sind, werden alle Noten so geschrieben, wie sie klingen. Das bedeutet, dass Spieler mit transponierenden Instrumenten, die Musik in klingender Notation lesen, die Musik selbst transponieren müssen. Wenn beispielsweise Klarinetttisten in $B\flat$ ein C in klingender Notation lesen, müssen sie die Note D auf ihrem Instrument spielen, um ein klingendes C zu erzeugen.

Transponierte Notation

Wenn Noten in transponierter Notation gehalten sind, müssen die geschriebenen Noten vom jeweiligen Instrument gespielt werden, um die gewünschte Tonhöhe zu spielen. Wenn beispielsweise Klarinetttisten in $B\flat$ ein D in transponierter Notation lesen, ist die Tonhöhe, die das Instrument erzeugt, ein C.

In transponierenden Layouts werden Tonarten und Akkordsymbole automatisch entsprechend der Transposition des Instruments transponiert. Layouts mit transponierender und klingender Notation können auch unterschiedliche Schlüssel verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 490
[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 1060
[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 946
[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 1036

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 120


[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Instrumente neu nummerieren](#) auf Seite 137

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 Elements standardmäßig enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 124

Wiederherstellen von Standard-Layouts

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Der Standard-Satz an Einzelstimmen-Layouts wird wiederhergestellt, wobei für jeden Spieler ein einzelnes Einzelstimmen-Layout wiederhergestellt wird, das alle Partien im Projekt enthält. Alle Einzelstimmen-Layouts, die wiederhergestellt wurden, werden unten in der **Layouts**-Liste hinzugefügt. Ihre Reihenfolge entspricht der Reihenfolge der entsprechenden Spieler im **Spieler**-Bereich.

Spieler-, Layout- und Instrumentennamen

In Dorico Elements können Sie drei verschiedene Namen verwenden, um sich in unterschiedlichen Kontexten auf denselben Spieler zu beziehen. So können Sie relevante Informationen an unterschiedlichen Orten anzeigen, zum Beispiel in Notenzeilenbeschriftungen und oben in Einzelstimmen-Layouts.

Die folgenden Namen beziehen sich auf Spieler und Instrumente:

Spielernamen

Der Name jedes Spielers im **Spieler**-Bereich. Sie können anstelle von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.

Spielernamen werden automatisch generiert, wenn Sie Instrumente hinzufügen, und mit den entsprechenden Instrumentennamen verbunden, bis Sie den Spieler umbenennen.

Name des Layouts

Der Name für jedes Layout im **Layouts**-Bereich. 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 erzeugt, wenn Sie Instrumente zu den entsprechenden Spielern hinzufügen, und mit den Namen der entsprechenden Spieler verbunden, bis Sie das Layout umbenennen.

Instrumentennamen

Werden standardmäßig in Notenzeilenbeschriftungen verwendet. Das bedeutet, dass sich die Instrumentenbeschriftung an jeder Notenzeile auf das Instrument oder

Perkussions-Kit bezieht, das aktuell von diesem Spieler gespielt wird, anstatt alle Instrumente anzugeben, die dieser Spieler in der Partie spielt.

Wenn zum Beispiel eine Klarinetistin auch die Bassklarinetten doppelt, wird in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler die Klarinette spielt, automatisch **Klarinette** angezeigt, und in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler Bassklarinetten spielt - **Bassklarinetten**.

Für alle Instrumente in Dorico Elements gibt es einen Satz von Instrumentennamen, die Sie für einzelne Instrumente ändern können, und zwar unabhängig von anderen Spielern im Projekt, die dasselbe Instrument halten. Sie können die für Instrumentennamen verwendete Sprache ändern. Außerdem können Sie Änderungen an Instrumentennamen als Standard speichern. Daraufhin wird im aktuellen Projekt und in allen folgenden Projekten der geänderte Name verwendet, wenn Sie das Instrument erneut hinzufügen.

HINWEIS

- Wenn Sie die Standard-Instrumentennamen ändern, ändern sich dadurch nicht die Instrumentennamen von Instrumenten dieses Typs, die bereits in Ihrem Projekt vorhanden sind.
- Sie können verschiedene Aspekte der Darstellung von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern, ohne Instrumentennamen zu ändern, um zum Beispiel festzulegen, ob Instrumenten-Transpositionen vor oder nach Instrumentennamen angezeigt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

[Token](#) auf Seite 686

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1366

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1365

[Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1037

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1493

[Spieler](#) auf Seite 126

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186


[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

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 112

[Token](#) auf Seite 686

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360


[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1365

[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

- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120
- [Token](#) auf Seite 686
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 678
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679
- [Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1037
- [Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360
- [Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1364


Instrumentennamen ändern

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

HINWEIS

- Wenn Sie Instrumentennamen ändern möchten, um sie in einer anderen Sprache anzuzeigen, können Sie stattdessen auch die Standardsprache für alle Instrumentennamen ändern.
 - Sie können verschiedene Aspekte der Darstellung von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern, ohne Instrumentennamen zu ändern, um zum Beispiel festzulegen, ob Instrumenten-Transpositionen vor oder nach Instrumentennamen angezeigt werden sollen.
 - Durch 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. Optional: Aktivieren Sie **Als Standard für Instrument speichern**.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument werden geändert. Wenn Sie den entsprechenden Spieler noch nicht umbenannt haben, wird sein Spielernamen aktualisiert.

- Wenn Sie Ihre Änderungen nicht als Standard gespeichert haben, werden nur die Namen des ausgewählten Instruments geändert. Alle Instrumente derselben Art, die später bzw. in zukünftigen Projekten hinzugefügt werden, nutzen die ursprünglichen Standardnamen.
- Wenn Sie Ihre Änderungen als Standard gespeichert haben, nutzen alle Instrumente derselben Art, die später oder in zukünftigen Projekten hinzugefügt werden, Ihre neuen Instrumentennamen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf bereits vorhandene Instrumente dieser Art, es sei denn, Sie setzen ihre Namen zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Instrumente](#) auf Seite 134

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1365

[Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1367

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58


[Layouts umbenennen](#) auf Seite 186

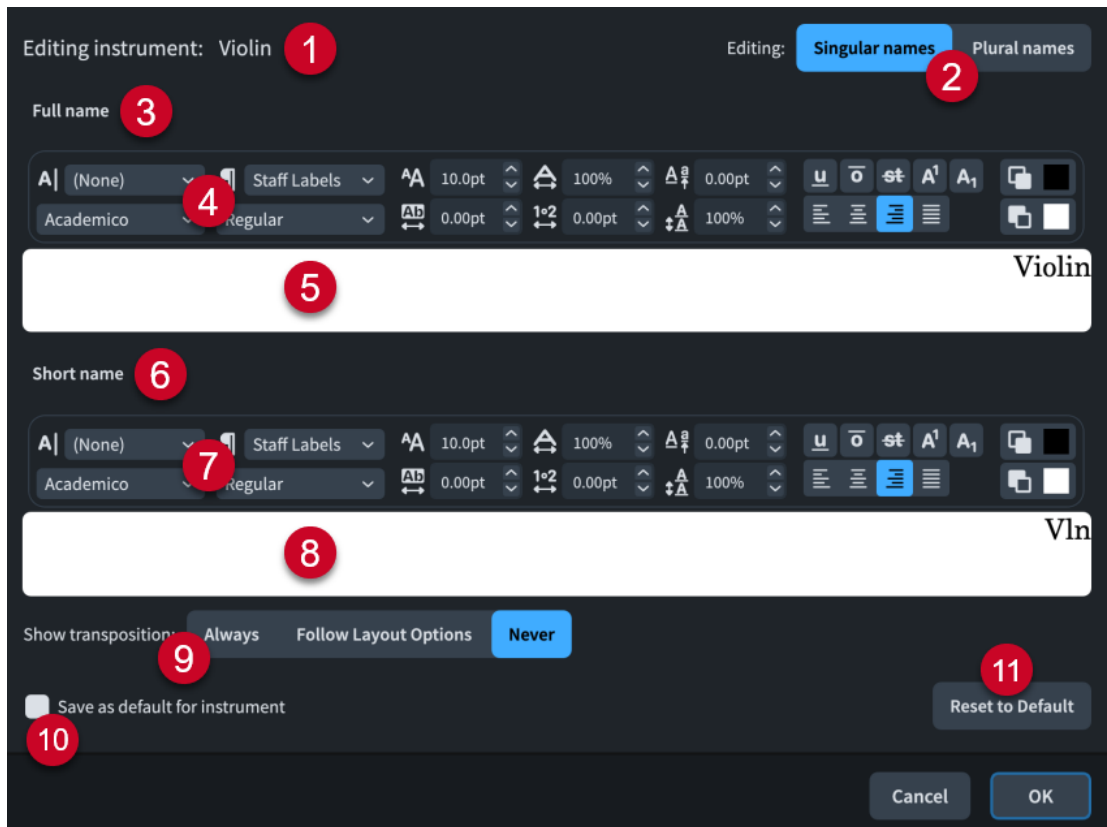
[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten](#) auf Seite 139

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 einzeilig angezeigt.

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

6 Kurznamen-Abschnitt

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

7 Texteditor-Optionen für den Kurznamen

Hiermit können Sie die Schrift, Größe und Formatierung des ausgewählten Teils des kurzen Instrumentennamens anpassen.

8 Texteditor-Bereich für den Kurznamen

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

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

9 Transposition zeigen

Ermöglicht es Ihnen, auszuwählen, wann die Transposition im Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument angezeigt wird. Es ist üblich, dass die Transposition angezeigt wird, die im Namen von transponierenden Instrumenten enthalten ist, zum Beispiel Klarinette in B \flat .

Sie können anhand der folgenden Optionen wählen, wann die Transposition angezeigt wird:

- **Immer:** Instrumenten-Transpositionen werden angezeigt, selbst wenn Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** in den **Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie auszublenden.
- **Layout-Optionen folgen:** Instrumenten-Transpositionen können entsprechend Ihren Layout-spezifischen Einstellungen in den **Layout-Optionen** ausgeblendet/angezeigt werden.
- **Nie:** Instrumenten-Transpositionen werden niemals angezeigt, selbst wenn Sie in den **Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie anzuzeigen.

10 Als Standard für Instrument speichern

Wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, werden Ihre Änderungen im Dialog als Standard gespeichert. Dies wirkt sich auf alle neuen Instrumente dieser Art aus, die Sie zu dem Projekt und zu allen zukünftigen Projekten hinzufügen. Es hat jedoch keine Auswirkungen auf bereits vorhandene Instrumente dieser Art, es sei denn, Sie setzen ihre Namen zurück.

11 Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Löscht all Ihre Änderungen an den Namen des ausgewählten Instrumententyps und setzt sie auf die aktuellen Standardeinstellungen zurück. Wenn Sie den Standardnamen für einen Instrumententyp oder die Standardsprache für den Instrumentennamen nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen und Ihre neue Standardeinstellung für die Sprache verwendet.

HINWEIS

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

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Instrumentennamen zurücksetzen](#) auf Seite 190

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Absatzstile für Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1370

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1373

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1361

[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 oder die Standardsprache für den Instrumentennamen nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen und Ihre neue Standardeinstellung für die Sprache verwendet.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** können Sie einen Tastaturbefehl für **Instrumentennamen zurücksetzen** zuweisen, der alle Instrumentennamen im Projekt auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

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

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 186

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

Partienamen und Partietitel

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

Partienamen

Werden entweder im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus oder in der Parteien-Liste im Dialog **Projekt-Info** festgelegt.

Titel der Parteien

Werden im **Titel**-Feld für jede Partie im Dialog **Projekt-Info** festgelegt.

Partie-Titel entsprechen automatisch dem Partienamen, bis Sie den Partie-Titel unabhängig ändern. Beim Ändern von Partie-Titeln wird die Verbindung zwischen ihrem Partie-Titel und ihrem Partienamen entfernt.

Titel, die in Layouts angezeigt werden, sind mit den **Titel**-Feldern im Dialog **Projekt-Info** verbunden und nutzen die Token **{@projectTitle@}** und **{@flowTitle@}**. So können Sie Parteien anhand von Namen organisieren, die von ihren in den Noten angezeigten Titeln abweichen.

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 686

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

Partien umbenennen

Sie können die Namen von Parteien im Einrichten-Modus ändern. Dieser Vorgang aktualisiert automatisch den Titel der entsprechenden Partie, bis Sie den Titel im Dialog **Projekt-Info** ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich auf die Karte der Partie, die Sie umbenennen möchten, um das Partiename-Textfeld zu öffnen.

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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

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 77

Videos

Dorico Elements unterstützt die Nutzung von Videos und der mit ihnen verbundenen Notationselemente wie Markern oder Timecodes und ermöglicht es Ihnen, geeignete Tempi auf Basis der Positionen von wichtigen Markern zu finden.

Videos bestehen aus einer schnellen Abfolge von Bildern, die den Eindruck eines sich bewegenden Bildes vermittelt. Sie können beliebig lang sein, von nur wenigen Sekunden bis hin zu mehreren Stunden bei abendfüllenden Filmen.

Die Videos in Dorico Elements werden in einem separaten **Video**-Fenster angezeigt und synchron mit der Musik abgespielt. Alle bestehenden Audiospuren im Video werden auch abgespielt, und sie können die Lautstärke dieser Audiospuren unabhängig von der Lautstärke der Musik steuern.

TIPP

Sie können diese Funktionen, einschließlich der Einstellung einer Projekt-Framerate, auch dann nutzen, wenn kein Video angehängt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Videos hinzufügen](#) auf Seite 195

[Bildfrequenz](#) auf Seite 198

[Timecodes](#) auf Seite 1270

[Marker](#) auf Seite 1265

[Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern](#) auf Seite 197

Unterstützte Videoformate

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

Die folgenden Bildformate werden unterstützt:

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

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

HINWEIS

- Videos mit variablen Bildfrequenzen werden nicht unterstützt.
 - Die Unterstützung von mehr Formaten ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.
-

Sie finden weitere Informationen über die unterstützten Formate, sowie über die Identifikation und Änderung von Video-Formaten auf der Steinberg-Support-Seite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

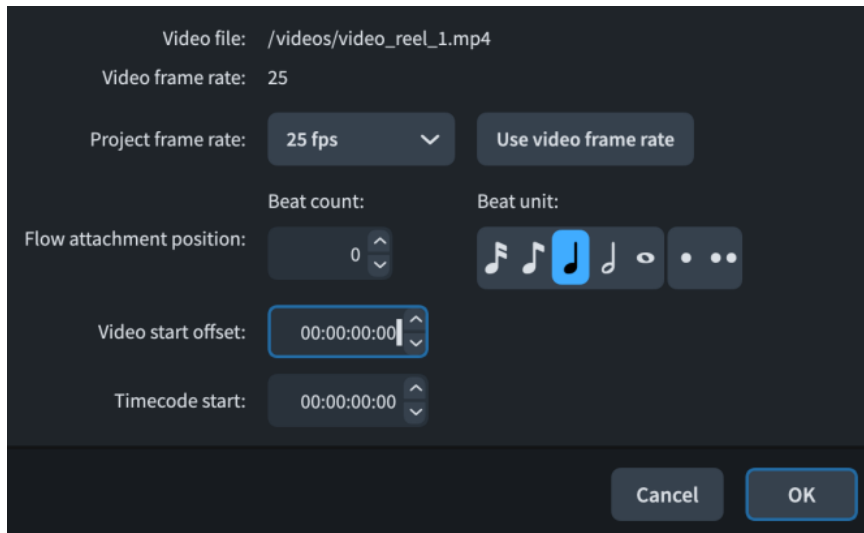
[Bildfrequenz](#) auf Seite 198

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 1270

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

Videos hinzufügen

Sie können ein Video zu jeder Partie in Ihrem Projekt hinzufügen. Sie können auch diese Schritte ausführen, um Videos neu zu laden, die Sie zuvor zum Projekt hinzugefügt haben, und die Dorico Elements nicht mehr findet.

In Partien, in denen Videos fehlen, wird in der Partien-Karte im **Partien**-Bereich anstelle des Videosymbols ein Warnsymbol  angezeigt. Dies kann passieren, wenn Sie ein Projekt ohne die Videodatei versenden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler zum Projekt hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Partie, zu der Sie ein Video hinzufügen/neu laden möchten und wählen Sie **Video > Anhängen** aus dem Kontextmenü, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
2. Suchen Sie die Videodatei, die Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie diese aus.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
4. Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Timecodes](#) auf Seite 1270

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 1271

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 29

[Markerspur](#) auf Seite 555

Größe des Video-Fensters ändern

Sie können die Größe des **Video**-Fensters jederzeit ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Das **Video**-Fenster wird eingeblendet.

VORGEHENSWEISE

- Sie können die Größe des **Video**-Fensters auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:

- Klicken und ziehen die Ecken/Ränder sie in eine beliebige Richtung.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** und ziehen Sie eine Ecke oder einen Rand, um die Größe zu ändern, ohne die Form zu ändern.
-

ERGEBNIS

Die Größe des **Video**-Fensters wird geändert. Dorico Elements speichert die neue Größe und Form und verwendet diese für alle Projekte, bis Sie die Größe wieder ändern.

Videos entfernen

Sie können Videos aus jeder Partie einzeln entfernen.

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Das Video wird von der ausgewählten Partie entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 123


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-Bereich](#) auf Seite 754

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 755

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 570

[Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente deaktivieren](#) auf Seite 571

Bildfrequenz

Die Bildfrequenz eines Videos ist die Anzahl der Standbilder, die pro Zeiteinheit verwendet werden, um den Eindruck eines bewegten Bildes zu erzeugen, üblicherweise gemessen in Bildern pro Sekunde oder »fps« (Frames per Second).

Die Anzahl der Bilder pro Sekunde, die benötigt wird, um den Eindruck bewegter Bilder zu erzeugen, wird durch die Geschwindigkeit festgelegt, mit der das menschliche Auge Bewegungen verarbeitet, so dass die gebräuchlichste Bildfrequenz bei rund 24 fps liegt. Allerdings wurden aktuelle Spielfilme mit 48 fps veröffentlicht, was zu schärferen Bildern führt.

Dorico Elements unterstützt Bildfrequenzen von 23,976 fps bis 60 fps. Der Übertragungsstandard in den USA und Kanada, NTSC, nutzt zum Beispiel 29,97 fps.

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 1270

Die Projekt-Framerate ändern

Standardmäßig nutzt Dorico Elements 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 möglich.

Projektfenster im Schreiben-Modus

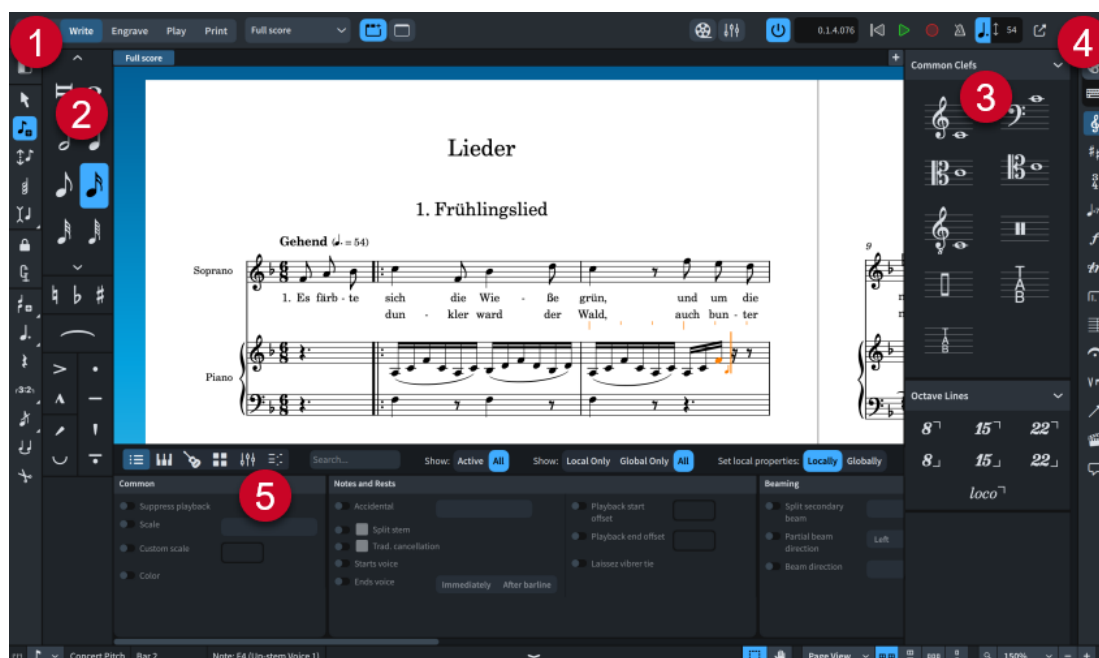
Das Projektfenster im Schreiben-Modus enthält Werkzeugfelder und Bereiche mit den Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Schreiben Ihrer Noten benötigen.

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 oder Notensatz-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

[Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 210

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 754

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Noten-Werkzeugfeld

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

Linke Zone anzeigen



Blendet die linke Zone ein/aus.

Auswählen



Aktiviert/Deaktiviert die Mauseingabe. Wenn **Auswählen** aktiviert ist, wird die Mauseingabe deaktiviert und Sie können Noten nicht durch Klicken in die Notenzeile eingeben.

TIPP

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

Noteneingabe beginnen



Startet/Stoppt die Noteneingabe, indem die Eingabemarke ein-/ausgeblendet wird. Wenn eine Note, Pause oder ein anderes Objekt im Notenbereich ausgewählt ist, beginnt die Noteneingabe an der ausgewählten rhythmischen Position. Wenn im Notenbereich nichts ausgewählt ist, beginnt die Noteneingabe an der frühesten rhythmischen Position in der obersten sichtbaren Notenzeile.

Tonhöhe vor Notenwert



Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Tonhöhe auswählen, bevor Sie den Notenwert bei der Noteneingabe festlegen. So können Sie Tonhöhen ausprobieren, ohne die Noteneingabe zu unterbrechen, da die Note erst nach Festlegen des Notenwerts eingegeben wird.

Sie können **Tonhöhe vor Notenwert** auch aktivieren/deaktivieren, indem Sie **K** drücken.

Akkorde



Hiermit können Sie während der Noteneingabe mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben, um einen Akkord zu erstellen. Diese Funktion verhindert, dass die Eingabemarke nach einer Noteneingabe automatisch weiterbewegt wird. Der Akkord-Modus wirkt sich auch auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe aus, etwa auf das Kopieren/Einfügen von Noten und Objekten ohne Überschreiben des vorhandenen Notenmaterials.

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





Einfügen



Hiermit können Sie während der Noteneingabe Noten vor vorhandenen Noten in der aktuellen Stimme an der Eingabemarke einfügen, ohne sie zu überschreiben. Der Einfügen-Modus hat auch Auswirkungen auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe, etwa auf das Löschen von Noten oder das Ändern ihrer Notenwerte. Die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht die Noten zum Beispiel näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen.

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

Sie können auf **Einfügen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Stimme** : Der Einfügen-Modus wirkt sich nur auf die ausgewählten Stimmen aus.
- **Spieler** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Stimmen und Instrumente aus, die zu den ausgewählten Spielern gehören.
- **Global** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus.
- **Globale Anpassung des aktuellen Takts** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus, ändert die Dauer des aktuellen Takts und aktualisiert dessen Taktartangabe entsprechend der neuen Dauer.

Alternativ können Sie den Einfügen-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken. Sie können zwischen den unterschiedlichen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste-I** drücken.

Notenwert folgen



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

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

Notenwert erzwingen



Hiermit können Sie Noten/Pausen mit der expliziten Dauer eingeben, die Sie während der Noteneingabe ausgewählt haben, und die aktuellen notierten Notenwerte vorhandener Noten außerhalb der Noteneingabe korrigieren. Sie können **Notenwert erzwingen** zum Beispiel aktivieren, um die Eingabe einer punktierten Viertelnote auf dem zweiten Viertelschlag eines 4/4-Takts zu erzwingen, wo Dorico Elements die Note normalerweise mit Hilfe eines Haltebogens teilt.

WICHTIG

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

Sie können **Notenwert erzwingen** von ausgewählten Noten entfernen, indem Sie ihre Darstellung zurücksetzen.




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

Stimme erzeugen



Hiermit können Sie eine neue Stimme in der aktuellen Notenzeile erstellen, in die Sie während der Noteneingabe Noten eingeben können. Außerhalb der Noteneingabe können Sie mit **Stimme erzeugen** die Stimme vorhandener Noten ändern.

Sie können auf **Stimme erzeugen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:





- **Stimme erzeugen** : Erzeugt eine neue Stimme in der aktuellen Notenzeile. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **Umschalttaste-V** verwenden.
- **Stimme mit Strichnotation erzeugen** : Erzeugt mit jedem Klick eine neue Stimme mit Strichnotation. Zum Beispiel ist die dritte neue Stimme mit Strichnotation halslos. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V** verwenden.
- **Nächste Stimme** : Wechselt zwischen aktiven Stimmen in der Notenzeile. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **V** verwenden.


Punktierte Noten



Hiermit können Sie während der Noteneingabe punktierte Noten/Pausen auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts eingeben. Außerhalb der Noteneingabe können Sie mit **Punktierte Noten** Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzufügen oder Punktierungen von ihnen entfernen.

Sie können auf **Punktierte Noten** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:


- **Eine Punktierung** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit einer Punktierung ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe eine Punktierung zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.
- **Zwei Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit zwei Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe zwei Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.
- **Drei Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit drei Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe drei Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.
- **Vier Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit vier Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe vier Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.

Alternativ können Sie **Punktierte Noten** aktivieren/deaktivieren, indem Sie  drücken 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 Elements benachbarte Pausen automatisch, soweit dies für ihre Position in Bezug auf Noten und innerhalb des vorliegenden Metrums angemessen ist.


Triolen und N-tolen



Gibt eine Triole auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts an der Eingabemarke oder an der ausgewählten rhythmischen Position ein.

Sie können auf **Triolen und N-tolen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **2:3** : Gibt eine Duole ein, also zwei Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten.
- **3:2** : Gibt eine Triole ein, also drei Noten innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten.
- **4:3** : Gibt eine Quartole ein, also vier Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten.
- **5:4** : Gibt eine Quintole ein, also fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten.
- **6:4** : Gibt eine Sextole ein, also sechs Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten.
- **7:8** : Gibt eine Septole ein, also sieben Noten innerhalb der Zeitspanne von acht Noten.



- **x:y** : Öffnet das Einblendfeld für Triolen und N-tolen, in das Sie ein beliebiges Triolen/N-tolen-Verhältnis eingeben können.

Vorschläge



Hiermit können Sie an der Position der Eingabemarke Vorschläge anstelle von normalen Noten eingeben. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können auf **Vorschläge** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Nicht durchgestrichene Vorschläge** : Wählt nicht durchgestrichene Vorschläge aus.
- **Durchgestrichene Vorschläge** : Wählt durchgestrichene Vorschläge aus.

Alternativ können Sie die Eingabe von Vorschlägen beginnen/beenden, indem Sie **↵** drücken. Sie können zwischen durchgestrichenen/nicht durchgestrichenen Vorschlägen wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste--** drücken.

Haltebogen



Bei der Noteneingabe bindet diese Option die nächste eingegebene Note an die vorige Note mit derselben Tonhöhe in derselben Stimme und in derselben Notenzeile. Außerhalb der Noteneingabe können Sie dieses Werkzeug verwenden, um Noten derselben Tonhöhe in verschiedenen Stimmen zu verbinden oder Vorschläge mit rhythmischen Noten zu verbinden.

Alternativ können Sie **Haltebogen** auch aktivieren, indem Sie **T** drücken.

HINWEIS

Sie können **Haltebogen** nicht deaktivieren. Wenn Sie Haltebögen löschen möchten, müssen Sie das **Schneiden**-Werkzeug verwenden.

Schneiden



Trennt während der Noteneingabe Noten und explizite Pausen an der Position der Eingabemarke in zwei Teile. Außerhalb der Noteneingabe werden alle Haltebögen in Haltebogenketten gelöscht.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 236

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258

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

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 264


[Eingabemethoden für Taktangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

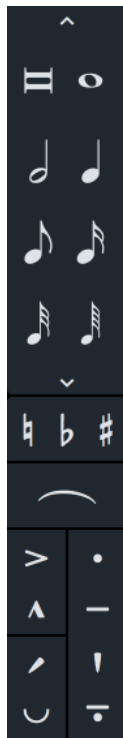
[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 456

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 229
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281
- [Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283
- [Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1345
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474
- [Vorzeichen löschen](#) auf Seite 818
- [Artikulationen löschen](#) auf Seite 831

Notations-Werkzeugfeld

Das Notations-Werkzeugfeld gibt Ihnen Zugriff auf Bereiche und Einblendfelder, die Sie nutzen können, um die unterschiedlichen Notationselemente einzugeben. Der Bereich findet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Bereiche



Hiermit können Sie aus dem Notations-Werkzeugfeld heraus auf Bereiche zugreifen. Dort können Sie Notationselemente eingeben, indem Sie im Bereich auf sie klicken.

Einblendfelder



Hiermit können Sie aus dem Notations-Werkzeugfeld heraus auf Einblendfelder zugreifen. Mit Einblendfeldern können Sie Notationselemente eingeben, indem Sie Eingaben auf Ihrer Computertastatur machen. Einblendfelder werden über der obersten Notenzeile geöffnet, in der die Eingabemarke aktiv oder ein Objekt ausgewählt ist, und an der Eingabemarke oder der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts.

HINWEIS

Einblendfelder sind nur verfügbar, wenn die Noteneingabe aktiv oder mindestens eine Note/ein Objekt im Notenbereich ausgewählt ist.

Schalter im Bereich

Schlüssel



Blendet den Schlüssel-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für Schlüssel und Oktavzeichen enthält.

Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Blendet den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein/aus, welcher Abschnitte für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält. Sie können in diesem Feld auch benutzerdefinierte tonale Systeme erstellen und bearbeiten.

Taktartangaben (Metrum)



Blendet den Taktarten-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Taktarten enthält, einschließlich eines Abschnitts, in dem Sie benutzerdefinierte Taktarten erstellen können, zum Beispiel austauschbare Taktarten und Taktarten mit Auftakten.

Tempo



Blendet den Tempo-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Tempoänderungen enthält, darunter allmähliche Tempoänderungen, Metronomangaben und Tempogleichungen.

Dynamik



Blendet den Dynamik-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Arten von Dynamikanweisungen enthält, darunter sofortige, allmähliche und benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen.

Ornamente



Blendet den Ornamente-Bereich ein/aus, welcher Abschnitte für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Gitarrentechniken enthält.

Wiederholungszeichen



Blendet den Wiederholungszeichen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Arten von Wiederholungszeichen enthält, darunter auch Wiederholungsenden und -abschnitte, Wiederholungsmarker, Einzel-Noten-Tremolos oder Tremolos mit mehreren Noten, Taktwiederholungen und Regionen mit Strichnotation.

Takte und Taktstriche



Blendet den Bereich für Takte und Taktstriche ein/aus, der Abschnitte für Takte, Taktpausen und Taktstriche enthält.

Fermaten und Pausen



Blendet den Bereich für Fermaten und Pausen ein/aus, der Abschnitte für Fermaten, Atemzeichen und Zäsuren enthält.

Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Instrumentenfamilien enthält. Jeder Abschnitt enthält Spielanweisungen für die entsprechende Instrumentenfamilie.

Linien



Blendet den Linien-Bereich ein/aus, der Abschnitte für horizontale und vertikale Linien enthält.

Video



Blendet den Videobereich ein/aus, mit dem Sie den **Videoeigenschaften**-Dialog öffnen, Marker in der derzeitigen Partie anzeigen und bearbeiten sowie geeignete Tempi für wichtige Marker berechnen können.

Kommentare



Blendet den Kommentare-Bereich ein/aus, mit dem Sie Kommentare in der aktuellen Partie anzeigen, bearbeiten und exportieren können.

Einblendfeld und Schalter für Direkteingabe

Schlüssel



Öffnet das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen.

Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Öffnet das Einblendfeld für Tonarten.

Taktartangaben (Metrum)



Öffnet das Einblendfeld für Taktarten.

Tempo



Öffnet das Tempo-Einblendfeld.

Dynamik



Öffnet das Einblendfeld für Dynamikanweisungen.

Ornamente



Öffnet das Einblendfeld für Ornamente.

Wiederholungszeichen



Öffnet das Einblendfeld für Wiederholungszeichen.

Takte und Taktstriche



Öffnet das Einblendfeld für Takte und Taktstriche.

Fermaten und Pausen



Öffnet das Einblendfeld für Fermaten und Pausen.

Spielanweisungen



Öffnet das Einblendfeld für Spielanweisungen.

Studierzeichen



Gibt ein Studierzeichen ein.

Text



Öffnet den Texteditor zur Eingabe von Textobjekten.

Liedtext



Öffnet das Einblendfeld für Liedtext.

Akkordsymbole



Öffnet das Einblendfeld für Akkordsymbole.

Notenwerkzeuge



Öffnet das Einblendfeld für Notenwerkzeuge.

Fingersätze



Öffnet das Einblendfeld für Fingersätze.

Generalbass



Öffnet das Einblendfeld für Generalbass.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510

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

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 193

[Kommentar \(Dialog\)](#) auf Seite 519

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 344
- [Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 290
- [Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 296
- [Tempo-Bereich](#) auf Seite 307
- [Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 324
- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359
- [Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 426
- [Bereich für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 315
- [Fermaten und Pausen \(Bereich\)](#) auf Seite 351
- [Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 387
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 401
- [Video-Bereich](#) auf Seite 420
- [Kommentare-Bereich](#) auf Seite 520

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 Bündeln 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 695

[Klavatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 754

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 700

[Noteneingabe](#) auf Seite 228

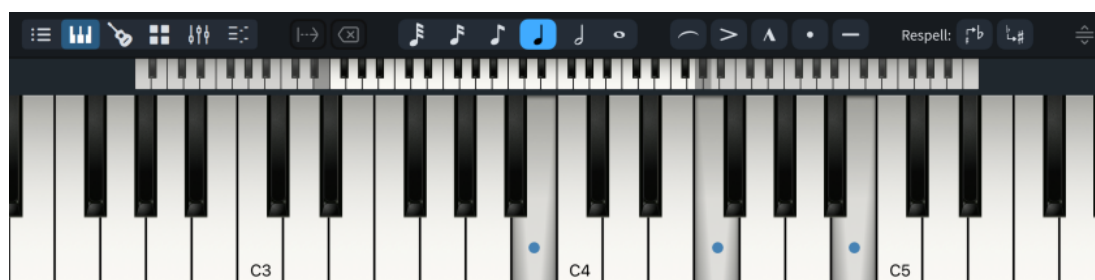
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

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 Elements die getippten Noten anhand des zuletzt ausgewählten Sounds wieder, gibt sie aber nicht ein.

- Sie können den Klaviatur-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **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 222
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 205
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 260
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268
- [Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 494
- [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 Elements die getippten Noten anhand des zuletzt ausgewählten Sounds wieder, gibt sie aber nicht ein.

- Sie können den Griffbrett-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Griffbrett**  klicken.



Die Werkzeugzeile im Griffbrett-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

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

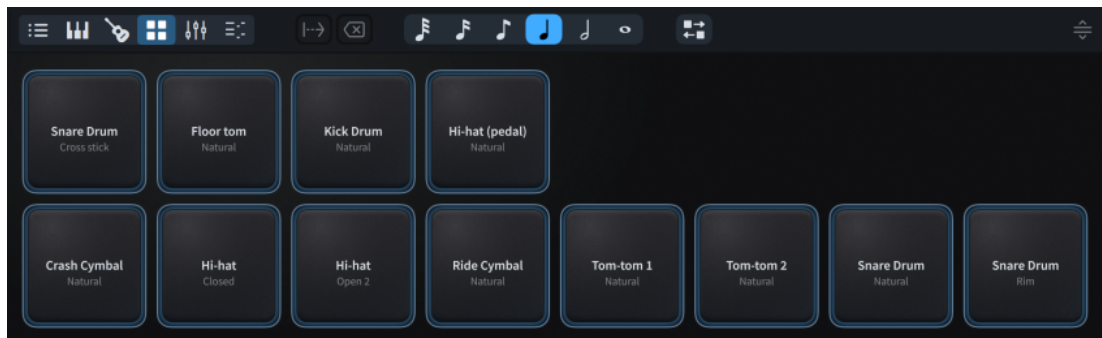
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 205
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 250
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 260
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268
- [Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146
- [Tabulatur](#) auf Seite 1384
- [Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1385

Drumpads-Bereich

Im Drumpads-Bereich können Sie Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente mit Hilfe eines Drumpad-Layouts eingeben. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Während der Noteneingabe werden die Noten eingegeben, auf die Sie im Drumpads-Bereich tippen. Außerhalb der Noteneingabe gibt Dorico Elements Klänge für die Instrumente und Spieltechniken wieder, auf die Sie tippen, gibt aber keine Noten ein.

- Sie können den Drumpads-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Drumpads**  klicken.



Die Werkzeugzeile im Drumpads-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

Links löschen



Löscht Noten an der vorigen rhythmischen Position und setzt die Eingabemarke zurück an diese Position. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können Noten/Objekte auch während der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste** drücken.

TIPP

Sie können Noten/Objekte außerhalb der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

Notenwert festlegen



Hiermit können Sie einen Notenwert auswählen, sowohl für die nächsten einzugebenden Noten als auch zum Ändern des Werts von vorhandenen Noten außerhalb der Noteneingabe.

Sie können Notenwerte auch auswählen, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken oder im Notenfeld in der linken Zone auf den gewünschten Notenwert klicken.

Reihenfolge von Drumpads ändern



Hiermit können Sie Drumpads im Verhältnis zueinander verschieben, zum Beispiel, um eine andere Reihenfolge zu wählen, die eine einfachere Eingabe ermöglicht.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

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

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1478

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1486

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1498

Eingeben und Bearbeiten

Dorico Elements unterscheidet zwischen den Verfahren für das Eingeben und Bearbeiten von Noten.

Eingeben

Wenn Sie die Eingabemarke sehen können, sind Sie gerade dabei, neue Noten einzugeben. Um Noten und Notationselemente einzugeben, muss die Eingabemarke aktiviert sein. Ist die Eingabemarke aktiviert, wirkt sich die Auswahl von Werkzeugen oder Objekten im Noten-Werkzeugfeld und im Noten-Bereich auf die Note oder den Akkord aus, den Sie eingeben, da Sie Notenwert, Punktierung, Vorzeichen und Artikulation festlegen können. Danach legen Sie die Tonhöhe fest, indem Sie die Note in die Partitur eingeben: Geben Sie dazu den Buchstaben der gewünschten Note auf Ihrer Computertastatur ein oder spielen Sie die Note oder den Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard.

Wenn die Eingabemarke aktiviert ist, werden Noten und Notationen an der Position der Eingabemarke eingegeben.

Wenn im Notenbereich keine Noten oder Akkorde ausgewählt sind und Sie einen Notenwert auswählen, entweder, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl ausführen oder indem Sie im Noten-Bereich darauf klicken, wird die Mauseingabe aktiviert. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Notenzeile fahren, wird eine Voransicht angezeigt, so dass Sie erkennen können, wo die Note eingefügt wird, sobald Sie klicken.

HINWEIS

Wenn die Mauseingabe deaktiviert ist, hält dies Dorico Elements davon ab, unter diesen Umständen die Mauseingabe zu starten.

Bearbeiten

Wenn Sie die Eingabemarke nicht sehen können, können Sie bereits bestehende Noten bearbeiten. 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 Elements verhält, wenn die Eingabemarke sichtbar bzw. nicht sichtbar ist. Im letzteren Fall werden alle Bearbeitungsfunktionen auf die Objekte angewandt, die im Notenbereich ausgewählt sind.

HINWEIS

Der Einfügen-Modus und der Akkordmodus können sich auf die Ergebnisse einiger Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe auswirken, unter anderem auf das Kopieren/Einfügen von Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 450

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Noteneingabe](#) auf Seite 228

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Akkordmodus](#) auf Seite 262

[Key-Editor](#) auf Seite 700

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

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 59

[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 200

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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 61
- [Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489
- [Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 485

Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern

Standardmäßig gibt Dorico Elements 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. 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. Dies kann dazu führen, dass Objekte an den rhythmischen Positionen von Pausen statt von Noten eingegeben werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#) auf Seite 243

Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern

Sie können die Standardeinstellung ändern, die festlegt, ob Punktierungen, Vorzeichen und Artikulationen auf die zuletzt eingegebene Note oder die nächste während der Noteneingabe eingegebene Note angewandt werden. Diese Einstellung wirkt sich auch darauf aus, ob die letzte eingegebene Note ausgewählt bleibt oder nicht, wenn Sie bei der Noteneingabe die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

Wenn Sie zum Beispiel Noten mit Tonhöhe vor Notenwert eingeben und die Einstellung auf **Nach Noteneingabe** ändern, bleibt die letzte eingegebene Note ausgewählt, so dass es bei der Noteneingabe mit einem MIDI-Keyboard leichter ist, ihre enharmonische Schreibung zu ändern. Wenn Sie Noten mit Notenwert vor Tonhöhe eingeben, bleibt die letzte eingegebene Note unabhängig von Ihrer Einstellung für die notenbasierte Eingabe von Notationselementen immer ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Wählen Sie im Unterabschnitt **Tonhöhe und Notenwert** des **Noteneingabe**-Abschnitts eine der folgenden Optionen für **Vorzeichen, Punktierung, und Artikulationen angeben** aus:
 - **Nach Noteneingabe**
 - **Vor Noteneingabe**
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Einstellung wird im aktuellen Projekt und für alle zukünftigen Projekte geändert. Wenn Sie **Vor Noteneingabe** ausgewählt haben, bleiben Noten nach ihrer Eingabe mit Tonhöhe vor Notenwert nicht ausgewählt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 236

[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 229

[Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben](#) auf Seite 274

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

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 22

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 708

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 270

[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 39

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 708

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

Eingabemarke

In Dorico Elements ist die Eingabemarke eine vertikale Linie, die oben und unten aus fünfzeiligen Notenzeilen herausragt, in Perkussions-Notenzeilen und Tabulaturen aber kürzer dargestellt wird. Sie zeigt die rhythmische Position an, an der Noten, Akkorde oder Notationselemente eingegeben werden. Dies kann auch mitten in Haltebogenketten sein.

Eine Eingabemarke ist eine Marke, die häufig beim Korrekturlesen veröffentlichter Texte verwendet wird, um die Position zu markieren, an der etwas eingefügt oder hinzugefügt werden soll, zum Beispiel ein fehlender Buchstabe oder ein fehlendes Wort. In Software zeigt die Eingabemarke die Stelle an, an der etwas eingefügt wird. In dieser Dokumentation verwenden wir »Eingabemarke« für die Linie, die während der Noteneingabe erscheint, und »Positionszeiger« für die Linie, die während der Texteingabe erscheint.

Wenn Sie Noten eingeben, wird die Eingabemarke automatisch an die nächste rhythmische Position gerückt. Wenn Sie Akkorde oder Noten in der Tabulaturdarstellung eingeben, bewegt sich die Eingabemarke nicht automatisch, sondern muss manuell an die nächste rhythmische Position gerückt werden.

Neben der Eingabemarke erscheint stets ein Notensymbol, das die Halsrichtung und Art der derzeit ausgewählten Stimme anzeigt. Wenn die Stimme neu ist, erscheint zusätzlich ein Plussymbol.



Die Eingabemarke

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

Mehrere Notenzeilen

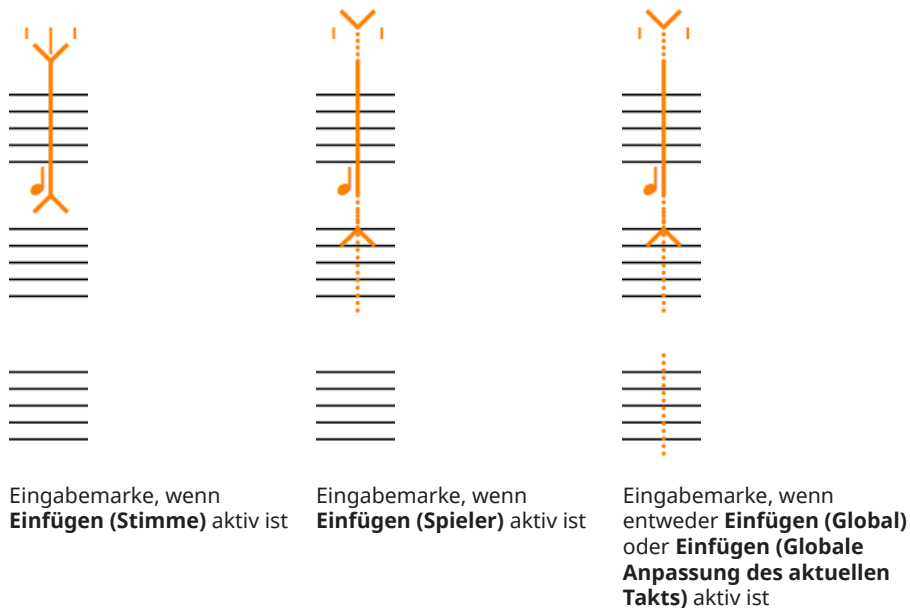
Die Eingabemarke lässt sich vertikal auf alle Notenzeilen erweitern, in die Noten und Notationselemente eingegeben werden. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel dieselben Dynamikanweisungen oder Spielanweisungen gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben oder beim Spielen von Akkorden auf einem MIDI-Keyboard 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.

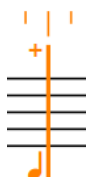


HINWEIS

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 folgen

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



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

Vorschläge

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



Die Eingabemarke, wenn Vorschläge eingegeben werden

Stimmen

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

[Akkordmodus](#) auf Seite 262

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 493

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 250

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

[Haltebögen](#) auf Seite 1420


[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1431


[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 270

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 227
[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218
[Noten eingeben](#) auf Seite 229
[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 200
[Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#) auf Seite 243

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 260

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

Noteneingabe

Sie können in Dorico Elements Noten nur während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) eingeben. Dies mindert das Risiko, dass Sie Noten versehentlich zu Notenzeilen hinzufügen.

Sie können Notationselemente auch zeitgleich mit Noten eingeben. Notationselemente werden an der Eingabemarke oder an der ausgewählten Note eingegeben.

Sie können Noten auf verschiedene Arten mit jedem der folgenden Geräte eingeben und auch jederzeit zwischen ihnen wechseln:

- MIDI-Keyboard
- Computertastatur
- Maus oder Touchpad
- Klaviatur-, Griffbrett- und Drumpads-Bereiche

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 1088

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

Noten eingeben

Sie können Noten während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) in Ihr Projekt eingeben. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
- Diese Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen, Artikulationen und Vorzeichen außerhalb der vorliegenden Tonart vor der Noteneingabe. Sie können sie jedoch auch nach der Eingabe von Noten auswählen. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie Schritt 7 vor den Schritten 4 bis 6 ausführen.
- Sie müssen zwischen Noten keine Pausen eingeben, da Dorico Elements implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico Elements Noten bei Bedarf automatisch als Haltebogenketten anzeigt.
- Außerdem können Sie Notationselemente zusammen mit Noten eingeben, ohne die Noteneingabe zu deaktivieren.

VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.
- Sie haben die gewünschte notenbasierte Eingabeeinstellung ausgewählt.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie für die Noteneingabe verwenden möchten.
- Wenn Sie Notenwerte anhand des Noten-Bereichs auswählen möchten, wird die linke Zone angezeigt.
- Wenn Sie Noten für mehrere Instrumente eines einzelnen Spielers eingeben oder Noten für Instrumente eingeben möchten, die in der Seitenansicht nicht in der Partitur sichtbar sind, haben Sie die fortlaufende Ansicht aktiviert.
- Wenn die Noten eine Tonart erfordern, haben Sie diese Tonart eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

HINWEIS


Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
 - Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
2. Optional: Wenn Sie Noten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:

- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
4. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Punktierungen aus.
 5. Optional: Wenn Sie eine Tonhöhe eingeben möchten, deren Vorzeichen nicht in der festgelegten Tonart enthalten ist, wählen Sie das entsprechende Vorzeichen aus.
 6. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Artikulationen aus.
 7. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.


TIPP

Dorico Elements wählt automatisch die Note aus, deren Register das geringste Intervall von der zuvor eingegebenen Note entfernt ist. Sie können jedoch ein anderes Register erzwingen.

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
 - Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.
-
- Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmische Position jeder Note, die Sie eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note eingegeben wird.
 - Spielen Sie im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
8. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:
 - Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

TIPP

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

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

ERGEBNIS

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

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

In Dorico Elements werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico Elements die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

Wenn Sie Noten in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln eingeben, weist Dorico Elements diese Noten automatisch den Saiten zu, auf denen sie im geringsten Abstand vom Sattel gespielt werden können. Da diese Berechnung für jede Note separat erfolgt, können mehrere Noten derselben Saite zugeordnet werden. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulaturdarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.

HINWEIS

- Die Noten, die Sie eingeben, überschreiben vorhandene Noten an der Eingabemarke in der Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird. Wenn Sie Noten zu einer vorhandenen Stimme hinzufügen möchten, können Sie Akkorde eingeben. Sie können auch Noten in neue Stimmen eingeben.
- In den **Partie-Optionen** können Sie die Standardeinstellungen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Noten nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen und in andere Notenzeilen verschieben.
- Sie können außerdem Klammern um einzelne Notenköpfe anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 220

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220

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

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

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268
[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 236
[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252
[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281
[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238
[Pausen eingeben](#) auf Seite 254
[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 263
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281
[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 449
[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1387
[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 281
[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319
[Haltebögen](#) auf Seite 1420
[Tonarten](#) auf Seite 1054
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

Registerauswahl während der Noteneingabe

Dorico Elements wählt während der Noteneingabe automatisch das Tonhöhenregister aus, aber Sie können diese Einstellung auch übergehen und das Register manuell auswählen.

Während der Noteneingabe wählt Dorico Elements automatisch die Note aus, deren Register das geringste Intervall von der zuvor eingegebenen Note entfernt ist. Wenn Sie zum Beispiel ein F eingeben und dann **A** drücken, wird ein A eine Terz über dem F und nicht eine Sext darunter eingegeben.

Sie können diese automatische Registerauswahl wie folgt überschreiben:

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

Registerauswahl bei der Eingabe von Akkorden

Während der Akkordeingabe gibt Dorico Elements automatisch Noten oberhalb der höchsten Note an der Position der Eingabemarke ein. Wenn Sie zum Beispiel **A** drücken, dann **E** und **A**, wird an der Position der Eingabemarke ein A-E-A-Akkord eingegeben.

Sie können Noten auch unter der tiefsten Note an der Position der Eingabemarke eingeben, indem Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für den Notennamen drücken, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489
[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen

Sie können Noten in Ihr Projekt eingeben, indem Sie ihre Tonhöhe vor ihrem Notenwert angeben. So können Sie Tonhöhen vor der Eingabe ausprobieren, ohne die Noteneingabe zu verlassen. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.

Standardmäßig müssen Sie in Dorico Elements den Notenwert vor der Tonhöhe von Noten angeben.

HINWEIS

- Die folgenden Schritte erklären, wie Sie beim Eingeben von Noten die Tonhöhe vor dem Notenwert auswählen können. Sie können stattdessen jedoch auch den Notenwert vor der Tonhöhe angeben. Dies ist das standardmäßige Noteneingabeverhalten in Dorico Elements.
- Diese Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen, Artikulationen und Vorzeichen außerhalb der vorliegenden Tonart vor der Noteneingabe. Sie können sie jedoch auch nach der Eingabe von Noten auswählen. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie Schritte 7 und 8 vor den Schritten 4 bis 6 ausführen.
- Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben und dabei die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben, müssen Sie Notenwerte auswählen, indem Sie im Noten-Bereich auf sie klicken.
- Sie müssen zwischen Noten keine Pausen eingeben, da Dorico Elements implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico Elements Noten bei Bedarf automatisch als Haltebogenketten anzeigt.
- Außerdem können Sie Notationselemente zusammen mit Noten eingeben, ohne die Noteneingabe zu deaktivieren.

VORAUSSETZUNGEN



- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.
- Sie haben die gewünschte notenbasierte Eingabeeinstellung ausgewählt.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie für die Noteneingabe verwenden möchten.
- Wenn Sie Notenwerte anhand des Noten-Bereichs auswählen möchten, wird die linke Zone angezeigt.
- Wenn Sie Noten für mehrere Instrumente eines einzelnen Spielers eingeben oder Noten für Instrumente eingeben möchten, die in der Seitenansicht nicht in der Partitur sichtbar sind, haben Sie die fortlaufende Ansicht aktiviert.
- Wenn die Noten eine Tonart erfordern, haben Sie diese Tonart eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

HINWEIS

Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
 - Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
2. Aktivieren Sie **Tonhöhe vor Notenwert** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **K**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Tonhöhe vor Notenwert** .
 3. Optional: Wenn Sie Noten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 4. Optional: Wenn Sie eine Tonhöhe eingeben möchten, deren Vorzeichen nicht in der festgelegten Tonart enthalten ist, wählen Sie das entsprechende Vorzeichen aus.
 5. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Artikulationen aus.
 6. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Punktierungen aus.
 7. Wählen Sie eine Tonhöhe auf eine der folgenden Arten aus:
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.

TIPP

Dorico Elements wählt automatisch die Note aus, deren Register das geringste Intervall von der zuvor eingegebenen Note entfernt ist. Sie können jedoch ein anderes Register erzwingen.

- Um eine Note über der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

Wenn Sie beim Eingeben von Noten die Tonhöhe vor dem Notenwert bestimmen, können Sie die folgenden Tastaturbefehle mehrmals ausführen, um höhere/tiefere Oktaven auszuwählen.


- Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmische Position jeder Note, die Sie eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note eingeben wird.
 - Spielen Sie im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
- Wenn Sie eine Tonhöhe ausgewählt haben, wird eine Voransicht der Note mit der entsprechenden Tonhöhe an der Position der Eingabemarke angezeigt. Sie können die Tonhöhe nach Auswahl loslassen.
8. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten einen Notenwert aus und geben Sie die Note ein:

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

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

HINWEIS


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

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

TIPP

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

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

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

ERGEBNIS

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


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

In Dorico Elements werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico Elements die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

Wenn Sie Noten in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln eingeben, weist Dorico Elements diese Noten automatisch den Saiten zu, auf denen sie im geringsten Abstand vom Sattel gespielt werden können. Da diese Berechnung für jede Note separat erfolgt, können mehrere Noten derselben Saite zugeordnet werden. Entsprechend werden, wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulaturdarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.

HINWEIS

- Die Noten, die Sie eingeben, überschreiben vorhandene Noten an der Eingabemarke in der Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird. Wenn Sie Noten zu einer vorhandenen Stimme hinzufügen möchten, können Sie Akkorde eingeben. Sie können auch Noten in neue Stimmen eingeben.
- Sie können bei der Noteneingabe zwischen der Angabe von Tonhöhe vor Notenwert und Notenwert vor Tonhöhe umschalten, indem Sie **K** drücken oder auf **Tonhöhe vor Notenwert**  klicken. Das Angeben des Notenwerts vor der Tonhöhe kann zum Beispiel einfacher sein, wenn Sie eine Reihe von Noten mit demselben Notenwert eingeben.
- In den **Partie-Optionen** können Sie die Standardeinstellungen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.
- Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, ob bei der Noteneingabe standardmäßig die Tonhöhe vor dem Notenwert oder der Notenwert vor der Tonhöhe festgelegt wird.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Noten nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen und in andere Notenzeilen verschieben.

Sie können außerdem Klammern um einzelne Notenköpfe anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 220

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 232

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253

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

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

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 281

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 Elements die Notenwerte in der Auswahl an, um zu vermeiden, dass Noten am Ende der Auswahl gelöscht werden.

BEISPIEL



Eine Phrase mit Achtelnoten



Nachdem der gesamten Auswahl Punktierungen hinzugefügt wurden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Akkordmodus](#) auf Seite 262

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 226

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244


[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 220

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 222

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 255

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1508

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1503

[Statuszeile](#) auf Seite 39

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1504

[Taktpausen in zusätzlichen Stimmen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1326

[Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1308


[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503



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 200

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1304

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Stimmen mit Strichnotation bei der Wiedergabe berücksichtigen/nicht berücksichtigen](#) auf Seite 1317

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1508

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 222

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89


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 222

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 471

[Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern](#) auf Seite 472

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227

Noten für ungestimmte Perkussion eingeben

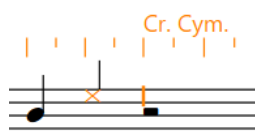
Sie können Noten für einzelne ungestimmte Perkussionsinstrumente und für alle Perkussionsinstrumente in Perkussions-Kits mit beliebiger Darstellungsart eingeben. Dies schließt auch die Auswahl von Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfen für einzelne Instrumente mit ein.

Bei der Eingabe von Noten in Perkussions-Kits ist die Eingabemarke kleiner, als wenn Sie Noten in Notenzeilen von gestimmten Instrumenten oder einzelnen Perkussionsinstrumenten eingeben. In Perkussions-Kits wird die Eingabemarke auf einer bestimmten Stelle der Notenzeile positioniert und nimmt nicht die gesamte Höhe der Notenzeile ein.

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

HINWEIS

- In Perkussions-Kits können Sie Noten nur dann in Stimmen mit Strichnotation einfügen, wenn Sie die Darstellungsart als Notenzeile mit fünf Linien verwenden.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.



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

VORAUSSETZUNGEN


Wenn Sie zusätzliche Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für Perkussionsinstrumente verwenden möchten, haben Sie diese Anweisungen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für jedes Instrument festgelegt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile des ungestimmten Perkussionsinstruments/-Kits an der rhythmischen Position aus, wo Sie Noten eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

HINWEIS

Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
 - Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
3. Optional: Wenn Sie Noten in Perkussions-Kits eingeben, verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten zu anderen Instrumenten:
 - Um sie aufwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um sie abwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
 4. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
 - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
 5. Wählen Sie eine für das derzeit von der Eingabemarke ausgewählte Instrument passende Spielanweisung aus, bevor Sie Noten eingeben.
 - Um aufwärts durch die Spielanweisungen zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um abwärts durch die Spielanweisungen zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Spielen Sie die Tonhöhe für die gewünschte Spielanweisung auf einem MIDI-Keyboard ein.

HINWEIS

Sie können MIDI-Tonhöhen für Spielanweisungen auf der **Noteneingabe und Bearbeitung**-Seite unter **Programmeinstellungen** festlegen.


6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Noten eingeben:

- Jede Darstellungsart für Kits/Einzelne Instrumente: Drücken Sie **Z**, um Noten für das Instrument und die Spielanweisung einzugeben, die über dem rhythmischen Raster angezeigt werden.
- Jede Darstellungsart für Kits/Einzelne Instrumente: Klicken Sie auf die Notenzeilenposition und die rhythmischen Positionen, wo Sie Noten eingeben möchten.
- Fünfzeilige Notenzeilenansicht: Drücken Sie Buchstaben auf einer Computertastatur oder spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard, die Notenzeilenpositionen für den in den **Programmeinstellungen** festgelegten Schlüssel entsprechen. Drücken Sie zum Beispiel **B**, um Noten für ein Instrument einzugeben, das der mittleren Linie einer fünfzeiligen Notenzeile zugeordnet ist, wenn **Violinschlüssel** festgelegt wurde.
- Rasterdarstellung und Darstellung als einzeilige Instrumente/Einzelne Instrumente: Drücken Sie den Buchstaben eines beliebigen Notennamens von **A** bis **G** auf einer Computertastatur oder spielen Sie eine beliebige Note auf einem MIDI-Keyboard, um Noten für das Instrument einzugeben, in dessen Zeile sich die Eingabemarke derzeit befindet.

HINWEIS

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


7. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:

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

TIPP

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

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

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

ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Wenn Sie Spielanweisungen ausgewählt haben, werden ihre Notenköpfe gemäß der Einstellung im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für das entsprechende Instrument und die entsprechende Spielanweisung dargestellt, oder im Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** ausschließlich für Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem.

Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren.

In Dorico Elements werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico Elements die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

TIPP

In den **Partie-Optionen** können Sie die Standardeinstellungen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1485

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1486

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

[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 143

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1478

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1479

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1479

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Schlagzeug-Patterns aus Groove Agent SE importieren](#) auf Seite 98

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten

Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente einzugeben erfordert eine andere Vorgehensweise als die Noteneingabe für gestimmte Instrumente. Sie können alle üblichen Methoden der Noteneingabe für ungestimmte Perkussion verwenden; die Eingabe über ein MIDI-Keyboard oder eine Computertastatur ist jedoch am effizientesten.

- Im **Noteneingabe**-Abschnitt der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** finden Sie Optionen für die Noteneingabe für Perkussionsinstrumente.

Es gibt eine Reihe von Optionen für die Noteneingabe in fünfzeilige Notenzeilen und eine andere für die Eingabe in Raster und einzelne Instrumente.

Die Hauptauswahl beeinflusst die Eingabe über MIDI-Keyboards und Computertastaturen.

Percussion-Map verwenden

Eine Percussion-Map legt fest, welche MIDI-Noten welchen Sound für einen bestimmten Patch in einer Sound-Bibliothek erzeugen. So erzeugt in der General MIDI Percussion ein C2 (Note 36) eine Bassdrum, ein D2 (Note 38) eine Snaredrum und so weiter.

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

Notenzeilenposition verwenden

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

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

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

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

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

Standardmäßig ist die Option **Eingabetechniken aus MIDI-Taste** auf 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
- Eb3 (51): Zweite zugeordnete Spielanweisung
- E3 (52): Dritte zugeordnete Spielanweisung

Und so weiter, bis:

- B3 (59): Zehnte zugeordnete Spielanweisung

Im Allgemeinen empfehlen wir Ihnen, die Option **Notenzeilenposition verwenden** für die Perkussionseingabe einzustellen. **Percussion-Map verwenden** ist normalerweise nur dann nützlich, wenn Sie Noten auf einem Schlagzeug eingeben und die General MIDI Percussion-Map bereits auswendig kennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482

[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.

Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** im **Noteneingabe**-Abschnitt können Sie unter **Programmeinstellungen** Optionen dafür festlegen, wie Noten in Perkussions-Kits eingegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel Notenzeilenposition verwenden möchten, um Noten festzulegen, wählen Sie für **Eingabe in Kit oder Raster** die Option **Notenzeilenposition verwenden**.

Wenn Sie die Notenzeilenposition relativ zum **Violinschlüssel** eingestellt haben, kann ein F entweder die unterste Position in einer Notenzeile oder die oberste Zeile bezeichnen. In einem Standardschlagzeug ist dies entweder die Kick-Drum für die unterste Position oder das Ride-Becken für die oberste Zeile.

Wenn Sie Noten für gestimmte Instrumente eingeben, wählt Dorico Elements entweder die untere oder obere mögliche Notenzeilenposition aus, je nachdem, welche näher an der derzeitigen Position der Eingabemarke liegt.

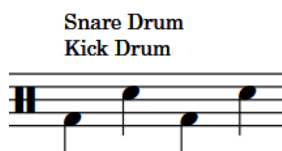
Wenn man aber Noten für Perkussions-Kits eingibt, wählt Dorico Elements die Notenzeilenposition der Note mit derselben Halsrichtung wie die letzte eingegebene Note und nicht die Notenzeilenposition, die der derzeitigen Position der Eingabemarke am nächsten ist. Dies erleichtert die Eingabe von Notenmustern,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

So ist es zum Beispiel üblich, Kick- und 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 Elements 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 Elements ändert die Halsrichtungen automatisch gemäß der Position von Noten in der Notenzeile, wenn nur eine Stimme in der Notenzeile Noten enthält. Dies geschieht unabhängig von ihrer Stimme.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

Noten in Tabulaturen eingeben

Sie können Noten in Tabulaturen auf dieselbe Weise wie normale Noten direkt eingeben. Wenn Sie Noten in eine Tabulatur eingeben, ist die Eingabemarke kleiner als bei der Eingabe von Noten in Standardnotenzeilen mit fünf Linien und verhält sich so, als wäre die Akkordeingabe immer aktiv. Das bedeutet, dass Sie die Eingabemarke manuell vorwärts bewegen müssen, um Noten an anderen rhythmischen Positionen einzugeben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.


Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben und dabei die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben, müssen Sie Notenwerte auswählen, indem Sie im Noten-Bereich auf sie klicken.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Tabulatur an der rhythmischen Position aus, wo Sie Noten eingeben möchten.

HINWEIS


Wenn im aktuellen Layout sowohl Notenzeilen als auch Tabulatur angezeigt werden, müssen Sie ein Element in der Notenzeile auswählen und dann, nach Beginn der Noteneingabe, die Eingabemarke in die Tabulatur verschieben.

2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
 - Um den nächsthöheren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **?**.
 - Um den nächstniedrigeren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **B**.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Griffbrett-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
4. Geben Sie die gewünschte Tonhöhe für die aktuelle Saite auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur oder auf Ihrem Ziffernblock die Ziffer, die der gewünschten Bundnummer entspricht. Drücken Sie zum Beispiel **6** für Bund 6. Für Bundnummern 10 und höher drücken Sie schnell hintereinander zwei Zifferntasten.
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.

HINWEIS

Wenn Sie Buchstaben verwenden, wählt Dorico Elements automatisch die Oktave, die auf der jeweiligen Saite dem Sattel am nächsten ist.

- Klicken Sie im Griffbrett-Bereich auf die entsprechende Saiten- und Bundposition.
 - Spielen Sie die Note auf einem MIDI-Keyboard.
5. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten, um Noten auf unterschiedlichen Saiten an derselben rhythmischen Position einzugeben:
 - Um sie aufwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um sie abwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
 6. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten an andere rhythmische Positionen:

- Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verschieben.
 - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Griffbrett-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen Takt zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Noten werden an der Position der Eingabemarke mit dem ausgewählten Notenwert auf der durch die Eingabemarke vorgegebenen Saite eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. An der Position der Eingabemarke werden weiter Noten eingegeben, bis Sie die Eingabemarke manuell weiterbewegen. Dabei werden eventuell zuvor auf der jeweiligen Saite eingegebene Noten gelöscht. Wenn Sie versuchen, eine Note einzugeben, die auf der aktuellen Saite nicht gespielt werden kann, wird diese Note zusätzlich zu vorhandenen Noten auf der nächsten verfügbaren Saite eingegeben.

Wenn Sie zwei oder mehr Noten auf derselben Saite an derselben rhythmischen Position eingegeben haben, werden sie in der Tabulatur nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Entsprechend werden, wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und ihre Saitenzuordnung ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1385

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1387

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

Vorzeichen eingeben

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

HINWEIS

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

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

- Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Vorzeichen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Vorzeichen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die vorhandenen Noten aus, zu denen Sie Vorzeichen hinzufügen möchten bzw. deren Vorzeichen Sie ändern möchten.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Vorzeichen, das Sie eingeben möchten, auswählen:
- Um ein Be-Vorzeichen hinzuzufügen, drücken Sie **B**.
 - Um ein Kreuz-Vorzeichen hinzuzufügen, drücken Sie **?**.
 - Um ein Auflösungszeichen hinzuzufügen, drücken Sie **0**.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf das gewünschte Vorzeichen.

TIPP

Im **Vorzeichen**-Abschnitt im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen auf der rechten Seite des Fensters finden Sie weitere Vorzeichen wie Doppelkreuze/-Bes oder mikrotonale Vorzeichen.

3. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschte Note mit dem ausgewählten Vorzeichen ein.
-

ERGEBNIS

Das Vorzeichen wird zu den ausgewählten vorhandenen Noten hinzugefügt. Wenn Sie vorhandene Noten mit abweichenden Vorzeichen ausgewählt haben, werden diese in das Vorzeichen geändert, das Sie ausgewählt haben.

Während der Noteneingabe wird das ausgewählte Vorzeichen nur für die nächste Note eingefügt, die Sie eingeben. Sie müssen das Vorzeichen für jede folgende Note neu auswählen.

HINWEIS

- Aufgrund der Standardregel für die Vorzeichendauer in Dorico Elements werden nachfolgende Vorzeichen für dieselbe Note im selben Register nicht im selben Takt angezeigt.
 - Wenn Sie Noten mit einem MIDI-Gerät eingeben, zeigt Dorico Elements bei Bedarf automatisch ein Vorzeichen an. Dabei wählt es je nach Tonart und Kontext entweder ein Kreuz, ein Be oder ein Auflösungszeichen. Sie können Noten später umdeuten, so dass sie als ihre enharmonischen Äquivalente mit anderen Vorzeichen angezeigt werden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

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

[Vorzeichen](#) auf Seite 818

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 220

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Größe von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 821

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 826

Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen

Dorico Elements legt MIDI-Daten aus, um Vorzeichen zu erstellen, und setzt die Notenschreibung automatisch anhand vordefinierter Regeln fest.

Dorico Elements zeigt automatisch dort ein Vorzeichen an, wo eines benötigt wird. Dabei wählt es je nach Tonart und Kontext entweder ein Kreuz oder ein Be.

Der dafür zuständige Algorithmus berücksichtigt die Tonart und die Intervalle zwischen aufeinanderfolgenden Noten und Akkorden. Daher verwendet Dorico Elements eher Kreuze in einer Kreuz-Tonart und eher Bes in einer Be-Tonart. Wenn Sie die Schreibung eines Vorzeichens ändern, folgt Dorico Elements fortan der von Ihnen eingestellten Schreibung, wenn diese Note erneut in der Partitur verwendet wird.

Wenn Sie Noten mit Vorzeichen außerhalb der Tonart eingeben, verwendet Dorico Elements Kreuze, wenn die Phrase steigt, und Bes, wenn sie fällt. Außerdem wird die Schreibung vertikal berechnet, was bedeutet, dass überall dort, wo es möglich ist, ein einfacheres Intervall erstellt wird, zum Beispiel eine große Terz statt einer verminderten Quarte.

Standardmäßig nimmt Dorico Elements rückwirkend Änderungen an der Schreibung von Vorzeichen vor, je nachdem, wie sich Ihre Noten entwickeln. Wenn Sie zum Beispiel in C-Dur die Tonhöhensequenz C-E-G \sharp eingeben, danach aber ein G \flat , so wird das G \sharp zu einem A \flat umgedeutet.




Pausen eingeben



Dorico Elements zeigt Pausen automatisch passend in den Lücken zwischen den eingegebenen Noten an. Sie können Pausen jedoch auch manuell einfügen, zum Beispiel um Fermaten an bestimmten Zählzeiten für Spieler anzuzeigen, die keine Noten im jeweiligen Takt haben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Auswahl des Notenwerts vor der Eingabe von Pausen. Sie können Pausen jedoch auch eingeben, wenn **Tonhöhe vor Notenwert** aktiv ist. In diesem Fall müssen Sie Schritt 7 nicht ausführen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Pausen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie Pausen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Beginnen Sie die Pauseneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **,**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Pausen** .
5. Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **O**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .
6. Wählen Sie den gewünschten Pausenwert aus.
7. Geben Sie Pausen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie **Z**, oder einen der Buchstaben von **A** bis **G**.

- Klicken Sie in der Notenzeile auf die rhythmische Position der Pause, die Sie eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht einer Pause, um anzuzeigen, wo die Pause eingegeben wird.
 - Spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard.
8. Optional: Drücken Sie erneut **,** oder klicken Sie erneut auf **Pausen** , um die Pauseneingabe zu beenden.
 9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
-

ERGEBNIS

Pausen mit dem ausgewählten Wert werden eingegeben. Wenn **Notenwert erzwingen** nicht aktiviert ist, kombiniert Dorico Elements benachbarte Pausen automatisch, soweit dies für ihre Position in Bezug auf Noten und innerhalb des vorliegenden Metrums angemessen ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Pausen](#) auf Seite 1318
- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 205
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233



Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben

Wenn Sie Noten in mehrere Stimmen eingeben, werden Pausen normalerweise automatisch dort erstellt, wo es zu Pausen in der sekundären Stimme kommt. Wenn die sekundären Stimmen jedoch in streng kontrapunktischer Musik mit expliziten Taktpausen beginnen sollen, können Sie eine Taktpause in diese Stimmen eingeben.

Bei Noten in einer einzelnen Stimme müssen Sie keine Taktpausen einfügen, da sie automatisch in jedem neuen Takt angezeigt werden, wenn Sie die Eingabemarke fortbewegen. Sie können Taktpausen auch für jedes Layout unabhängig in allen leeren Takten anzeigen/ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Wählen Sie die entsprechende zweite Stimme, indem Sie so lange **V** drücken, bis der Stimmrichtungsanzeiger die richtige Stimme anzeigt.
Geben Sie Taktpausen in eine neue Stimme ein, indem Sie so lange **Umschalttaste-V** drücken, bis der Stimmrichtungsanzeiger die richtige Stimme anzeigt.
3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.

- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
4. Geben Sie im Einblendfeld **rest** ein, um eine Taktpause einzufügen.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 6. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um die Eingabemarke an den Beginn des nächsten Takts nach der Taktpause einzufügen.
 7. Optional: Wenn Sie Taktpausen für die ausgewählte Stimme in mehreren Takten anzeigen möchten, wiederholen Sie Schritte 3 bis 6 so oft wie nötig.

TIPP

Wenn in Ihren Partie-Optionen festgelegt ist, dass Taktpausen in zusätzlichen Stimmen angezeigt werden, werden Taktpausen in alle folgenden Takte für die ausgewählte Stimme übernommen, nachdem Sie eine Taktpause eingegeben haben.

ERGEBNIS

Taktpausen werden an der Position der Eingabemarke in die ausgewählte Stimme eingegeben. Wenn sich die Eingabemarke in einem Takt befindet, der Noten für die ausgewählte Stimme enthält, werden diese Noten durch die Taktpause ersetzt.

HINWEIS

Alternativ können Sie auch im Abschnitt **Taktpause einfügen** des Bereichs für Takte und Taktstriche auf **Taktpause einfügen** klicken, um während der Noteneingabe Taktpausen einzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 837

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 312

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1325

[Taktpausen in zusätzlichen Stimmen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1326

[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1321

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

Haltebögen eingeben

Sie können Haltebögen manuell eingeben, um zwei Noten mit derselben Tonhöhe zu verbinden. Dies ist sowohl während der Noteneingabe als auch durch Verbinden zweier vorhandener Noten mit einem Haltebogen möglich. Sie können vorhandene Noten in verschiedenen Stimmen oder in unterschiedlichen Notenzeilen, die zum selben Instrument gehören, oder Noten, die nicht rhythmisch aneinander angrenzen, durch Haltebögen verbinden.

Dies ist z. B. sinnvoll, wenn Sie eine Melodie auf mehrere Stimmen aufteilen, um Durchgangsnoten unterzubringen, und zwei Noten mit einem Haltebogen verbinden möchten, obwohl sie sich in unterschiedlichen Stimmen befinden. Ebenso empfiehlt sich diese Methode, wenn Sie mehrere Noten vor einem Akkord geschrieben haben, die alle gehalten werden, und die Anzahl von gebundenen Noten verringern möchten.

TIPP

Dorico Elements erstellt automatisch Haltebögen entsprechend den Notenwerten im jeweiligen Metrum. Wenn Sie zum Beispiel zwischen zwei Viertelnoten über einen Taktstrich hinweg einen

Haltebogen einfügen möchten, können Sie an der rhythmischen Position, an der die erste Viertelnote sein soll, eine halbe Note einfügen. Dorico Elements teilt die halbe Note automatisch in zwei Viertelnoten auf, die sich jeweils an einer Seite des Taktstrichs befinden, und verbindet sie mit einem Haltebogen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie die Notenwerte von vorhandenen Noten beibehalten möchten, haben Sie diese Notenwerte erzwungen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Unterteilungen innerhalb einer Haltebogenkette angeben möchten, die vom vorliegenden Metrum abweichen.

Außerdem empfehlen wir Ihnen, Haltebögen ab der ersten Note in der Haltebogenkette zu beginnen, da Haltebögen zu einzelnen Noten werden, deren Einstellungen (einschließlich erzwungenen Notenwerten) von der ersten Note übernommen werden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Note aus, ab der der Haltebogen beginnen soll. Wenn Sie einen Haltebogen zwischen zwei bestimmten Noten oder zwischen einem Vorschlag und einer normalen Note eingeben möchten, wählen Sie diese beiden Noten aus.

HINWEIS

Die beiden Noten müssen dieselbe Tonhöhe haben, können sich aber in verschiedenen Stimmen oder in verschiedenen, zu demselben Instrument gehörenden Notenzeilen befinden.

2. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen beginnen soll.

3. Geben Sie auf eine der folgenden Arten einen Haltebogen ein:

- Drücken Sie **T**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Haltebogen** .

4. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen enden soll.

HINWEIS

Die zweite Note muss dieselbe Tonhöhe haben wie die erste Note.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden die beiden eingegebenen Noten durch einen Haltebogen verbunden.

Wenn Sie eine einzelne vorhandene Note ausgewählt haben, wird sie per Haltebogen mit der nächsten Note derselben Tonhöhe in derselben Stimme und Notenzeile verbunden. Wenn Sie zwei vorhandene Noten ausgewählt haben, werden sie durch einen Haltebogen verbunden, sofern sie dieselbe Tonhöhe haben und zum selben Instrument gehören.

HINWEIS

- Bei der Noteneingabe bindet Dorico Elements die erste Note, die Sie nach Eingabe des Haltebogens eingeben, an die vorige Note mit derselben Tonhöhe in derselben Stimme und Notenzeile, selbst wenn zwischen ihnen andere Noten mit anderen Tonhöhen liegen.

- Je nach der vorliegenden Taktart, der Position des Anfangs der Note im Takt und den Einstellungen, die Sie auf der **Notengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** vorgenommen haben, kann die Eingabe eines Haltebogens zwischen zwei Noten stattdessen eine einzelne Note mit einem anderen Wert erzeugen, also zum Beispiel eine halbe Note anstelle von zwei gebundenen Viertelnoten. Sie können Ihre Notengruppierungseinstellungen übergehen und den notierten Rhythmus erzwingen, indem Sie die Notenwerte festlegen. Dorico Elements notiert die von Ihnen eingegebenen Noten dann mit den festgelegten rhythmischen Längen, solange sie in den Takt passen.

BEISPIEL



Haltebögen zwischen angrenzenden Noten



Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten



Haltebögen zwischen Vorschlägen und normalen Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271
- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Haltebögen](#) auf Seite 1420
- [Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1421
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867


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 1038
- [Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1045
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 205
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268
- [Haltebögen eingeben](#) auf Seite 256
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281
- [Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 1042
- [Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 1040

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1041

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

Akkorde eingeben

Sie können Akkorde während der Noteneingabe eingeben, wenn sowohl die Noteneingabe als auch die **Akkorde**-Option aktiviert sind. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.



HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

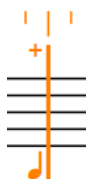
Wenn Sie beim Eingeben von Akkorden zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer eingeben möchten, müssen Sie Ihre Computertastatur oder ein MIDI-Keyboard verwenden und Schritt 6 vor Schritt 5 ausführen.

- Sie können Akkorde im Einfügen-Modus nur mit einem MIDI-Keyboard eingeben.
- Wenn Sie den Klaviatur-Bereich, den Griffbrett-Bereich oder ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Akkorde eingeben, ohne **Akkorde** zu aktivieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Akkorde eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Starten Sie die Akkordeingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Q**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde** .


Bei der Akkordeingabe wird ein Pluszeichen über der Eingabemarke angezeigt. Dieses ermöglicht Ihnen, mehrere Noten an der Position der Eingabemarke einzugeben.




4. Optional: Wenn Sie Akkorde in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
 - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.

- Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
6. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
- Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur.

TIPP

Dorico Elements gibt automatisch Noten über der höchsten Note an der Position der Eingabemarke ein, wenn **Akkorde**  aktiviert ist.



Sie können Noten auch unter der tiefsten Note an der Position der Eingabemarke eingeben, indem Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für den Notennamen drücken, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

- Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmischen Positionen, an denen Sie Noten eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note 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 entweder mit einem einzelnen oder einem getrennten Hals angezeigt, je nach den Einstellungen, die Sie auf der **Vorzeichen**-Seite in den **Partie-Optionen** festgelegt haben.
- Wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, werden alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulaturdarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 205
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214
- [Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 232
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227
- [Alterierte Primen](#) auf Seite 824
- [Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267
- [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233
- [Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 220

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 470

[Eingabemarke](#) auf Seite 222
[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477
[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269
[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 236

Triolen und N-tolen eingeben




Sie können alle Arten von Triolen und N-tolen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben. Triolen und N-tolen können Noten mit einem beliebigen Notenwert enthalten, zum Beispiel eine Viertelnote am Anfang einer Achtelnoten-Triole.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

Beim Eingeben von Triolen/N-tolen mit Tonhöhe vor Notenwert bestimmt Dorico Elements den Grundwert der Triole/N-tole entweder aufgrund der ersten Note, die Sie nach Festlegen der Triole/N-tole eingeben, oder aufgrund des in Ihrem N-tolen-Verhältnis enthaltenen Notenwerts.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Triolen/N-tolen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie Triolen/N-tolen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Ö**.
 - Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.


5. Geben Sie die gewünschte N-tole als Verhältnis gefolgt von der Zählzeiteinheit in das Einblendfeld ein.

Geben Sie also zum Beispiel **3:2e** ein, um Achtelnoten-Triolen zu erstellen, oder **5:4x**, um Sechzehntelnoten-Quintolen zu erstellen.

HINWEIS

Wenn Sie die Zählzeiteinheit nicht festlegen, basiert die Triole/N-tole auf dem aktuell im Noten-Bereich ausgewählten Notenwert.

6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Die N-tole wird eingegeben.
7. Optional: Ändern Sie den gewählten Notenwert.
Sie können beispielsweise eine N-tole eingeben, die auf Achtelnoten basiert, aber innerhalb dieser N-tole eine Viertelnote einfügen.


8. Geben oder spielen Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.
 9. Optional: Verschieben Sie auf eine der folgenden Arten die Eingabemarke, um an späteren rhythmischen Positionen weitere N-tolen mit demselben Verhältnis einzugeben:
 - Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .
 10. Beenden Sie die Eingabe von Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
 - Um wieder zur Eingabe normaler Noten überzugehen, drücken Sie **Umschalttaste-Ö** oder bewegen Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
 - Um die Noteneingabe ganz zu beenden, drücken Sie die **Esc-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben oder einspielen, werden ab der Position der Eingabemarke als Triolen und N-tolen eingegeben.

Wenn Sie unmittelbar nach der Eingabe einer N-tole eine andere Art von N-tole eingeben möchten, müssen Sie die Eingabe der vorherigen N-tolenart beenden, bevor Sie die zweite Art eingeben können. Wenn Sie die erste Art nicht beenden, wird die zweite als eingebettete N-tole eingegeben.

TIPP

Sie können Triolen/N-tolen auch eingeben, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken und halten und danach auf die gewünschte N-tole klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

[Eingebettete Triolen/N-tolen](#) auf Seite 1466

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1468

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1469

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Noten eingeben](#) auf Seite 229



[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 233

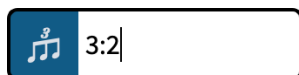
Einblendfeld für Triolen und N-tolen

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

Sie können das Einblendfeld für Triolen und N-tolen im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Ö**.
- Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .
- Wählen Sie **Schreiben > Triole oder N-tole erzeugen**.

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



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



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

Wenn Sie Triolen/N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements damit fort, Noten in der dadurch festgelegten Art einzugeben, bis eine der folgenden Situationen eintritt:

- Sie drücken **Umschalttaste-Ö**, um zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
- Sie verschieben die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
- Sie beenden die Noteneingabe.

Arten von Triolen und N-tolen	Eintrag im Einblendfeld
Triole, drei Noten innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten	3, 3:2, 3/2 oder 3 2
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

Arten von Triolen und N-tolen

Eintrag im Einblendfeld

Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von sechs Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.

5:6, 5/6 oder 5 6

Quintole, fünf punktierte Viertelnoten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten

5:4q., 5/4q., 5 4q. oder 5:4-6.

HINWEIS

Wenn Sie eine Zahl verwenden, um die Zählzeiteinheit festzulegen, müssen Sie das Triolen-/N-tolen-Verhältnis mit einer Leerstelle oder einem Bindestrich von der Zählzeiteinheit trennen.

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

HINWEIS

Wenn Sie in Ihrer Eingabe keine Zählzeiteinheit festlegen, hängt die Gesamtdauer der Triole/N-tole vom beim Öffnen des Einblendfelds ausgewählten Notenwert ab. Wenn zum Beispiel eine Viertelnote ausgewählt ist, wenn Sie eine Triole eingeben, wird die Triole zu drei Viertelnoten im Abstand von zwei Noten.

Triolen-/N-tolen-Zählzeiteinheiten

Triolen-/N-tolen-Zählzeiteinheit

Eintrag im Einblendfeld

64tel-Note

z oder 2

32tel-Note

y oder 3

16tel-Note

x oder 4

Achtelnote

e oder 5

Viertelnote

q oder 6

Halbe Note

h oder 7

Ganze Note

w oder 8

Doppelganze

2w oder 9

Punktierung

.(Punkt)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1468

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268



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 206

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

Notenwerte

In Dorico Elements können Sie Notenwerte sowohl während der Eingabe als auch für vorhandene Noten ändern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten und Pausen in Dorico](#) auf Seite 21
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888
- [Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 722

Noten-/Pausenwerte auswählen

Sie können verschiedene Werte für Noten/Pausen auswählen, sowohl für vorhandene Noten/Pausen als auch während der Noteneingabe.

VORGEHENSWEISE

- 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.
- 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.
- Optional: Fügen Sie dem Wert auf eine der folgenden Arten Punktierungen hinzu:
 - Drücken Sie für eine einzelne Punktierung **.**
 - Drücken Sie für mehrere Punktierungen **Alt/Opt-Taste-.**, um durch die verschiedenen Optionen für die Anzahl von Punktierungen zu navigieren. Sie können bis zu vier Punktierungen angeben.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten** , um die angezeigte Anzahl von Punktierungen hinzuzufügen.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten**  und halten Sie die Option geklickt, um auf unterschiedliche Optionen für die Anzahl von Punktierungen zuzugreifen.

HINWEIS

Sie können keine Punktierungen zu Vorschlägen hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 205
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 25
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229

Notenwerte ändern

Sie können Notenwerte nach der Eingabe erhöhen oder verkürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Notenwert Sie ändern möchten.

HINWEIS

Wenn Sie eine Note bis zum Ende der aktuellen Auswahl verlängern möchten, wählen Sie sowohl diese Note als auch ein Element an der rhythmischen Position aus, bis zu der Sie die Note verlängern möchten.

2. Ändern Sie den Notenwert auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie den Tastaturbefehl für den gewünschten Wert. Drücken Sie zum Beispiel **4** für eine Sechzehntelnote.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verlängern**.
 - Um Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verkürzen**.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Doppelter Notenwert**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Halber Notenwert**.
 - Um Noten bis zur nächsten vorhandenen Note in ihrer Stimme zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zur nächsten Note erweitern**.

HINWEIS

Dies gilt nicht für Vorschläge.

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

ERGEBNIS

Der Notenwert der ausgewählten Noten wird geändert. Dorico Elements notiert und verbalkt sie automatisch entsprechend ihren neuen Werten, der vorliegenden Taktart und ihrer Position im Takt.

Wenn Sie Noten verlängern, füllen ihre Notenwerte alle dazwischen liegenden Pausen aus. Durch das Verlängern von Noten bis zum Ende der aktuellen Auswahl werden dazwischen liegende Noten nicht gelöscht, sondern mit der verlängerten Note kombiniert, wobei gegebenenfalls Akkorde entstehen.

TIPP

Sie können Ihre eigenen Tastaturbefehle zuweisen, um Noten um bestimmte Notenwerte zu verlängern/verkürzen. Sie finden sie, indem Sie auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** nach **Notenwert kürzen um**, **Notenwert verlängern um** und **Erweitern auf** suchen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

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

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Akkordmodus](#) auf Seite 262

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 722

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 221

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 226

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Haltebögen löschen](#) auf Seite 1430

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1431

Noten-/Pausenwerte erzwingen

In Dorico Elements werden Noten/Pausen je nach ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart automatisch passend notiert und verbalkt. Sie können die Werte von Noten/Pausen erzwingen, um ihre Notation festzulegen.

Wenn Sie zum Beispiel zu Beginn eines 6/8-Taktes eine halbe Note eingeben, wird diese als punktierte Viertelnote notiert, verbunden mit einer Achtelnote. Das liegt daran, dass 6/8-Takte üblicherweise in zwei Gruppen mit je drei Achtelnoten aufgeteilt sind. Damit dies auch bei einer halben Note (vier Achtelnoten) funktioniert, teilt Dorico Elements die Note automatisch auf, um die richtige Gruppierung anzuzeigen; Sie können den Notenwert aber auch erzwingen, um stattdessen eine halbe Note anzuzeigen.

TIPP




Wenn Sie die Werte aller Noten in einer Notenzeile erzwingen möchten, um ein anderes Metrum anzudeuten, also zum Beispiel, um drei Viertelnotengruppen in 6/8 darzustellen, um eine Hemiolie 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.
 - Sie können auf der **Notengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** projektweit festlegen, wie Noten in verschiedenen Kontexten gruppiert werden.
-

BEISPIEL



Standardnotierung von Noten im 6/8-Takt



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Pausen eingeben](#) auf Seite 254

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 256

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 889

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1321

MIDI-Aufnahme

MIDI-Aufnahme ist eine Möglichkeit, in Dorico Elements Noten einzugeben, indem man sie in Echtzeit auf einem MIDI-Gerät spielt. Dies kann besonders nützlich sein, wenn Sie z. B. eher improvisieren wollen, anstatt Tonhöhen und Notenlängen vorab zu planen.

In Dorico Elements können Sie MIDI-Noten mit jedem MIDI-Gerät aufnehmen.

Dorico Elements transkribiert automatisch mehrere gleichzeitige Parts in separate Stimmen, etwa bei kontrapunktischer Klaviermusik. Je nach Ihren Einstellungen für MIDI-Aufnahme und Quantisierung kann Dorico Elements auch Bindebögen, Tremolos, Triller, Pedallinien, Triolen/N-tolen und Vorschläge erkennen.

Außerhalb der Noteneingabe verwendet Dorico Elements die Instrumenten-Sounds Ihrer letzten Auswahl für die Noten, die Sie auf Ihrem MIDI-Gerät spielen. Im Wiedergabe-Modus ist dies die Kopfzeile der letzten Spur, die Sie angeklickt haben, und im Schreiben-Modus die letzte Instrumenten-Notenzeile, in der Sie ein Element ausgewählt haben, die Noteneingabe begonnen haben oder in die Sie MIDI aufgenommen haben. Bei der Noteneingabe verwendet Dorico Elements immer die Instrumenten-Sounds des Instruments, für das Sie Noten aufnehmen.

TIPP

Sie können MIDI Thru auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** aktivieren/deaktivieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie beim Spielen auf Ihrem MIDI-Keyboard in Dorico Elements keine Sounds hören möchten.

Wenn Sie Noten auf Ihrem MIDI-Gerät spielen, verwendet Dorico Elements einen Algorithmus für die richtige enharmonische Schreibung dieser Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 278

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 97

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Pedallinien](#) auf Seite 1203

[Bindebögen](#) auf Seite 1331

[Tremolos](#) auf Seite 1457

[Triller](#) auf Seite 1132

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

[Vorschläge](#) auf Seite 1038

Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben

Sie können Noten eingeben, indem Sie auf einem MIDI-Gerät in Echtzeit aufnehmen, was Sie spielen. Sie können Noten in Konzertstimmung und in transponierter Stimmung aufnehmen.


VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben das MIDI-Gerät angeschlossen, das Sie verwenden möchten.
- Sie haben die Quantisierungs- und Aufnahmeoptionen auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** für die Musik eingestellt, die Sie aufnehmen möchten.
- Sie haben für die Musik, die Sie aufnehmen möchten, genügend Takte oder leeren rhythmischen Raum eingegeben. Es werden durch Dorico Elements automatisch keine weiteren Takte oder kein zusätzlicher rhythmischer Raum hinzugefügt.
- Wenn Sie während der Aufnahme einen Klick hören möchten, müssen Sie eine Taktart eingeben. Es gibt keinen Klick im offenen Metrum oder wenn es keine Taktart gibt.
- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie auf der Notenzeile/Instrumentenspur, in die Sie Noten aufnehmen möchten, eine Note oder eine Pause an der Position aus, von der aus Sie aufnehmen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus tun.

HINWEIS

- Im Wiedergabe-Modus können Sie keine Pausen auswählen, d. h. Sie können nur in Instrumentenspuren aufnehmen, die bereits mindestens eine Note enthalten.
 - Sie können MIDI auch während der Noteneingabe aufnehmen, aber dies verhindert, dass Dorico Elements bei in Akkoladen notierten Instrumenten beide Notenzeilen verwendet.
2. Optional: Wenn Sie Noten aufnehmen möchten, ohne in der Notenzeile vorhandene Noten zu überschreiben, aktivieren Sie den Akkordmodus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Q**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde** .
 3. Optional: Wenn Sie in eine bestimmte Stimme in der Notenzeile aufnehmen möchten, drücken Sie 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

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 97

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 278

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 281

[Einzählerdauer ändern](#) auf Seite 278

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 220

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

[Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 276

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 1040

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 723

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59


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 563

[Transport-Fenster](#) auf Seite 580

Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme

Wenn Sie MIDI in Partien aufnehmen, die Wiederholungsstrukturen enthalten, wie z. B. Wiederholungs-Taktstriche, werden von Dorico Elements die Noten aufgenommen, die Sie bei jedem Durchlauf spielen, und mit derselben Stimme zusammengeführt.

Etwas Rhythmusunterschiede zwischen den Aufnahmen werden entsprechend dem aktiven Takt notiert.

Noten neu quantisieren

Sie können Noten mit Hilfe von unterschiedlichen Quantisierungsoptionen neu quantisieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn sie notierte Rhythmen nach dem Import von MIDI-Noten oder nach der Aufnahme von Noten mit einem MIDI-Gerät ändern möchten. Dies hat keinen Einfluss auf die gespielte Dauer von Noten bei der Wiedergabe.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie quantisieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Neu quantisieren**, um den Dialog **Neu quantisieren** zu öffnen.
 3. Ändern Sie die Quantisierungsoptionen nach Bedarf.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die notierten Notenwerte aller ausgewählten Noten werden gemäß den Quantisierungsoptionen geändert. Dies hat keinen Einfluss auf ihre gespielte Dauer bei der Wiedergabe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 97

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 723

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

Klick-Einstellungen ändern

Sie können den Klang, die Lautstärke und die Unterteilung des Metronom-Klicks ändern, der immer während der MIDI-Aufnahme verwendet wird. Während der Wiedergabe ertönt der Klick nur, wenn das Metronom aktiviert ist.

Standardmäßig unterteilt Dorico Elements die Zählzeiten im Metronom-Klick nur bei zusammengesetzten Taktarten und verwendet einen Metronom-Klick-Sound. Für die erste Zählzeit in jedem Takt, die nachfolgenden Zählzeiten und weitere Zählzeit-Unterteilungen werden unterschiedliche Klänge verwendet.

HINWEIS

- Es gibt keinen Klick im offenen Metrum oder wenn es keine Taktart gibt.
 - Der Klick wird von einem Tongenerator namens DoricoBeep erzeugt. Sie können die Tempospur im Wiedergabe-Modus verwenden, um das für den Klick verwendete Gerät zu ändern.
-

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klick**.
3. Aktivieren/deaktivieren Sie im **Metronomklick**-Bereich die folgenden Optionen für **Zählzeit-Unterteilungen**:
 - **Zählzeiten in einfache Taktarten aufteilen**
 - **Zählzeiten in zusammengesetzte Taktarten aufteilen**
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Klick-Sound** aus:
 - **Klick** (ungestimmt)
 - **Piepton** (gestimmt)
 - **Holzblock**

5. Ändern Sie für **Tonhöhe und Anschlagstärke** die **MIDI-Tonhöhe**- und/oder die **Anschlagstärke**-Werte für einen der folgenden Zählzeit-Typen:
 - **Erste Zählzeit**
 - **Folgende Zählzeiten**
 - **Zählzeit-Unterteilungen**
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Einstellungen für Klang, Lautstärke und Unterteilung des Metronomklicks im aktuellen Projekt werden geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440
[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294
[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583
[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563
[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273
[Tempospur](#) auf Seite 554
[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 555
[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

Einzählerdauer ändern

Für jedes Projekt können Sie die Standardanzahl der Takte ändern, die als Einzähler verwendet werden, bevor Sie mit der Aufnahme beginnen. Standardmäßig wird von Dorico Elements ein Einzähler von einem Takt zur Verfügung gestellt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klick**.
 3. Ändern Sie im **Einzähler**-Bereich den Wert für **Anzahl von eingezählten Takten**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Standarddauer des Einzählers wird im aktuellen Projekt geändert.

Optimierungen für die MIDI-Aufnahme

Abhängig von Ihrem Betriebssystem und den MIDI-Geräten, die Sie für die Aufnahme verwenden, kann es passieren, dass die aufgenommenen Noten nicht mit der erwünschten Dauer oder an den erwünschten rhythmischen Positionen notiert sind. Die Optimierung der Einstellungen für die MIDI-Aufnahme kann Ihnen helfen, bessere Ergebnisse zu erzielen.

- Auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen** finden Sie Optionen, die sich auf die MIDI-Aufnahme auswirken.

Da es zu einer Zeit-Latenz zwischen dem Drücken von Tasten auf einem MIDI-Gerät und der Aufnahme der Noten durch Dorico Elements kommen kann, empfehlen wir Ihnen, die Latenz durch Eingabe eines einfachen Rhythmus im Vergleich mit dem Klick zu überprüfen, z. B. die Aufnahme von Viertelnoten in einer 4/4-Taktart.

Abhängig von den Ergebnissen gibt es verschiedene Einstellungen, die Sie ändern können:

- Wenn Ihre Noten mit falschen Notenwerten notiert sind, z. B. Sechzehntelnoten, die als Achtelnoten notiert sind, empfehlen wir Ihnen, die Quantisierungsoptionen zu ändern.
- Wenn Noten mit fehlenden oder falschen Notationselementen eingegeben werden, empfehlen wir Ihnen, die erkannten Notationselemente unter **Programmeinstellungen** > **Wiedergabe** > **Aufnahme** zu ändern.

HINWEIS

Die Notationseinstellungen in den **Programmeinstellungen** und den **MIDI-Importoptionen** sind miteinander verbunden.

- Wenn Ihre Noten vor der Zählzeit notiert werden, empfehlen wir, den Wert der Latenz-Kompensation zu erhöhen.
- Wenn Ihre Noten nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu stellen, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Aussetzer ermöglicht.

HINWEIS

Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 97
- [MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89
- [Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 280
- [Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 1040
- [Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 555
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Pedallinien](#) auf Seite 1203
- [Bindebögen](#) auf Seite 1331
- [Tremolos](#) auf Seite 1457
- [Triller](#) auf Seite 1132
- [Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466
- [Vorschläge](#) auf Seite 1038

MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern

Sie können den MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern, um Abweichungen zwischen dem Drücken von Tasten während der MIDI-Aufnahme und der Notation der entsprechenden Noten in Bezug auf die Zählzeiten zu korrigieren.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
 3. Ändern Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt den Wert für **MIDI-Eingangslatenz-Kompensation**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das Erhöhen des Latenz-Kompensationswertes erhöht die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor vor der Zählzeit notiert wurden.

Das Verringern des Latenz-Kompensationswertes reduziert die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor nach der Zählzeit notiert wurden.

Puffergröße des Audiogerätes ändern

Sie können die Audio-Puffergröße ändern, wenn zum Beispiel die Noten, die mit der MIDI-Aufnahme eingegeben wurden, erst weit nach der jeweiligen Zählzeit angezeigt werden.

HINWEIS

- Wenn die Noten die Sie mit MIDI aufzeichnen nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir Ihnen, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu reduzieren, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Ausfälle ermöglicht.
- Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Geräte konfigurieren** aus um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie im Menü **ASIO-Treiber** das Audio-Gerät aus, dessen Puffergröße Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf **Geräteeinstellungen**, um den Geräteeinstellungen-Dialog zu für das ausgewählte Audiogerät öffnen.
4. Sie können die Puffergröße im Geräteeinstellungen-Dialog auf eine der folgenden Arten ändern, je nachdem welches Betriebssystem Sie verwenden:
 - Ziehen Sie in Windows-Systemen im Abschnitt **Audio-Puffergröße** den Schieberegler entweder auf eine andere Position oder aktivieren Sie **Benutzerdefiniert** und ändern Sie den Wert im Feld **Ausgewählte Puffergröße**.
 - Wählen Sie für macOS-Systeme eine Samplerate aus dem **Puffergröße**-Menü aus.
5. Klicken Sie auf **OK (Windows)/Schließen** (macOS), um den Audiogeräte-Einstellungen-Dialog zu schließen.
6. Klicken Sie auf **Schließen** um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu schließen.

Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme/-Import ändern

Sie können durch Ändern der Standardeinstellung bestimmen, ob Dorico Elements Haltepedal-Controller als Pedallinien interpretiert, wenn Sie MIDI aufnehmen und MIDI-Dateien importieren oder öffnen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.

2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt **CC64 als Pedallinien importieren**.
 4. Optional: Aktivieren/Deaktivieren Sie **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten**, wenn Sie **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert haben.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert ist, wird der MIDI-Controller CC64 als Pedallinien interpretiert.

Wenn **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten** aktiviert ist, wird der Anfang der Pedallinien automatisch an den Anfang der Zählzeit zurückverschoben.

HINWEIS

Diese Optionen sind auch im Dialog **MIDI-Importoptionen** verfügbar, wobei Ihre Einstellungen in diesem Dialog mit **Programmeinstellungen** verknüpft werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89

MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren

Dorico Elements akzeptiert standardmäßig MIDI-Eingaben von allen angeschlossenen MIDI-Geräten, einschließlich virtueller MIDI-Kabel und Inter-Application-Busse. Sie können MIDI-Geräte einzeln aktivieren/deaktivieren, z. B. wenn Sie Geräte verwenden, die kontinuierlich MIDI-Daten ausgeben, oder wenn die Ausgabe bestimmter Geräte ausschließlich an eine andere Anwendung weitergeleitet werden soll.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Unterabschnitt **MIDI-Eingabegeräte** das Kontrollkästchen für alle MIDI-Eingabegeräte.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Notationselemente eingeben

Sie können viele Arten von Notationselementen eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten. In Dorico Elements ist »Notationselement« ein weit gefasster Begriff, der viele verschiedene Objekte abdeckt, darunter Artikulationen, Bindebögen, Dynamikanweisungen und vieles mehr.

In Dorico Elements können Sie die meisten Notationselemente über die Tastatur mit Hilfe von Einblendfeldern und über die Maus mit Hilfe von Bereichen eingeben.

Artikulationen eingeben

Sie können Noten mit Artikulationen während der Noteneingabe eingeben und Artikulationen zu bereits eingegebenen Noten hinzufügen.

HINWEIS

Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Artikulationen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Artikulationen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, zu denen Sie Artikulationen hinzufügen möchten.
 2. Optional: Wenn Sie Noten mit Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Artikulationen, die Sie eingeben möchten, auswählen:
 - Drücken Sie die Tastaturbefehle für die gewünschten Artikulationen.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf die gewünschten Artikulationen.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des 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 830

[Noteneingabe](#) auf Seite 228

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 831

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227










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

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

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 	*
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 Notefeld 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 Notensbereichs oder Klaviatur-Bereichs klicken und dann durch Klicken und Ziehen einen Bindebogen eingeben und die gewünschte Länge festlegen.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel, wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.
- Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten-Bereich](#) auf Seite 205
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Bindebögen](#) auf Seite 1331
- [Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1345
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1358
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568
- [Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1344
- [Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1343
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450



Fingersätze eingeben

Mit dem Fingersätze-Einblendfeld können Sie Fingersätze für bestehende Noten eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten.

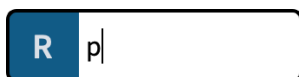
HINWEIS

- 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.

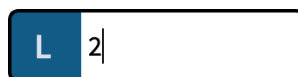
VORGEHENSWEISE

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 1009

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 1011

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 1029



[Fingersätze löschen](#) auf Seite 1017

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 931

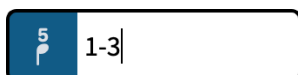
Fingersätze-Einblendfeld

Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Fingersätze-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Fingersatzarten einzugeben. Das Fingersätze-Einblendfeld verhält sich für Instrumente mit Bündeln anders als für andere Instrumente, weswegen es eine separate Tabelle für Fingersätze für Instrumente mit Bündeln gibt.

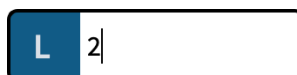
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Fingersätze auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fingersatz** .
- Wählen Sie **Schreiben > Fingersätze erzeugen**.

Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente ohne Bündle entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente mit Bündeln zeigt das Symbol links vom Einblendfeld an, ob Sie Fingersätze für die linke oder für die rechte Hand eingeben.



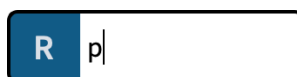
Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen Fingersatz für ein Instrument ohne Bündle



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen linkshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bündeln



Der **Fingersatz**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen rechtshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bündeln

Bundlose Instrumente

Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
Separate Fingersätze für einzelne Noten, darunter auch Messingventilnummern und Posaunen-Zugpositionen	1, 2, 3 und so weiter
Blechblasinstrumente mit Ventilen	12
Separate Fingersätze für jede Note in Akkorden	1,3,5
Für Tasteninstrumente ordnet Dorico Elements Nummern automatisch so, dass sie für die Hand geeignet sind, die die Noten einspielt. Standardeinstellung:	
<ul style="list-style-type: none"> • Rechte Hand für die obere Notenzeile • Linke Hand für die untere Notenzeile 	
Fingersätze für die linke Hand (Instrumente ohne Bündle)	L2, G2, S5, I2 oder H2
Fingersätze für die rechte Hand (Instrumente ohne Bündle)	R5, D5 oder M5

Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
Angabe für Daumen (Instrumente ohne Bündel)	T
Mehrere Fingersätze für einzelne Noten, zum Beispiel für Ornamente wie Mordente oder Doppelschläge	2343
Einzelne Fingersätze für mehrere Noten: Geben Sie dieselbe Fingersatznummer für zwei benachbarte Noten ein. Zum Beispiel kann bei Tasteninstrumenten der Daumen zwei Tasten gleichzeitig drücken.	1,1
Alternative Fingersätze	2(3)
Editorische Fingersätze	[4]
Fingerersetzungen	1-3
Fingersatz-Verschiebungsangabe (Saiteninstrumente)	2/

Instrumente mit Bündeln

Fingersatzart	Beispiele für Einträge im Einblendfeld
Fingersätze für die linke Hand	0, 1, 2, 3, 4, 5
Daumen der linken Hand	t
Fingersätze für die rechte Hand	1, 2, 3, 4, 5 p, i, m, a, e
Daumen der rechten Hand	p, t oder 1
Kleiner Finger der rechten Hand	e, x, c, o oder 5

Diese Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es viele mögliche Fingersätze gibt. Sie sollen lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Fingersatzarten einzugeben.

HINWEIS

Fingerersetzungen sind standardmäßig sofort umzusetzen, Sie können die rhythmische Position der Ersetzung aber auch ändern, indem Sie die Aufschubdauer ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Fingersätze](#) auf Seite 1009

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 1011

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 1029

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 931

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 1054

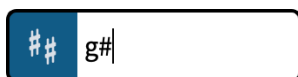
Tonarten-Einblendfeld

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

Offene oder atonale Tonarten

Dur-Tonarten (Großbuchstaben)

Moll-Tonarten (Kleinbuchstaben)

Anzahl der Kreuze

Eintrag im Einblendfeld

open oder **atonal**

C, D, G#, Ab und so weiter

g, d, f#, bb und so weiter

3s, 2# und so weiter

HINWEIS

Nimmt die Dur-Tonart für so viele Kreuze an.

Arten von Tonarten

Eintrag im Einblendfeld

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 206

[Tonarten](#) auf Seite 1054

[Arten von Tonarten](#) auf Seite 1056

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.

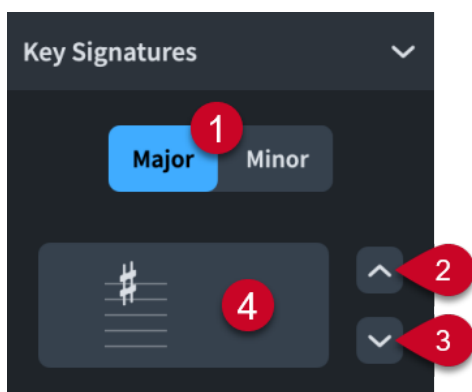
Der Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält die folgenden Abschnitte:

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 206

[Tonarten](#) auf Seite 1054

[Tonale Systeme](#) auf Seite 1062



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 Elements automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts anzeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Tonart eingeben möchten. Wenn Sie eine 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.
Zum Beispiel können Sie eingeben:
 - **G** oder **1s** für G-Dur.
 - **g** für G-Moll.
 - **open** für eine atonale Tonart.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie Tonarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Tonart 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 289

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253

[Tonarten](#) auf Seite 1054

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 490

[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 507

[Hinweise](#) auf Seite 469

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 Elements automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts anzeigt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Tonart eingeben möchten. Wenn Sie eine 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 206

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 290

[Tonarten](#) auf Seite 1054

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 490

[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 507

[Hinweise](#) auf Seite 469

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 59



[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

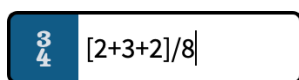
Einblendfeld für Taktarten

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

Einfache Taktarten

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

Eintrag im Einblendfeld

2/2, 2/4, 6/8, 3/4, 5/4 und so weiter

Taktarttyp	Eintrag im Einblendfeld
Alternierende Taktarten, zum Beispiel 6/8+3/4	6/8 + 3/4 HINWEIS Sie müssen auf beiden Seiten des Pluszeichens Leerzeichen einfügen.
Normaler Takt, also Viervierteltakt	c
Gekappter Viervierteltakt, also 2/2	cutc, cut oder ¢
Offenes Metrum, symbolisiert durch X	X oder x
Offenes Metrum ohne Symbol	open HINWEIS Ein Taktart-Hinweis wird an der Position des offenen Metrums angezeigt.
Additive Taktart mit expliziten Zählzeitgruppen	3+2+2/8, 3+2/4 und so weiter
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-Taktart mit einer punktierten Viertelnote als Auftakt	4/4,1.5
6/8-Taktart mit zwei Achtelnoten als Auftakt	6/8,2
2/2-Taktart mit einer Viertelnote als Auftakt	2/2,0.5

TIPP

Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird.

Diese Listen sind nicht vollständig, da es viele mögliche Taktarten und Auftakte gibt. Sie sollen lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Taktarten und Auftakte festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298



[Auftakte mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 300

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 889

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1454

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

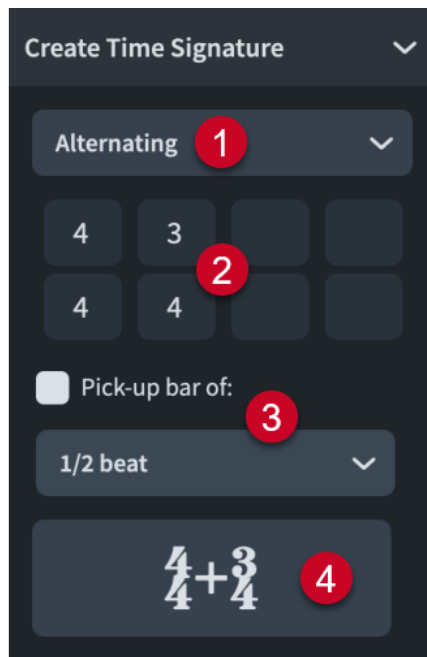
Enthält alle bereits in der derzeitigen Partie verwendeten Taktarten.

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 206

[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

[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 Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart eingeben möchten. Wenn Sie eine 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 Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
4. Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
5. Geben Sie die gewünschte Taktart in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **4/4** für einen 4/4-Takt oder **[2+2+3]/8** für einen 7/8-Takt mit benutzerdefinierter Zählzeitgruppierung ein.
6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Taktarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Taktart 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 Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 294
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Taktarten](#) auf Seite 1439
- [Auftake](#) auf Seite 1443
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447
- [Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1450
- [Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 300
- [Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 318
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 315
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 470
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1454
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 22
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888




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 Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktartangabe in bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
2. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
3. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)** , um den Bereich für Taktarten (Metrum) anzuzeigen.

4. Optional: Wenn Sie eine Taktart eingeben möchten, die nicht in den Abschnitten **In dieser Partie verwendet** oder **Häufig verwendet** verfügbar ist, wählen Sie die gewünschte Taktart aus dem Menü im Abschnitt **Taktart erstellen** aus.
 5. Optional: Geben Sie die gewünschten Taktarten in die verfügbaren Felder ein.
 6. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschte Taktart eingeben:
 - Um eine Taktart 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 Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 296

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Auftake](#) auf Seite 1443

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1450

[Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 302

[Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 319

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 315

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1454

[Rhythmische Position](#) auf Seite 22

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888




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 Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Auftakt eingeben möchten. Wenn Sie einen Auftakt in 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 Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
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. Geben Sie zum Beispiel **3/4,0.75** für einen 3/4-Takt mit einer punktierten Achtelnote als Auftakt oder **4/4,1** für einen Viervierteltakt mit einem Auftakt von einer Viertelnote ein. Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird.
6. Auf eine der folgenden Arten können Sie den Auftakt eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um einen Auftakt in alle Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um einen Auftakt nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Auftakte als Teil der festgelegten Taktart an der Position der Eingabemarke hinzugefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Auftakte zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Teil der festgelegten Taktart an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Wenn Sie eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart mit Auftakt direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

HINWEIS

- Dorico Elements fügt nicht automatisch Zählzeiten vor vorhandenen Noten ein, zu denen Sie Taktarten mit Auftakten hinzufügen. Wenn Sie einen Auftakt am Anfang einer Partie hinzufügen, beginnt diese Partie nun im Auftakt und nicht mehr im ersten ganzen Takt. Sie

können Zählzeiten am Anfang einfügen, um Noten an spätere rhythmische Positionen zu verschieben.

- 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 294

[Auftakte](#) auf Seite 1443

[Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1444

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 315

[Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 318

[Rhythmische Position](#) auf Seite 22

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 471

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1454




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 Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Auftakt eingeben möchten. Wenn Sie einen Auftakt in bestimmte Notenzeilen eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesen Notenzeilen gehören.
2. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
3. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)** , um den Bereich für Taktarten (Metrum) anzuzeigen.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Taktart erstellen** die gewünschte Art von Taktart aus dem Menü aus.

5. Geben Sie die gewünschten Taktarten in die verfügbaren Felder ein.
6. Aktivieren Sie **Auftakt mit** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **1/2 Zählzeit**
 - **1 Zählzeit**
 - **2 Zählzeiten**
 - **3 Zählzeiten**

HINWEIS

Über den Taktbezeichnungen-Bereich können nicht alle Auftaktlängen erstellt werden. Sie können zum Beispiel mit den verfügbaren Optionen keinen einzelnen Achtelnoten-Auftakt in 6/8 erstellen. In solchen Fällen müssen Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden.

7. Geben Sie den Auftakt auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einen Auftakt in alle Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Abschnitt **Taktart erstellen** auf die Schaltfläche zur Eingabe von Taktartbezeichnungen.
 - Um einen Auftakt nur in die 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 Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

HINWEIS

- Dorico Elements fügt nicht automatisch Zählzeiten vor vorhandenen Noten ein, zu denen Sie Taktarten mit Auftakten hinzufügen. Wenn Sie einen Auftakt am Anfang einer Partie hinzufügen, beginnt diese Partie nun im Auftakt und nicht mehr im ersten ganzen Takt. Sie können Zählzeiten am Anfang einfügen, um Noten an spätere rhythmische Positionen zu verschieben.
 - 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 206

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 296

- [Auftake](#) auf Seite 1443
- [Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 300
- [Teiltakte als Auftake oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1444
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 315
- [Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 319
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 22
- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 470
- [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 471
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1454
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 742
- [Tempoänderungen im Tempo-Editor eingeben](#) auf Seite 743

Tempoeinblendfeld

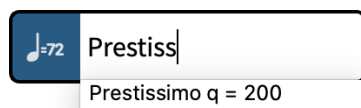
Die folgende Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Tempoeinblendfeld eingeben können, um Tempomarkierungen, Tempogleichungen und rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe einzufügen.

Wenn Sie anfangen, ein Tempo in das Tempoeinblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Vorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können einen dieser Vorschläge zur Eingabe auswählen oder Ihr eigenes Tempo in das Einblendfeld eingeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Tempomarkierungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .
- Wählen Sie eine vorhandene Tempomarkierung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Tempo erzeugen**.

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



Der **Tempo**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Das Tempoeinblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe

Tempomarkierungen

Beispielhafte Tempomarkierung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Adagio</i>	Adagio
<i>Presto</i> ♩ = 176	Presto q = 176 oder Presto q=176
<i>Largo</i> (♩ = 52)	Largo (q = 52) oder Largo (q=52)
♩ = 96-112	q = 96-112, q=96-112, 6 = 96-112 oder 6=96-112
♩ = 84	q. = 84, q.=84, 6. = 84 oder 6.=84
♩ = 60	h = 60, h=60, 7 = 60 oder 7=60
♩ = 120	e = 120, e=120, 5 = 120 oder 5=120
<i>rit.</i>	rit. oder rit
<i>ritardando</i>	ritardando
<i>accel.</i>	accel. oder accel
<i>accelerando</i>	accelerando
<i>più</i>	più
<i>meno</i>	meno
<i>Rubato</i>	Rubato
Schneller, mit Energie	Schneller, mit Energie

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie Tempos völlig frei eingeben können und es viele Möglichkeiten für Metronomangaben und Tempomarkierungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Tempomarkierungen und Metronomangaben einzugeben.




HINWEIS

Das Tempoeinblendfeld ist fallabhängig. Wenn Sie möchten, dass Ihre Tempomarkierung mit einem Großbuchstaben anfängt, müssen Sie einen Großbuchstaben in das Einblendfeld eingeben.

Metronomangabe Zählzeiteinheiten

Metronomangabe Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
64tel-Note	z oder 2
32tel-Note	y oder 3
16tel-Note	x oder 4
Achtelnote	e oder 5
Viertelnote	q oder 6
Halbe Note	h oder 7
Ganze Note	w oder 8
Doppelganze	2w oder 9
Punktierung	. (Punkt)

Tempogleichungen

Beispiel-Tempogleichung	Eintrag im Einblendfeld
	e = e. oder e=e.
	q = e oder q=e
	q. = h oder q.=h

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Tempogleichungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Tempogleichungen festzulegen.

HINWEIS

Tempogleichungen enthalten noch keine Triolen-/N-tolen-Dauer. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

Rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe

Rhythmisches Feeling	Eintrag im Einblendfeld
Rhythmisches Feeling mit leichtem Sechzehntelnoten-Swing	light swing 16ths

Rhythmisches Feeling	Eintrag im Einblendfeld
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 206

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1390



[Swing-Wiedergabe](#) auf Seite 576

[Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte/Instrumente aktivieren](#) auf Seite 578

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1400

Tempo-Bereich

Der Tempo-Bereich enthält die verschiedenen Arten von Tempomarkierungen, die in Dorico Elements verfügbar sind, unterteilt in verschiedene Abschnitte. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Tempo-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Tempo**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

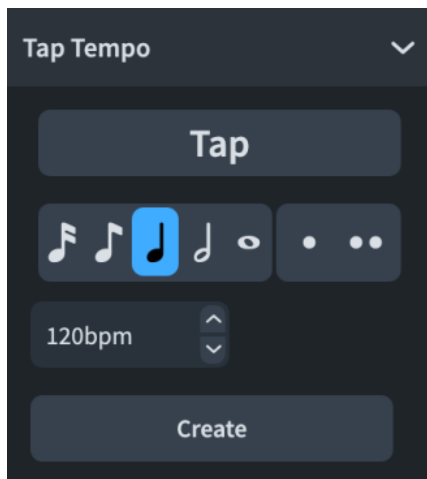
In dieser Partie verwendet

Enthält alle Tempomarkierungen, die bereits in der Partie verwendet werden, einschließlich benutzerdefinierter Tempomarkierungen, die über das Tempoeinblendfeld hinzugefügt wurden.

Tempo vorgeben

Ermöglicht es Ihnen, einen absoluten Tempowechsel zu erstellen, der auf der Geschwindigkeit basiert, mit der Sie auf den **Tippen**-Schalter klicken. Standardmäßig wird er als Metronomangabe ohne Text angezeigt. Werte von Metronomangaben werden immer auf die nächste Ganzzahl gerundet.

Mit den verfügbaren Optionen können Sie die Zählzeiteinheit einstellen, auf der das Tempo basieren soll.



Absoluter Tempowechsel

Enthält eine Reihe an Tempi, sowohl mit italienischen Tempobezeichnungen als auch mit Metronomangaben. Sie können die Metronomangaben für einzelne Tempomarkierungen später ein-/ausblenden.

Sie können den in der Liste angezeigten Bereich ändern, indem Sie den oberen Schieberegler anpassen.



Allmählicher Tempowechsel

Enthält Tempomarkierungen, die einen Tempowechsel innerhalb einer festgelegten Zeitspanne anzeigen, zum Beispiel *rallentando* oder *accelerando*.

Sie können allmählichen Tempowechseln Modifikatoren hinzufügen. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren angezeigt.

Relativer Tempowechsel

Enthält Tempomarkierungen, die einen Tempowechsel anzeigen, der relativ zum vorhergehenden Tempo ist, zum Beispiel *molto* (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.

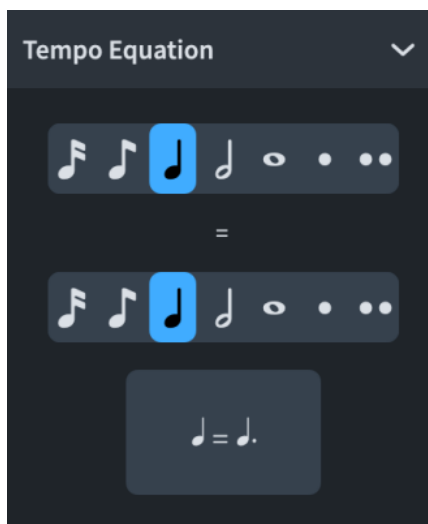
Sie können später eine relative Änderung der Metronomangabe als prozentualen Anteil der vorherigen Metronomangabe einzelner Tempomarkierungen festlegen.

Tempo zurücksetzen

Enthält Tempomarkierungen, die eine Rückkehr zu einem vorherigen Tempo, zum Beispiel *Allegro*, 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 206

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1390



[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1396

Tempomarkierungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Tempomarkierungen anhand des Tempo-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

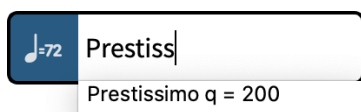
VORGEHENSWEISE

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.



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 1389

[Tempospur](#) auf Seite 554

[Tempo-Editor](#) auf Seite 742

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1400
[Metronomangaben](#) auf Seite 1396
[Tempogleichungen](#) auf Seite 1405
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
[Tempotext ändern](#) auf Seite 1392
[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1402
[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1400



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 Elements den Metronomwert für Sie berechnet, können Sie im Bereich **Tempo vorgeben** mehrmals im gewünschten Tempo auf **Tippen** klicken.

4. Optional: Wählen Sie einen Modifikator aus den verfügbaren Optionen aus.

HINWEIS

Sie können Vortragsbezeichnungen nur zu **Allmählichen Tempowechseln** oder **Relativen Tempowechseln** hinzufügen.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tempomarkierungen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Tempoänderungen wie *rallentando* werden ebenfalls an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempoänderungen werden nicht verlängert, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Objekte.

WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1400

[Metronomangaben](#) auf Seite 1396

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1405

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1396

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1402

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1400

Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche

Sie können Takte und Taktstriche sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche verwenden, als auch mit der Maus, indem Sie die verfügbaren Optionen im Bereich für Takte und Taktstriche nutzen. Mit Hilfe des Einblendfelds für Takte und Taktstriche können Sie auch Zählzeiten eingeben. Außerdem können Sie Takte und Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur eingeben.

Normalerweise müssen Sie in Dorico Elements keine Takte erstellen, da diese automatisch je nach Bedarf erzeugt werden, wenn Sie Noten eingeben. Sie können jedoch vorab Takte hinzufügen, zum Beispiel, wenn Sie ein bestehendes Musikstück kopieren oder arrangieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 837

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Systemspur](#) auf Seite 445



[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 255

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

Takte und Taktstriche (Einblendfeld)

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben können, um Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen. Hier finden Sie auch Einträge, mit denen sich verschiedene verfügbare Taktstriche eingeben lassen.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
- Wählen Sie **Schreiben > Takt oder Taktstrich erzeugen**.

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



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für die Takteingabe



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für einen Taktstrich



Der Schalter **Takte und Taktstriche** im Notations-Werkzeugfeld

Takte

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zwei Takte hinzufügen	2 oder +2
Vierzehn Takte hinzufügen	14 oder +14
Einen Takt löschen	-1
Sechs Takte löschen	-6
Eine Taktpause einfügen	rest
Leere Takte am Ende der Partie löschen	trim

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Takten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Takten und zum Hinzufügen von Taktpausen aufbauen können.

Zählzeiten

Sie können eine Anzahl von Zählzeiten angeben, die Sie hinzufügen/löschen möchten, indem Sie die Anzahl der Zählzeiten eingeben, die entweder von der Anzahl, die der Zählzeiten-Einheit entspricht gefolgt werden sollen, z. B. **5** für Achtelnoten, oder dem Buchstaben, der der Zählzeiten-Einheit entspricht, z. B. **h** für halbe Noten. Wenn Sie Ziffern sowohl für die Anzahl der Zählzeiten als auch für die Zählzeiten-Einheit verwenden, müssen Sie diese durch ein Leerzeichen oder einen Bindestrich trennen. Sie können auch Zählzeiten in Form einer Taktart angeben, z. B. **3/4** für Dreiviertelnoten-Zählzeiten.

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zählzeiteinheit einer ganzen Note hinzufügen	1w, 1-8, 1 8 oder 4/4
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten hinzufügen	2q, 2-6, 2 6 oder 2/4
Vier Achtelnoten-Zählzeiten hinzufügen	4e, 4-5, 4 5, 4/8, oder 2/4
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten löschen	-2q, -2-6, -2 6 oder -2/4
Leere Zählzeiten am Ende der Partie löschen	trim

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Zählzeiten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Zählzeiten aufbauen können.

Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
64tel-Note	z oder 2
32tel-Note	y oder 3
16tel-Note	x oder 4
Achtelnote	e oder 5
Viertelnote	q oder 6
Halbe Note	h oder 7
Ganze Note	w oder 8
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 206

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 255

[Takte](#) auf Seite 837



[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 837

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

Bereich für Takte und Taktstriche

Mit dem Bereich für Takte und Taktstriche können Sie Takte, Taktpausen und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Takte und Taktstriche ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Takte und Taktstriche**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Bereich für Takte und Taktstriche umfasst die folgenden Abschnitte:

Takte einfügen

Ermöglicht es Ihnen, festzulegen, wie viele Takte Sie einfügen möchten und wo, zum Beispiel am Ende der Partie.

Taktpause einfügen

Ermöglicht Ihnen, eine Taktpause einzufügen.

Taktstrich erzeugen

Enthält die verschiedenen Taktstriche, die Sie eingeben können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[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, zum Beispiel 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 312

[Takte](#) auf Seite 837

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

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



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 206

[Takte](#) auf Seite 837

[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 445

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 446

[Takte mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 446

[Zählzeiten mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 447

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.

Wenn Sie einleitende Wiederholungs-Taktstriche hinzufügen, während eine Reihe von Objekten ausgewählt ist, werden am Ende der Auswahl auch abschließende Wiederholungs-Taktstriche hinzugefügt.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst. Durch Eingeben von finalen Taktstrichen am Ende des letzten Takts von Partien kann die Partie, wenn es keine weiteren Noten darin gibt und je nach vorliegender Taktart, automatisch getrimmt werden.

HINWEIS

Normale Taktstriche, die Sie direkt eingegeben haben, um zum Beispiel einen vorhandenen doppelten Taktstrich zu ersetzen, werden immer noch als explizite Taktstriche angesehen und unterbrechen Mehrtaktpausen. Indem Sie Taktstriche löschen, werden sie vollständig zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 312

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 837

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 575

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.

Wenn Sie einleitende Wiederholungs-Taktstriche hinzufügen, während eine Reihe von Objekten ausgewählt ist, werden am Ende der Auswahl auch abschließende Wiederholungs-Taktstriche hinzugefügt.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst. Durch Eingeben von finalen Taktstrichen am Ende des letzten Takts von Partien kann die Partie, wenn es keine weiteren Noten darin gibt und je nach vorliegender Taktart, automatisch getrimmt werden.

HINWEIS

Normale Taktstriche, die Sie direkt eingegeben haben, um zum Beispiel einen vorhandenen doppelten Taktstrich zu ersetzen, werden immer noch als explizite Taktstriche angesehen und unterbrechen Mehrtaktpausen. Indem Sie Taktstriche löschen, werden sie vollständig zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 312

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 299

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 575

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.

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 955

[Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 325

[Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 328

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982



[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 968

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

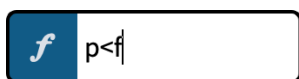
Dynamik-Einblendfeld

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Dynamik-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Dynamikanweisungen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Dynamikanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-D**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Dynamik** .
- Wählen Sie einen vorhandenen Dynamikwechsel aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Dynamikwechsel erzeugen**.

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



Das Dynamik-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Dynamik**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Einträge im Einblendfeld

**Dynamikanweisung oder
Vortragsbezeichnung**

Eintrag im Einblendfeld

pianissimo: pp

pp

piano: p

p

mezzo piano: mp

mp

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>mezzo forte</i> : mf	mf
<i>forte</i> : f	f
<i>fortissimo</i> : ff	ff
<i>fortepiano</i> ohne Trennzeichen: fp	fp
<i>fortepiano</i> mit Trennzeichen, zum Beispiel f-p	f-p, f:p oder f/p
<i>subito</i>	subito, sub oder sub.
<i>possibile</i>	possibile, poss oder poss.
<i>poco</i>	poco
<i>molto</i>	molto
<i>più</i>	piu oder più
<i>meno</i>	meno
<i>mosso</i>	mosso
<i>crescendo</i> : <	<
Nur <i>cresc.</i> -Text	cresc
<i>cresc.</i> -Text mit Fortsetzungslinie	cresc...
<i>diminuendo</i> : >	>
Nur <i>dim.</i> -Text	dim
<i>dim.</i> -Text mit Fortsetzungslinie	dim...
<i>Messa-di-voce</i> -Gabel: <> (<i>Crescendo</i> , dann <i>Diminuendo</i>)	<>
<i>Messa-di-voce</i> -Gabel: >< (<i>Diminuendo</i> , dann <i>Crescendo</i>)	><

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
---	-------------------------

Ein Paar gruppierter Gabeln, die wie eine <i>Messa-di-voce</i> -Gabel aussehen	< > oder > <
--	--------------

HINWEIS

Sie müssen Gabeln durch ein Leerzeichen trennen.

<i>niente</i> -Gabeln, die mit einem kleinen Kreis beginnen/enden	o < oder > o
---	----------------------------

<i>niente</i> -Gabeln, die mit dem Buchstaben »n« beginnen/enden	n < oder > n
--	----------------------------

<i>sforzando</i> : <i>sfz</i>	sfz
-------------------------------	------------

<i>rinforzando</i> : <i>rfz</i>	rfz
---------------------------------	------------

Diese Liste ist nicht vollständig, da Sie beliebigen Text als Vortragsbezeichnung für Dynamikanweisungen eingeben können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Dynamikanweisungen einzugeben.

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*. Diese Angaben erscheinen in der richtigen Kursivschrift neben der Dynamikanweisung. Sie müssen allerdings auch eine sofortige Dynamikanweisung zur Begleitung eingeben, zum Beispiel **p** oder **f**, und die beiden mit einem Leerzeichen trennen, zum Beispiel **f molto** oder **p espressivo**.



Sie können sofortige Dynamikanweisungen ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955
- [Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967
- [Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971
- [Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979
- [Niente-Markierungen](#) auf Seite 982
- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984
- [Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 964
- [Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 974
- [Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 965
- [Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 966
- [Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 969

Dynamikanweisungen-Bereich

Der Dynamikanweisungen-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico Elements verfügbaren Dynamikanweisungen, darunter allmähliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen wie *poco* und *possibile*. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Dynamiksymbole-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Dynamiksymbole**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Dynamik-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Sofortige Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie *pp* und *f* und Modifikatoren wie *subito* und *possibile*. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.
Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

Allmähliche Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie \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

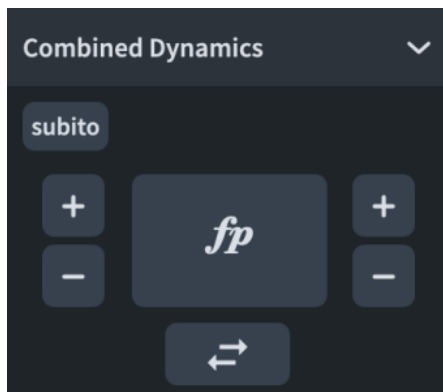
Paare von separaten Gabeln werden anders behandelt als *Messa-di-voce*-Gabeln. Zum Beispiel haben separate Gabeln im Schreiben-Modus jeweils Anfangs- und Endgriffe, während *Messa-di-voce*-Gabeln einen gemeinsamen Griff in der Mitte haben.

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 206

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 965

Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen anhand des Dynamikanweisungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können in mehrstimmigen Kontexten auch in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben, um zum Beispiel in den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verschiedene Dynamikanweisungen zu verwenden.

TIPP

- Sie können Dynamikanweisungen 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 gewünschte Dynamikanweisung in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **p**, **p<f>p** oder **f>** ein.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie Dynamikanweisungen eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um die Dynamikanweisungen für alle Stimmen/Notenzeilen einzugeben, die zu 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.

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 955

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982

[Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 973

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 974

[Niente-Markierungen zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 982

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 966

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967

- [Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 969
- [Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 965
- [Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 963
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
- [Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 975
- [Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 964
- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

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.

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 206
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227
- [Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955
- [Stimmen](#) auf Seite 1502
- [Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 973
- [Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 966
- [Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 965
- [Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 963
- [Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 964
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217



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

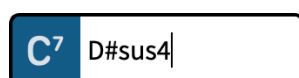
- Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie ein Akkordsymbol eingeben möchten.
- Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .

HINWEIS

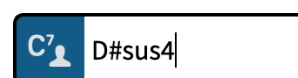
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Akkordsymbole an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Akkordsymbole-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Akkordsymbolen eingestellt.

- 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. Zum Beispiel kann eine Eingabe von **D|C7** dazu führen, dass zwei Akkorde direkt übereinander oder

nebeneinander eingegeben werden, je nach Ihren Einstellungen im Dialog **Akkordsymbol-Optionen**.

- 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 206

[Klavatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Akkordsymbole](#) auf Seite 899

[Akkordsymbole aus Noten erzeugen](#) auf Seite 338

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 908

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 926

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 338

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 281

[Akkordspur](#) auf Seite 557

[Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 557



[Voicing von Akkordsymbolen zurücksetzen](#) auf Seite 558

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900

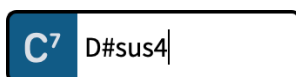
Akkordsymbole-Einblendfeld

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Akkordsymbole-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Akkordsymbolkomponenten einzugeben. Sie können sie in beliebiger Kombination eingeben.

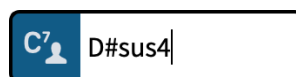
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Akkordsymbole auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .
- Wählen Sie ein vorhandenes Akkordsymbol aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Akkordsymbol erzeugen**.

Beim Eingeben von globalen Akkordsymbolen entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalen Akkordsymbolen wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein globales Akkordsymbol



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein lokales Akkordsymbol



Der **Akkordsymbole**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Eingabearten nacheinander ohne Leerzeichen in das Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben, können Sie sie kombinieren, um komplexere Akkordsymbole zu erstellen. Geben Sie zum Beispiel **EbLocrian** für das folgende Akkordsymbol ein:

E^bLoc.

Grundtöne für Akkordsymbole

Grundtonart für Akkordsymbole

Eintrag im Einblendfeld

Englische Notennamen

C, Db, F#, B und so weiter

C, Db, F#, B und so weiter

Deutsche Notennamen

C, Des, Fis, H und so weiter

C, Db, F#, H und so weiter

Fixed-do Solfège

do, reb, fa, fa#, ti und so weiter

C, Db, F, F# und so weiter

Nashville-Zahlen, die Stufen darstellen

1, 2b, 4#, 7 und so weiter

Wenn C-Dur angenommen wird:

C, Db, F#, B und so weiter

TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Grundtöne auch auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spielen Sie zuerst den Grundton mit einem Finger und danach die restlichen Noten des Akkords, während Sie den Grundton weiterhin gedrückt halten.
 - Spielen Sie alle Noten des Akkords zusammen, lassen Sie alle los und spielen Sie dann den Grundton erneut.
-

Akkordsymbolintervallarten

Akkordsymbolintervallart

Eintrag im Einblendfeld

Dur

maj, M, ma oder den Grundton eingeben und sonst nichts.

Moll

m, min oder **mi**

Vermindert

dim, di oder **o**

Akkordsymbolintervallart	Eintrag im Einblendfeld
Übermäßig	aug, au, ag oder +
Halbvermindert	half-dim, halfdim oder hd
6/9	6/9, 69 oder %

HINWEIS

M- und **m-**Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.

Akkordsymbolintervalle

Intervall	Eintrag im Einblendfeld
Große Septime	^7 oder ^
Große None	^9, maj9 oder 9maj7

Akkordsymbolalterationen

Akkordsymbolalterationsart	Eintrag im Einblendfeld
Alterationen	b5, -5, #9, +9, b10 und so weiter
Hinzugefügte Noten	add#11, add+11, addb9, add-9, addF#, addBb USW.
Vorhalte	sus4, sus9 und so weiter
Ausgelassene Noten	omit3, no7 und so weiter

Akkordsymbole mit alterierten Basstönen

Beispiel für ein Akkordsymbol mit einem alterierten Basston	Eintrag im Einblendfeld
G7/D	G7/D, G7,D, Gmaj7/D oder Gmaj7,D
C(b5)/Eb	CMb5/Eb, CMb5,Eb, Cmajb5/Eb oder Cmajb5,Eb
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

G/E

Cmaj7/D

Fm/D#

Eintrag im Einblendfeld

G | E, G;E, Gmaj | E oder Gmaj;E

CM7 | D, CM7;D, Cmaj7 | D oder Cmaj7;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

Kein Akkord

Eintrag im Einblendfeld

N.C., NC, no chord oder none

Modale Akkordsymbole

Modales Akkordsymbol

Ionisch

Dorisch

Phrygisch

Lydisch

Mixolydisch

Äolisch

Lokrisch

Eintrag im Einblendfeld

ionian

dorian

phrygian

lydian

mixolydian

aeolian

locrian

Modales Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Melodisch Moll	melodicminor
Harmonisch Moll	harmonicminor
Ganzton	wholetone
Halbton-Ganzton-vermindert oder oktatonisch	diminishedhalfwhole, diminishedsemitonotone, octatonichalfwhole oder octatonicsemitonotone
Ganzton-Halbton-vermindert oder oktatonisch	diminishedwholehalf, diminishedtonesemitone, octatonicwholehalf oder octatonictonesemitone

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Akkordsymbole gibt. Sie soll lediglich die verschiedenen Komponenten veranschaulichen, die Sie verwenden können, um verschiedene Akkordsymbole einzugeben.

HINWEIS

Das Erscheinungsbild der erzeugten Akkordsymbole wird durch die Standardeinstellungen von Dorico Elements bestimmt. Die Struktur Ihrer Eingabe im Akkordsymbole-Einblendfeld wird dabei nicht berücksichtigt. Wenn Sie zum Beispiel einen C-Dur-Akkord eingeben, erhalten Sie immer dasselbe Akkordsymbol, egal, ob Sie im Einblendfeld **C**, **Cmaj** oder **CM** eingeben.

Akkordsymbole in Klammern

Beispiel für ein Akkordsymbol in Klammern	Eintrag im Einblendfeld
(Cmaj7)	(Cmaj7)

Akkordsymbol-Regionen

Akkordsymbol-Region	Eintrag im Einblendfeld
Neue Akkordsymbol-Region	reg

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Akkordsymbole](#) auf Seite 899

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 919

Navigation während der Akkordsymboleingabe

Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld manuell um unterschiedliche Werte verschieben, um Akkordsymbole an anderen Positionen einzugeben, ohne das Einblendfeld jedes Mal schließen und wieder öffnen zu müssen.

Mit einer Computertastatur navigieren

Navigation des Einblendfelds

Tastaturbefehl

Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit.

Leertaste

Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zurück zur vorigen Zählzeit.

Umschalttaste-Leertaste

Verschieben Sie das Einblendfeld an den Anfang des nächsten Takts.

Tab-Taste

Bewegen Sie das Einblendfeld an den Anfang des vorherigen Takts.

Umschalttaste-Tab-Taste

Verschieben Sie den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:

Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste

- Nächste/Vorherige Note oder Pause
- Nächste/vorherige rhythmische Rasterposition
- Nächstes/Voriges Zeichen im Eintrag eines vorhandenen Akkordsymbols

Verschieben Sie das Einblendfeld zum nächsten/vorherigen Akkordsymbol.

Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste

Mit einem MIDI-Keyboard navigieren

Wenn Sie Akkordsymbole über ein MIDI-Keyboard eingeben, wird das Einblendfeld automatisch zur nächsten Zählzeit verschoben, nachdem Sie einen Akkord eingespielt haben.

Sie können bestimmte Tasten oder Schalter auf Ihrem MIDI-Keyboard festlegen, mit denen ein unterschiedliches Navigationsverhalten ausgelöst wird. Verwenden Sie den Schalter **MIDI Learn** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen**, um den Tastaturbefehlen unter **Noteneingabe > Akkordsymbol-Eingabe vorrücken** bestimmte Tasten zuzuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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



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

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 64

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 332

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 912

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436

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

Akkordsymbole aus Noten erzeugen

Sie können automatisch Akkordsymbole basierend auf den Harmonien von bereits eingegebenen Noten erzeugen. Sie können den musikalischen Kontext angeben, der bei der Berechnung berücksichtigt werden soll, zum Beispiel, welche Notenwerte und Umkehrungen einbezogen werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, aus denen Sie Akkordsymbole erzeugen möchten.

TIPP

Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen**, um den Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel den minimalen Notenwert festlegen, den Sie in Akkordsymbole aufnehmen möchten, und die Erstellung von offenen Quintakkordsymbolen verhindern.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Akkordsymbole werden basierend auf den ausgewählten Noten und Ihren Einstellungen erzeugt. Akkordsymbole werden an den rhythmischen Positionen von Akkorden eingegeben, die aus mindestens zwei oder drei Noten bestehen, je nach Ihren Einstellungen.

Für alle Instrumente, die in Ihrer Auswahl enthalten sind, ist die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

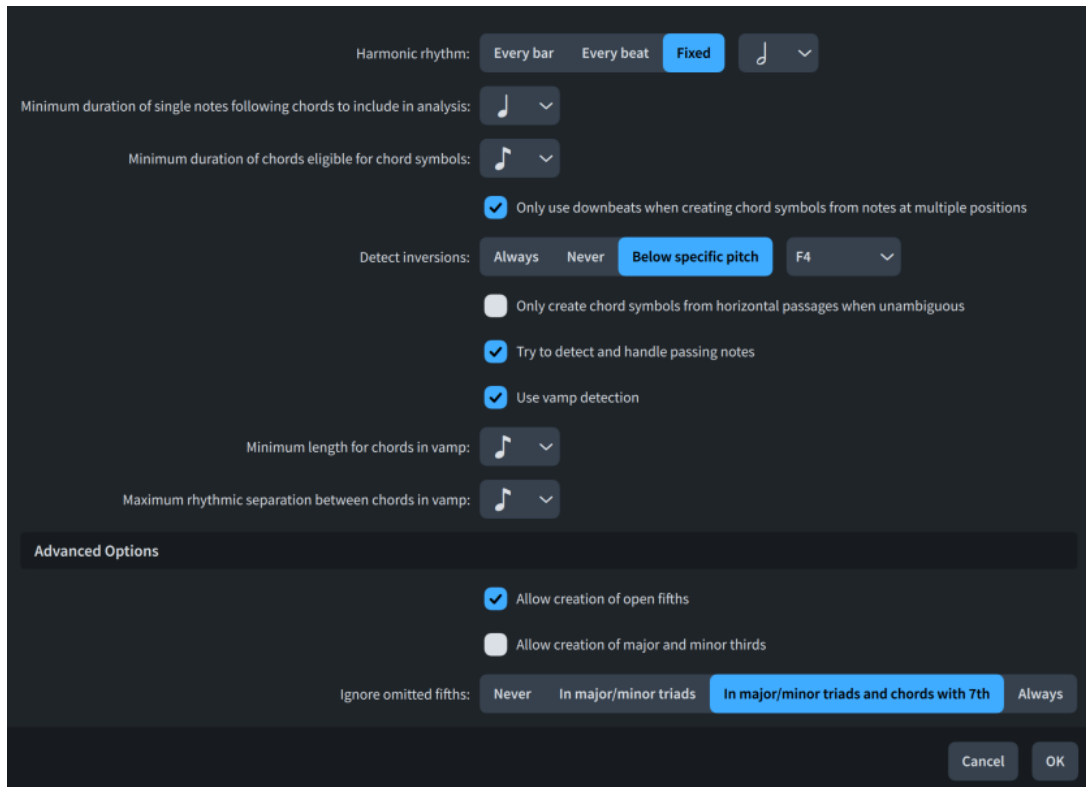
[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 396

Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen (Dialog)

Im Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** können Sie Akkordsymbole basierend auf bereits eingegebenen Noten erzeugen und den musikalischen Kontext angeben, der bei der Berechnung beachtet werden soll.

- Sie können den Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** im Schreiben-Modus öffnen, wenn im Notenbereich mindestens ein Akkord ausgewählt ist, indem Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.



Der Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** umfasst die folgenden Optionen:

Harmonischer Rhythmus

Hier können Sie das minimale rhythmische Intervall zwischen erzeugten Akkordsymbolen festlegen.

- **In jedem Takt:** Akkordsymbole werden mindestens in jedem Takt erzeugt.
- **An jeder Zählzeit:** Akkordsymbole werden mindestens an jeder Zählzeit erzeugt, gemäß der vorliegenden Taktart.
- **Fest:** Akkordsymbole werden im angegebenen Intervall erzeugt.

Mindestdauer von Einzelnoten nach Akkorden, um bei der Analyse berücksichtigt zu werden

Hier können Sie den kürzesten Notenwert für einzelne Noten festlegen, die in die Akkordsymbol-Berechnung einbezogen werden sollen. So können Sie Durchgangsnoten ausschließen, die kürzer als der festgelegte Notenwert sind.

Mindestdauer von Akkorden, um als Akkordsymbole berücksichtigt zu werden

Hier können Sie den kürzesten Notenwert für Akkorde festlegen, die in die Akkordsymbol-Berechnung einbezogen werden sollen. So können Sie Durchgangsakkorde ausschließen, die kürzer als der festgelegte Notenwert sind.

Beim Erstellen von Akkordsymbolen aus Noten an mehreren Positionen nur erste Zählzeit von Takten nutzen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur Noten, die auf starken Zählzeiten in jedem Takt beginnen, in die Akkordsymbol-Berechnung einbezogen.

Umkehrungen erkennen

Hiermit können Sie ändern, wie Umkehrungen bei der Akkordsymbol-Berechnung gehandhabt werden.

- **Immer:** Umkehrungen werden immer beachtet.

- **Nie:** Umkehrungen werden nie beachtet. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Akkordsymbole aus Noten berechnen, die zu mehreren Instrumenten gehören.
- **Unter bestimmter Tonhöhe:** Umkehrungen werden nur für Noten unter der festgelegten Tonhöhe berücksichtigt.

Akkordsymbole aus horizontalen Passagen nur erstellen, wenn diese eindeutig sind

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Akkordsymbole nur dann aus Noten an mehreren rhythmischen Positionen erzeugt, wenn der resultierende Akkord einfach ist.

Versuchen, Durchgangsnoten zu erkennen und entsprechend zu behandeln

Wenn diese Option aktiviert ist, erkennt Dorico Elements Durchgangsnoten nach Möglichkeit und schließt sie aus der Akkordsymbol-Berechnung aus.

Vamp-Erkennung nutzen

Wenn diese Option aktiviert ist, erkennt Dorico Elements rhythmische Muster und Texturen, die häufig für Vamping verwendet werden, und berücksichtigt sie bei der Akkordsymbol-Berechnung.

Mindestlänge für Akkorde in einem Vamp

Hier können Sie den Mindest-Notenwert für Akkorde in Vamp-Bereichen ändern.

Maximaler rhythmischer Abstand zwischen Akkorden in Vamps

Hier können Sie den maximalen Abstand zwischen Akkorden in Vamp-Bereichen ändern.

Erzeugen von Quintakkorden erlauben

Wenn diese Option aktiviert ist, erzeugt Dorico Elements Akkordsymbole aus Akkorden, die nur aus zwei Noten bestehen, welche eine Quinte auseinander liegen.

Erzeugen von großen und kleinen Terzen zulassen

Wenn diese Option aktiviert ist, erzeugt Dorico Elements Akkordsymbole aus Akkorden, die nur aus zwei Noten bestehen, welche eine Terz auseinander liegen.

Weggelassene Quinten ignorieren

Hier können Sie einstellen, wie Akkorde mit weggelassenen Quinten gehandhabt werden sollen.

- **Nie:** Weggelassene Quinten werden nie ignoriert, d. h. Akkorde werden gemäß den verfügbaren Noten interpretiert.
- **In Moll/Dur-Dreiklängen:** Weggelassene Quinten werden ausschließlich in Akkorden ignoriert, die aus nur zwei Noten bestehen, welche eine Terz auseinander liegen.
- **In Moll/Dur-Dreiklängen und Akkorden mit Septime:** Weggelassene Quinten werden in Akkorden ignoriert, die aus nur zwei Noten bestehen, welche eine Terz auseinander liegen, und in Akkorden mit einer Septime.
- **Immer:** Weggelassene Quinten werden immer ignoriert, d. h. Akkordsymbole werden so erzeugt, als wäre die Quinte vorhanden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 899

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 396

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

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 939

[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

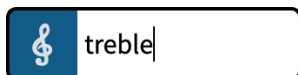
Schlüssel und Oktavzeichen (Einblendfeld)

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Schlüssel und Oktavzeichen einzugeben.

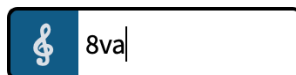
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Schlüssel** .
- Wählen Sie einen vorhandenen Schlüssel oder ein vorhandenes Oktavzeichen aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Schlüssel erzeugen**.

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



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseingabe



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseingabe



Der **Schlüssel**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Schlüssel

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
Violinschlüssel	g, G, g2, sol oder treble
Bassschlüssel	f, F, f4, fa oder bass
Tenor C-Schlüssel	ct, CT, c4, ut4 oder tenor
Alt C-Schlüssel	ca, CA, c3, ut3 oder alto
Violinschlüssel, eine Oktave tiefer	g8ba, G8ba, g8d, G8d, treble8ba oder treble8d

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
Ungestimmte Perkussion	perc
4-saitige Tabulatur	tab4
6-saitige Tabulatur	tab6

TIPP

Im Schlüssel-Bereich ist der rechteckige Perkussions-Schlüssel verfügbar.

Oktavverschiebungen für Schlüssel

Funktion von Oktavverschiebungen	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	+1
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	+2
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	-1
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	-2
Oktavverschiebung für klingende Notation festlegen	c
Oktavverschiebung für transponierte Notation festlegen	t

Geben Sie zum Beispiel **treble+1t** für einen Violinschlüssel ein, der in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschoben wird. Dies führt dazu, dass Noten, die in Layouts mit transponierter Notation hinter dem Schlüssel stehen, eine Oktave tiefer angezeigt werden als bei Verwendung eines normalen Violinschlüssels.

Oktavzeichen

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	8va, 8, 8u oder 1u
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	15ma, 15, 15u oder 2u
Noten um drei Oktaven aufwärts verschieben	22ma, 22, 22u oder 3u
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	8ba, 8vb, 8d oder 1d
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	15ba, 15vb, 15d oder 2d

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Noten um drei Oktaven abwärts verschieben	22ba, 22vb, 22d oder 3d
<i>Loco</i> -Anweisung	loco
Ende des Oktavzeichens	oder stop

Geben Sie zum Beispiel **stop** ein, um während der Noteneingabe festzulegen, wo ein Oktavzeichen enden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Schlüssel](#) auf Seite 939



[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 945

[Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren](#) auf Seite 946

Schlüssel-Bereich

Der Schlüssel-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Schlüsseln und Oktavzeichen, die in Dorico Elements verfügbar sind. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Schlüssel-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Schlüssel-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Standardschlüssel

Enthält die Schlüssel, die Sie am wahrscheinlichsten benötigen werden, zum Beispiel Violin- und Bassschlüssel.

Oktavzeichen

Enthält Oktavlinien, die bis zu drei Oktaven darüber und darunter anzeigen, und eine *Locolinie*.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Schlüssel](#) auf Seite 939

[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 346

[Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 348



Schlüssel mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Schlüssel mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können das Einblendfeld auch verwenden, um die Art der vorhandenen Schlüssel zu ändern.

HINWEIS

- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Außerdem können Sie Schlüssel in einzelnen Layouts, gemäß der Layout-Transposition sowie am Anfang von einzeiligen Systemen anzeigen/ausblenden.
 - Für viele Instrumente gibt es in Dorico Elements verschiedene Typen, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in 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.
Geben Sie zum Beispiel **bass** für einen Bassschlüssel, **alto** für einen Altschlüssel oder **treble+1t** für einen in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschobenen Violinschlüssel ein.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

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 939

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Schlüssel anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 942

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 945

[Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren](#) auf Seite 946

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141



Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben

Sie können Schlüssel anhand des Schlüssel-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Außerdem können Sie Schlüssel in einzelnen Layouts, gemäß der Layout-Transposition sowie am Anfang von einzeiligen Systemen anzeigen/ ausblenden.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
- Für viele Instrumente gibt es in Dorico Elements verschiedene Typen, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in 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 206

[Schlüssel](#) auf Seite 939




[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1500

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 342

[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

[Oktavzeichen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 950

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214



Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Oktavzeichen mit dem Schlüssel-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Oktavzeichen in mehrstimmigen Kontexten auch nur in bestimmte Stimmen eingeben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie ein Oktavzeichen hinzufügen möchten. Wenn Sie ein Oktavzeichen für eine einzelne Stimme hinzufügen möchten, wählen Sie nur Noten in dieser Stimme aus.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel** , um den Schlüssel-Bereich anzuzeigen.
3. Geben Sie das gewünschte Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um ein Oktavzeichen für alle Stimmen in 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 206

[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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 1047

[Richtige Positionierung für die Zäsureingabe](#) auf Seite 353

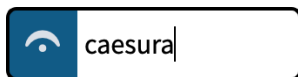
Fermaten und Pausen (Einblendfeld)

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 206

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 1047



[Arten von Fermaten](#) auf Seite 1048

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 1049

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 1049

Fermaten und Pausen (Bereich)

Der Bereich für Fermaten und Pausen ermöglicht Ihnen die Eingabe aller möglichen Arten von Fermaten und Pausen, die in Dorico Elements verfügbar sind, darunter auch alternative Fermatenversionen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Fermaten und Pausen ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Fermaten und Pausen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Der Bereich für Fermaten und Pausen enthält die folgenden Abschnitte:

- **Fermaten**
- **Atemzeichen**
- **Zäsuren**

HINWEIS

Fermaten und Pausen haben aktuell keine Auswirkungen auf die Wiedergabe; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben](#) auf Seite 352

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 1047

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 1048



[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 1049

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 1049

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 219

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 1047

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 1048

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 1049

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 1049

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 1050



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 206

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 1047

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 1050

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

Richtige Positionierung für die Zäsureingabe

Zäsuren werden üblicherweise am Ende eines Taktes vor dem Taktstrich eingefügt. In Dorico Elements müssen Zäsuren mit der Note verbunden werden, die direkt hinter der gewünschten Eingabeposition steht, da Dorico Elements die Zäsuren dann automatisch richtig platzieren kann.

Wenn Ihre Mauseingabe auf **Zeiger mit Element laden** eingestellt ist und Sie Zäsuren eingeben, müssen Sie die erste Note im nächsten Takt anklicken, damit links neben dem Taktstrich eine Zäsur erscheint. Sie können auch direkt auf den Taktstrich klicken.



Eine richtig eingegebene Zäsur. Die gestrichelten Verbindungslinien sind mit dem Notenkopf hinter dem Taktstrich verbunden, was bedeutet, dass die Zäsur richtig vor dem Taktstrich platziert ist.



Eine falsch eingegebene Zäsur. Durch Anklicken links neben dem Taktstrich wird die Zäsur mit der letzten Achtelnote im Takt verbunden.

Wenn die Zäsur richtig eingegeben wird, verbinden die gestrichelten Linien sie mit dem Notenkopf unmittelbar hinter dem Taktstrich.

Wenn die gestrichelten Verbindungslinien die Zäsur nicht mit dem Notenkopf unmittelbar hinter dem Taktstrich verbinden, müssen Sie die Zäsur löschen und neu eingeben. Bei falscher Eingabe können Zäsuren zu Abstandsproblemen führen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 1047

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 1049

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 1128

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1148

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1187



[Linien](#) auf Seite 1238

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 400

Ornamente-Einblendfeld

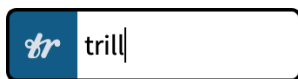
Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Ornamente-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um verschiedene Ornamente, Arpeggio-Hinweise, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen einzugeben.

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 arpeggiowdown
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 206

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 361

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 363

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 366

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 368

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 371

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 373

[Vibratohebel-Scoops mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 375

[Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 377

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 380

[Tapping eingeben](#) auf Seite 382

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1387

[Ornamente](#) auf Seite 1128

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1135



[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1148

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161
[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1178
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186
[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1187
[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230

Ornamente-Bereich

Im Ornamente-Bereich können Sie alle verfügbaren Arten von Ornamenten eingeben, einschließlich Jazz-Artikulationen, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Techniken. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Ornamente-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Der Ornamente-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Jazz

Enthält Ornamente und Tonhöhenänderungen, die in der Jazz-Musik üblich sind, zum Beispiel Bends, Scoops und Falls.

Barock und Klassik

Enthält Ornamente, wie sie in der barocken und klassischen Musik üblich sind, zum Beispiel Mordente, Doppelschläge und Triller.

Arpeggierung

Enthält die verschiedenen Arten von Arpeggio-Zeichen.

HINWEIS

Während der Noteneingabe können Sie keine Arpeggio-Zeichen mit der Maus eingeben.

Glissandi

Enthält die verschiedenen Arten von Glissando-Linien.

Gitarre

Enthält Spielanweisungen und Tonhöhenmodulationen, die normalerweise mit Gitarren in Verbindung gebracht werden, etwa Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Scoops.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206
[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 361
[Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 363
[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 365
[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 367
[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 368

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 1128
- [Triller](#) auf Seite 1132
- [Trillerintervalle](#) auf Seite 1135
- [Trillerintervalle ändern](#) auf Seite 1138
- [Trillerintervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 1139
- [Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1141
- [Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1187
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 366
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219



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 206

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 367

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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 354

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1148

[Arpeggios bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1152

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

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 der Maus 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 206

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1148

[Arpeggios bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1152

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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 354

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1157

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1158

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 1156

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 367

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 206

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1157

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1158

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 367
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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 354
- [Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 359
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186
- [Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 1189
- [Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 1189
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568
- [Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

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 206
- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 361
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568
[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

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 354
[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359
[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161
[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1163
[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1165
[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1166
[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178
[Tapping](#) auf Seite 1179
[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1181

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 354

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 370

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 371

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

Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Im Ornamente-Bereich können Sie Gitarren-Bendings zwischen vorhandenen Noten eingeben, 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 206

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359



[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, vor denen Sie Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
 3. Ändern Sie das Intervall wie erforderlich.
 4. Optional: Um die Gitarren-Pre-Bends in Gitarren-Pre-Dives umzuwandeln, aktivieren Sie **Vibratohebel-Pre-Bend** und das entsprechende Kontrollkästchen in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
-

ERGEBNIS

Gitarren-Pre-Bends mit dem festgelegten Intervall werden vor den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden als Gitarren-Pre-Dives angezeigt, wenn sowohl **Vibratohebel-Pre-Bend** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1163

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178



[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, nach denen Sie Gitarren-Post-Bends eingeben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie **Post-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ändern Sie das Intervall wie erforderlich.
 - Um die Gitarren-Post-Bends in mikrotonale Gitarren-Post-Bends umzuwandeln, aktivieren Sie **Mikrotonales Bending** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends**.

ERGEBNIS

Gitarren-Post-Bends mit dem festgelegten Intervall werden nach den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden als mikrotonal angezeigt, wenn **Mikrotonales Bending** aktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1165

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 368

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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 1178
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206
[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 354
[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186
[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 366
[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 367
[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 1189
[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 1189
[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 1190
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230

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.

- 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 **vibbend** im Einblendfeld ein, um das Return einzugeben.
 - 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 354

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1166

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 368

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

- 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 206

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1166

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 371

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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 354

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 379

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1185

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.

- Optional: Wenn Sie Noten mit Vibratohebel-Scoops in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 - Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 - 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 206

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178



[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 379

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1185

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

- 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.
 - 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 im Einblendfeld **vibdip** ein.
 - 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 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 354

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1183




[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 379

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

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 206

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 359

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1183



[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 379

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

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.
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 **wbar** im Einblendfeld ein, um die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
6. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.

ERGEBNIS

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 354

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227




[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230

Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Vibratohebel-Anweisungen über eine Reihe von Objekten eingegeben werden, erhalten sie eine Dauer und werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in 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.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Linie** .
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt.

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 359

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230

Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben

Sie können Hammer-Ons/Pull-Offs mit dem Ornamente-Einblendfeld an allen Noten für Bundinstrumente eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Sie mehrere Noten auswählen, gibt Dorico Elements automatisch die entsprechenden Bindebögen ein. Sie können auch Tapping mit Hammer-Ons/Pull-Offs zu vorhandenen Noten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

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



TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Hammer-Ons/Pull-Offs hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie Hammer-Ons eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit aufsteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D.
- Wenn Sie Pull-Offs oder Tapping mit Pull-Offs eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.
- Wenn Sie *Ligadi* eingeben möchten, müssen Sie mindestens drei derselben Saite zugewiesene Noten mit abwechselnden Tonhöhenrichtungen eingeben, zum Beispiel C-D-C für ein Hammer-On mit anschließendem Pull-Off oder D-C-D für ein Pull-Off mit anschließendem Hammer-On.

2. Optional: Wenn Sie 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. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das gewünschte Hammer-On/Pull-Off in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **ho** für ein Hammer-On oder **hopo** für ein Hammer-On mit anschließendem Pull-Off ein.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Das angegebene Hammer-On/Pull-Off wird an den ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Wenn Sie mehrere angrenzende Noten, die derselben Saite zugewiesen sind, ausgewählt haben, gibt Dorico Elements automatisch Bindebögen über die ausgewählten Noten ein und zentriert Hammer-On/Pull-Off-Anweisungen auf diesen Bindebögen. Bei Bindebögen mit mehreren Hammer-On/Pull-Off-Anweisungen wird jede Anweisung über der Reihe von Noten in der entsprechenden Richtung zentriert.

Standardmäßig werden Hammer-Ons/Pull-Offs sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert.

TIPP

Sie können Hammer-On/Pull-Offs auch zu vorhandenen Noten hinzufügen, indem Sie sie auswählen, **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die entsprechende Anweisung im Menü auswählen. Um Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen zentriert auf Bindebögen anzuzeigen, wählen Sie alle Noten mit Ausnahme der ersten Note unter jedem Bindebogen aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 354

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1181

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1184

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1387
[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1185

Tapping eingeben

Sie können Tapping-Anweisungen für die rechte und linke Hand mit dem Ornamente-Einblendfeld an allen Noten für Bundinstrumente eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch Tapping mit Hammer-Ons/Pull-Offs zu vorhandenen Noten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Tapping-Anweisungen hinzufügen möchten.



HINWEIS

Wenn Sie Tapping mit Pull-Offs eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

2. Optional: Wenn Sie 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 Eigenschaftens-Bereichs aktivieren und die entsprechende Anweisung im Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 354
- [Tapping](#) auf Seite 1179
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1184
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094
- [Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1387
- [Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1185

Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder

Sie können Spielanweisungen sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld verwenden, als auch mit der Maus anhand des Spielanweisungen-Bereichs. In Dorico Elements gelten Pedallinien als Spielanweisungen, da beide Objekte den Klang beeinflussen, den ein Instrument erzeugt.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile können Sie auf dieselbe Art eingeben, entweder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld oder im Spielanweisungen-Bereich. Harfenpedal-Schaubilder können Sie jedoch nur mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben.

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile können Sie anhand einer Eigenschaft in der **Saitenanzeige**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1223
- [Pedallinien](#) auf Seite 1203
- [Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1194
- [Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032
- [Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 388
- [Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 390
- [Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 391
- [Pedallinien mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 394
- [Harfenpedal-Schaubilder 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 398
- [Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 399

Spielanweisungen-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Spielanweisungen-Einblendfeld, das Sie nutzen können, um Spielanweisungen, Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals einzugeben.

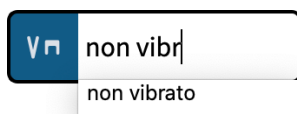
Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen auf Basis der von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter Spielanweisungen vorschlägt. Sie können dann eine dieser Spielanweisungen auswählen, um sie einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

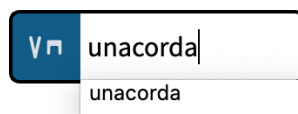
- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
- Wählen Sie eine vorhandene Spielanweisung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.

- Wählen Sie **Schreiben > Spielanweisung erzeugen**.

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



Das Spielanweisungen-Einblendfeld mit einem Beispiel für die Eingabe einer Spielanweisung



Das Spielanweisungen-Einblendfeld mit einem Beispiel für die Eingabe einer Pedallinie



Der **Spielanweisungen**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Spielanweisungen

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Vibrato</i>	vibrato
<i>Senza vibrato</i>	senza vibrato
<i>Naturale (nat.)</i>	nat
Con sord.	con sord
Starker Luftdruck	strong air pressure
Doppelzunge	double-tongue
Bogen abwärts	downbow
Bogen aufwärts	upbow
<i>Sul ponticello</i>	sul pont
<i>Sul tasto</i>	sul tasto
<i>Poco sul tasto</i>	pst
<i>Pizzicato</i>	pizz
<i>Spiccato</i>	spicc
<i>Arco</i>	arco
Zungenschnalzen (Stockhausen)	tongue click
Fingerschnipsen (Stockhausen)	finger click

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
Vibraphonmotor eingeschaltet	motor on
Vibraphonmotor ausgeschaltet	motor off
Offen	open
Dämpfen	damp
Dämpfen (groß)	damp large
Großes Barré	full barre
Kleines Barré	half barre
Anschlag aufwärts	strum up
Anschlag abwärts	strum down
Linke Hand	lh
Rechte Hand	rh

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Spielanweisungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene gängige Spielanweisungsarten einzugeben.

Wenn Sie die richtige Eingabe für eine Spielanweisung nicht kennen, beginnen Sie einfach, einen Teil der Spielanweisung einzugeben und kontrollieren Sie, ob die Anweisung im Menü des Einblendfelds vorgeschlagen wird.

HINWEIS

- Um Spielanweisungen eine Dauer zu geben, fügen Sie -> am Ende Ihrer Eingabe hinzu, zum Beispiel **vibrato->**. Während der Noteneingabe wird die Dauer der Spielanweisung verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen. Wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Gruppe hinzugefügt.
 - Da Spielanweisungen bestimmten Samples entsprechen, müssen sie genau wie beschrieben eingegeben oder aus dem Menü im Einblendfeld ausgewählt werden.
-

Pedallinien

Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen

Haltepedallinie	ped
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie	^, notch oder retake

Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen

	Eintrag im Einblendfeld
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie entfernen	nonotch
Haltepedallinie beenden	*
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie	sost
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie beenden	s*
<i>Una Corda</i> -Pedallinien	unacorda
<i>Una Corda</i> -Pedallinien beenden	u*

Harfen-Pedalangaben

Beispiel für eine Harfen-Pedalangabe	Eintrag im Einblendfeld
D, C, B \flat , E \flat , F, G, A	DCB\flatE\flatFGA, B\flatE\flat oder --\wedge \wedge---
D, C \sharp , H, E, F \sharp , G \sharp , A	DC\sharpBEF\sharpG\sharpA, C\sharpF\sharpG\sharp oder -v- -vv-

TIPP

Der senkrechte Strich ist optional.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile

Beispiel-Saitenanzeige	Eintrag im Einblendfeld
1	string1
3	string3

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1223

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1235

[Pedallinien](#) auf Seite 1203

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1204

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1194

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032



[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 393

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 396

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 397

Spielanweisungen-Bereich

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die in Dorico Elements verfügbaren Spielanweisungen, unterteilt in Instrumentenfamilien. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus. Pedallinien sind im **Tasteninstrumente**-Abschnitt enthalten.

- Sie können den Spielanweisungen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Häufig verwendet

Enthält häufig verwendete Spielanweisungen, die auch für mehrere verschiedene Instrumentenfamilien gelten, zum Beispiel »Stumm« und »Legato«.

Holzblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Holzblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Klappenschläge« und »Pfeiftöne«.

Blechblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Blechblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Cup-Dämpfer« und »abgestoppt«.

Ungestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für ungestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Rim« und »kratzen«.

Gestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für gestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Motor an« und »½ Ped« für Vibraphone.

Keyboard

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Keyboardinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Ped.« und verschiedene Pedalniveaus.

Chor

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für menschliche Stimmen eingesetzt werden, zum Beispiel »offener Mund« und »Zungenschnalzen«.

Streichinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Streichinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »col legno battuto« und »Bogen nach unten«.

Gitarre

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Gitarren und Bundinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel Saitenanzeigen, »kleines Barré« und »Anschlag aufwärts«.

TIPP

Sie können in jedem Abschnitt mit dem Mauszeiger über die Optionen fahren, um die Namen der einzelnen Spielanweisungen anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 398

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1223

[Pedallinien](#) auf Seite 1203

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032



Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

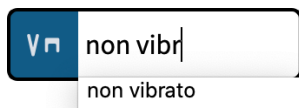
Sie können Spielanweisungen über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.


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. Wenn Sie möchten, dass die Spielanweisung eine Dauer hat, können Sie -> am Ende hinzufügen.



5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Spielanweisungen mit offenem Ende, zum Beispiel **non vibrato**->, werden bei der Noteneingabe automatisch verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken oder im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich auf **Eingabemarke vorwärts**  klicken.

6. Optional: Beenden Sie offene Spielanweisungen bei der Noteneingabe, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und eine der folgenden Eingaben machen:
- Um die aktuelle Spielanweisung durch eine andere Spielanweisung abzulösen, geben Sie die gewünschte Spielanweisung ein. Zum Beispiel können Sie **vibrato** eingeben. Dadurch wird die aktuelle Spielanweisung durch eine Fortsetzungslinie mit der folgenden verbunden.
 - Um die aktuelle Spielanweisung durch eine andere Spielanweisung mit offenem Ende abzulösen, geben Sie die gewünschte Spielanweisung gefolgt von -> ein. Zum Beispiel können Sie **vibrato->** eingeben. Dadurch wird die aktuelle Spielanweisung durch eine Fortsetzungslinie mit der folgenden verbunden.
 - Um die aktuelle Spielanweisung zu beenden, ohne eine weitere Spielanweisung hinzuzufügen, geben Sie ? in das Einblendfeld ein. Dadurch erhält die aktuelle Spielanweisung eine Dauerlinie statt einer Fortsetzungslinie.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Spielanweisungen werden eingegeben. Sie werden standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gelten nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie werden in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Benachbarte Spielanweisungen oder solche, die gemeinsam oder direkt nacheinander eingegeben wurden, werden automatisch gruppiert. Dies erfolgt sowohl bei der Noteneingabe als auch beim Hinzufügen von Spielanweisungen zu vorhandenen Noten.

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 1235
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229
- [Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568



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 206
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217
- [Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813
- [Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
- [Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1236
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

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.

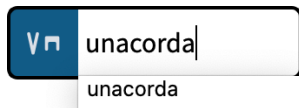
VORGEHENSWEISE


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 1204

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 1210

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1216

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Noten eingeben](#) auf Seite 229
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.



HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen. Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Haltepedallinie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen eingeben möchten.
 2. Optional: Wenn Sie 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 1204
[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 383
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1216
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1209



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 Notenbereich 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 387
[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1204

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1216

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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 1204

[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 387

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1216



[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1209

Harfenpedal-Schaubilder eingeben

Sie können Harfenpedal-Schaubilder über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico Elements an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden. Alle Tonhöhen, die nicht mit der aktuellen Harfen-Pedalstellung ausgeführt werden können, mit Ausnahme der zwei tiefsten Saiten der Harfe, werden in Rot angezeigt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs aktiviert sind.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe in eine Harfen-Notenzeile.
 - Wählen Sie ein Element in einer Harfen-Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Harfenpedal-Schaubild eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
3. Machen Sie die entsprechende Eingabe für die gewünschten Harfenpedale.
Geben Sie zum Beispiel **C#F#G#** für die Pedale C#, F# und G# (etwa in A-Dur) oder **BbEb** für die Pedale Bb und Eb (etwa in Bb-Dur) ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Das entsprechende Harfenpedal-Schaubild wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingegeben. Je nach Ihren Layout-Einstellungen wird es entweder als Diagramm oder anhand von Notennamen dargestellt oder nicht angezeigt (in diesem Fall steht an seiner Stelle ein Hinweisschild).

Bei der Noteneingabe werden Harfenpedal-Schaubilder an der Eingabemarke eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 383

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1194

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1196

[Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern](#) auf Seite 1195

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1100

Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen

Sie können auf Basis von bereits eingegebenen Noten geeignete Harfenpedal-Schaubilder berechnen, entweder ab einem bestimmten Punkt oder innerhalb einer ausgewählten Region.

Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico Elements an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden. Alle Tonhöhen, die nicht mit der aktuellen Harfen-Pedalstellung ausgeführt werden können, mit Ausnahme der zwei tiefsten Saiten der Harfe, werden in Rot angezeigt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs aktiviert sind.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region aus, die Sie für die Berechnung von Harfen-Pedalangaben nutzen möchten. Sie können dies auf eine der folgenden Arten tun:
 - Wählen Sie eine vorhandene einzelne Note aus, ab der Sie Harfen-Pedalangaben berechnen möchten.
 - Wählen Sie einen Notenbereich aus, für den Sie Harfen-Pedalangaben berechnen möchten.

HINWEIS

Dorico Elements ignoriert beim Berechnen von Harfenpedalen die beiden tiefsten Harfensaiten, C und D.

2. Wählen Sie **Schreiben > Harfenpedale berechnen**.
-

ERGEBNIS

Am Anfang Ihrer Auswahl wird ein Harfenpedal-Schaubild eingegeben. Je nach Ihren Layout-Einstellungen wird es entweder als Diagramm oder anhand von Notennamen dargestellt oder nicht angezeigt (in diesem Fall steht an seiner Stelle ein Hinweisschild).



WEITERFÜHRENDE LINKS


[Akkordsymbole aus Noten erzeugen](#) auf Seite 338


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.

- 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 383

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben



Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Wenn Sie den Spielanweisungen-Bereich verwenden, können Sie Saitenanzeigen mit Dauer nicht während der Noteneingabe hinzufügen. Dies ist nur bei Verwendung des Einblendfelds möglich.

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie dieselbe Saitenanzeige an mehreren Stellen eingeben möchten, ändern Sie Ihre Einstellung für die Mauseingabe in **Zeiger mit Element laden**, so dass Sie die Saitenanzeige nicht für jede Note erneut auswählen müssen.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in 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 387

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217



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 Elements erkennt automatisch, auf welchen Saiten die jeweilige Tonhöhe gespielt werden kann, aber Sie können die Saite auch manuell angeben.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Noten, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für Instrumente mit Bündeln aus, neben denen Sie Saitenanzeigen hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Einblenden** in der **Saitenanzeige**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Saitenanzeigen werden in der Notenzeile neben jeder ausgewählten Note angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie nicht für jede Note manuell eine Saite angegeben haben, werden die Saitennummern in den Saitenanzeigen automatisch berechnet. Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile für offene Saiten werden als Zahl Null in Fettschrift ohne kreisförmigen Rahmen angezeigt.

Standardmäßig werden Saitenanzeigen links von Notenköpfen angezeigt, die keine Fingersätze für die linke Hand haben, und rechts von Notenköpfen, die Fingersätze für die linke Hand haben.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Saiten angeben, auf denen Noten ausgeführt werden sollen. Dies wirkt sich auf die Nummern in den jeweiligen Saitenanzeigen aus.
- Sie können die Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 1020

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094

[Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen](#) auf Seite 1034

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Eingabemethoden für Linien

Sie können mit Hilfe des Linien-Bereichs sowohl horizontale als auch vertikale Linien eingeben. Es gibt kein Einblendfeld für Linien.

TIPP

Wenn Sie möchten, dass Linien für bestimmte Notationselemente stehen, die sich gegebenenfalls auf die Wiedergabe auswirken, müssen Sie die gewünschten Notationselemente

stattdessen direkt eingeben. Für Dynamikanweisungen, Arpeggios, Glissandi und Triller zum Beispiel gibt es in Dorico Elements spezifische Funktionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linien](#) auf Seite 1238

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383



[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 342

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

Linien-Bereich

Der Linien-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Linien, die in Dorico Elements verfügbar sind. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Linien-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Linien**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Der Linien-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Horizontal

Enthält die verfügbaren horizontalen Linien. Mit den Optionen am oberen Rand dieses Abschnitts können Sie die Zuordnungsart für Anfang und Ende der horizontalen Linien festlegen, die Sie daraufhin eingeben.

Horizontale Linien können Notenköpfen, Taktstrichen oder rhythmischen Positionen zugeordnet sein und am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.



Vertikal

Enthält die verfügbaren vertikalen Linien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[Linien](#) auf Seite 1238

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1240

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 206

[Linien](#) auf Seite 1238

[Positionen von Linien](#) auf Seite 1241

[Länge von Linien](#) auf Seite 1246

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1252

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1244

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 363

[Einstellung für die Eingabeposition von Objekten ändern](#) auf Seite 219

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 206

[Linien](#) auf Seite 1238

[Länge von Linien](#) auf Seite 1246

[Vertikale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1247

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1252

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 1242

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1243



[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 361

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

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 Elements wird mit Systemen verbundener Text als Systemobjekt eingestuft. Daher unterliegt mit Systemen verbundener Text Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.
- Wenn Sie den Absatzstil von Text in einem einzelnen Textobjekt oder Textrahmen übergehen, indem Sie zum Beispiel Text in Fettschrift anzeigen, werden alle späteren Änderungen, die Sie an den entsprechenden Parametern des Absatzstils vornehmen, nicht auf den manuell angepassten Text angewandt. Schriftgröße-Abweichungen werden jedoch mit der Schriftgröße im Absatzstil kombiniert.
- 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 206

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

[Arten von Text](#) auf Seite 1407

[Textobjekte](#) auf Seite 1406

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

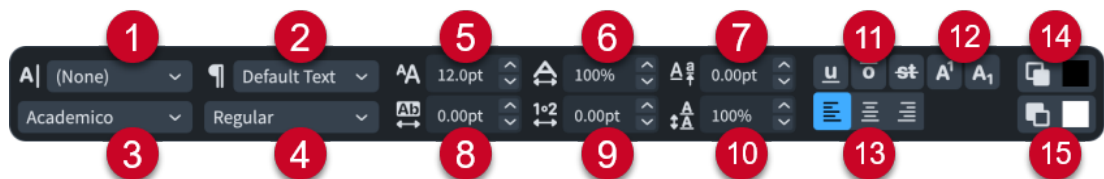
[Text formatieren](#) auf Seite 777

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

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

Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus

Mit dem Texteditor können Sie Text hinzufügen und formatieren. Im Schreiben-Modus wird er geöffnet, wenn Sie Textobjekte hinzufügen oder bearbeiten.



Der Texteditor bietet die folgenden Optionen:

1 Zeichenstil

Ermöglicht es Ihnen, das Aussehen eines ausgewählten Textes innerhalb von Absätzen zu ändern. Dies überschreibt den Absatzstil, der für den entsprechenden Absatz verwendet wird.

2 Absatzstil

Hiermit können Sie den Absatzstil ändern, der auf das gesamte Textobjekt angewandt wird. Je nach Absatzstil kann sich dadurch die Darstellung, Formatierung und Ausrichtung des Texts ändern.

3 Schrift

Ermöglicht es Ihnen, die Schriftfamilie eines ausgewählten Textes zu ändern.

4 Schriftstil

Ermöglicht es Ihnen, den Schriftstil von ausgewähltem Text zu ändern.

HINWEIS

- Je nach ausgewählter Schrift stehen manche Schriftstile eventuell nicht zur Verfügung.
- Sie können den Schriftstil auch anhand der folgenden Standard-Tastaturbefehle ändern:
 - **Strg-Taste/Befehlstaste-B** für Fettschrift
 - **Strg-Taste/Befehlstaste-I** für Kursivschrift

5 Schriftgröße

Ermöglicht es Ihnen, die Größe eines ausgewählten Textes zu ändern.

TIPP

Sie können die Schriftgröße auch anhand der folgenden Tastaturbefehle ändern:

- **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-.**, um die Schriftgröße zu erhöhen
- **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-,**, um die Schriftgröße zu verringern

6 Schrift strecken

Ermöglicht es Ihnen, ausgewählten Text weiter oder schmaler zu machen.

7 Grundlinienverschiebung

Ermöglicht es Ihnen, die Grundlinie eines ausgewählten Textes schrittweise nach oben oder unten zu verschieben.

8 Zeichenabstand

Ermöglicht es Ihnen, den Abstand zwischen den Zeichen des ausgewählten Textes zu vergrößern/verkleinern.

9 Wortabstand

Ermöglicht es Ihnen, den Abstand zwischen den Wörtern des ausgewählten Textes zu vergrößern/verkleinern.

10 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.

HINWEIS

Wenn Sie den Absatzstil von Text in einem einzelnen Textobjekt oder Textrahmen übergehen, indem Sie zum Beispiel Text in Fettschrift anzeigen, werden alle späteren Änderungen, die Sie an den entsprechenden Parametern des Absatzstils vornehmen, nicht auf den manuell angepassten Text angewandt. Schriftgröße-Abweichungen werden jedoch mit der Schriftgröße im Absatzstil kombiniert.

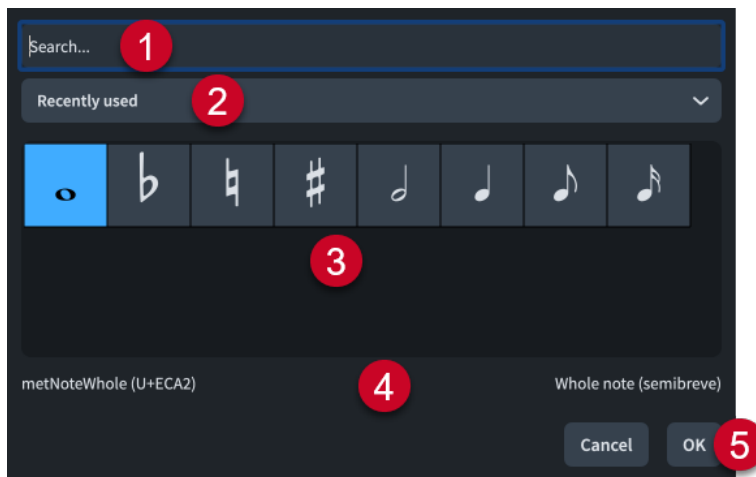
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Arten von Text](#) auf Seite 1407
- [Textobjekte](#) auf Seite 1406
- [Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785
- [Text formatieren](#) auf Seite 777
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Zeichenstile-Dialog](#) auf Seite 783
- [Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 76

Notentext einfügen (Dialog)

Im Dialog **Notentext einfügen** können Sie Musiksymbole wie Vorzeichen und Notensymbole zu Textobjekten hinzufügen.

- Beim Eingeben oder Bearbeiten von Text in einem Textobjekt können Sie den Dialog **Notentext einfügen** öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und **Notentext einfügen** aus dem Kontextmenü wählen.



Der Dialog **Notentext einfügen** besteht aus Folgendem:

1 Suchen-Feld

Hiermit können Sie über den SMuFL-Namen nach Musiksymbolen suchen. Wenn Sie anfangen, Text einzugeben, wird ein Menü mit gültigen Musiksymbolen angezeigt, die die von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter enthalten. Sie können daraus eine Auswahl treffen.

2 Bereich-Menü

Hier können Sie auswählen, welcher SMuFL-Glyphenbereich in der Musiksymbol-Auswahl verfügbar ist. Standardmäßig ist **Zuletzt verwendet** ausgewählt; in dieser Auswahl sind häufig verwendete Vorzeichen und Notensymbole sowie Musiksymbole enthalten, die Sie in Ihren letzten Projekten verwendet haben.

3 Musiksymbol-Auswahl

Enthält die verfügbaren Musiksymbole im ausgewählten Bereich bzw. diejenigen, die Ihrer Eingabe entsprechen.

4 Name

Zeigt den SMuFL-Namen und die Beschreibung (sofern verfügbar) des ausgewählten Musiksymbols an.

5 OK

Fügt das ausgewählte Musiksymbol am Positionszeiger ein und wendet automatisch den **Notentext**-Zeichenstil darauf an.

Sie können Musiksymbole auch einfügen, indem Sie die **Eingabetaste** drücken.

Text in Textobjekten bearbeiten

Sie können den in Textobjekten angezeigten Text bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Wörter zu ersetzen oder ihre Formatierung zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Texteditor für ein vorhandenes Textobjekt auf eine der folgenden Arten:

- Wählen Sie das Textobjekt aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Doppelklicken Sie auf das Textobjekt.

2. Bearbeiten Sie den Text im Textobjekt.



Sie können den Text zum Beispiel mit Hilfe der Texteditor-Optionen formatieren.

3. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

Liedtext eingeben

Sie können Liedtext 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-B**.
 - Um eine Elision in einen Text einzufügen, drücken Sie **_**.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen:
 - Wenn Sie ein vollständiges Wort oder die letzte Silbe eines mehrsilbigen Worts eingegeben haben, drücken Sie die **Leertaste**.
 - Wenn Sie eine Silbe eines mehrsilbigen Worts eingegeben haben, die nicht die letzte Silbe ist, drücken Sie **-**.
 - Wenn Sie nicht möchten, dass der Silbe eine Erweiterungslinie oder ein Bindestrich folgt, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.

TIPP

Für Liedtext, der über mehrere Noten gesungen wird, können Sie diese Tastaturbefehle mehrmals drücken, bis das Liedtext-Einblendfeld die Note erreicht, auf der Sie die nächste Liedtext-Einheit eingeben möchten.

6. Fahren Sie mit der Eingabe von Wörtern und Silben im Einblendfeld für den Rest der Noten fort, für die Sie Liedtext eingeben möchten.

7. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Das Einblendfeld wird automatisch geschlossen, wenn Sie die letzte Note in der Notenzeile erreicht haben.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie in das Einblendfeld eingetragen haben, wird als die Liedtextart eingegeben, die durch das Symbol auf der linken Seite des Einblendfelds angezeigt wird.

Wenn Sie das Einblendfeld zur nächsten Note bewegen, indem Sie **-** drücken, erscheint ein Bindestrich nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für mehrsilbige Wörter über mehrere Noten hinweg verwendet.

Wenn Sie das Einblendfeld 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 206
[Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 1066
[Liedtext](#) auf Seite 1063
[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 411
[Arten von Liedtext](#) auf Seite 1063
[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 1065
[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070
[Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 1082
[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081
[Elisionsbögen](#) auf Seite 1086
[Liedtextbearbeitung](#) auf Seite 1078

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.

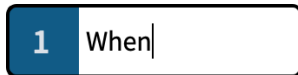
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Liedtext auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- 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

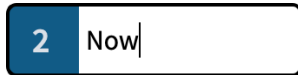
Das Einblendfeld öffnet sich automatisch so, dass Sie Liedtext in Zeile 1 eingeben können, außer Sie ändern eine bereits bestehende Textzeile.

Die links im Liedtext-Einblendfeld angezeigte Nummer gibt die Liedtextzeile an, in die der Text eingegeben wird.



Das 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 Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 2

Über der Notenzeile angezeigte Liedtextzeilen

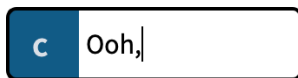
Sie können Liedtext in die Zeilen über der Notenzeile eingeben, indem Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

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.

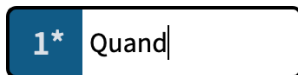


Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Refrainzeile

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

Derzeitiges Wort abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Tastaturbefehl

Leertaste

Navigation des Einblendfelds

Derzeitige Silbe abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen, ohne eine Erweiterungslinie oder einen Bindestrich anzuzeigen.

Mauszeiger zum nächsten/vorherigen Buchstaben bewegen. Wenn der nächste/vorherige Buchstabe zu einem anderen Liedtext gehört, bewegt sich das Einblendfeld zu diesem Liedtext weiter.

Das Einblendfeld innerhalb von Textzeilen von Silbe zu Silbe vorwärts/rückwärts bewegen.

Geschützte Leerzeichen hinzufügen, ohne das Einblendfeld weiterzubewegen.

Einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld weiterzubewegen.

Einen Elisionsbogen in einem Wort oder einer Silbe einfügen.

Tastaturbefehl

- (Bindestrich)

Pfeil-nach-rechts-Taste

Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste

Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste

Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste



Alt/Opt-Taste-ß

⏎ (Unterstrich)

Generalbass eingeben

Sie können Generalbass mit dem Generalbass-Einblendfeld eingeben, entweder für alle oder nur für einzelne Instrumente. Sie können das Generalbass-Einblendfeld auch während der Noteneingabe öffnen; allerdings wird die Noteneingabe beendet, sobald Sie eine Bezifferung eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie mit der Eingabe von Generalbass beginnen möchten.
2. Öffnen Sie das Generalbass-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .

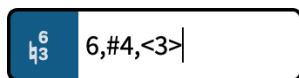
HINWEIS

Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Bezifferungen an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Generalbass-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Bezifferungen eingestellt.

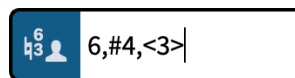
3. Optional: Ändern Sie die Art von einzugebender Bezifferung auf eine der folgenden Arten:
 - Um lokale Bezifferungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-L**.

- 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 Elements Ihrer Eingabe präzise folgt, verwenden Sie **O**, **o** oder **!** am Anfang Ihrer Eingabe. So können Sie zum Beispiel erzwingen, dass Dorico Elements 5,3-Bezifferungen anzeigt.
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 Elements die Bassnote an der Position einer Bezifferung nicht erkennen kann, zum Beispiel, wenn Sie eine Bezifferung auf einer Pause eingeben, wird sie als Hinweis angezeigt.

Dorico Elements berechnet und speichert die Tonhöhen, welche durch Ihre eingegebenen Bezifferungen vorgegeben werden, in Bezug auf die tiefste Note an der jeweiligen rhythmischen Position. Durch diese semantische Auffassung der durch Bezifferungen vorgegebenen Harmonien kann Dorico Elements die angezeigten Bezifferungen automatisch aktualisieren, sowohl für verschiedene Notenzeilen als auch bei Transposition oder Änderung der Tonhöhe von Noten.

Globale Bezifferungen gelten für alle Instrumente im Projekt und stehen in allen Notenzeilen, deren Spieler für die Anzeige von Generalbass eingerichtet sind. Lokale Bezifferungen gelten nur für das ausgewählte Instrument und beziehen sich standardmäßig auf dessen niedrigste Notenzeile. Lokale Bezifferungen werden immer angezeigt, selbst wenn globale Bezifferungen an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sind.

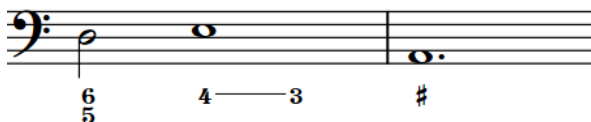
HINWEIS

- Sofern Sie nicht zu Beginn Ihrer Einblendfeld-Eingabe eine Anweisung für **Eingabe genau folgen** gemacht haben, richtet sich die Darstellung der resultierenden Bezifferung nach den Standardeinstellungen in Dorico Elements.

- Die Darstellung von *tasto solo*-Angaben hängt von der Formatierung des Absatzstils **Generalbass Tasto Solo** ab.
 - Sie können Bezifferungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben, um zum Beispiel die grafische Länge von Haltelinien zu ändern.
-

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 993
- [Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 997
- [Navigation bei der Eingabe von Generalbass](#) auf Seite 417
- [Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 994
- [Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 998
- [Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 998
- [Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 1003
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 996
- [Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 1000
- [Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen](#) auf Seite 1006
- [Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 996
- [Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren](#) auf Seite 1006

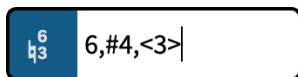
Generalbass-Einblendfeld

Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Generalbass-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Generalbass-Bezifferungen einschließlich Alterationen und Vorhalten einzugeben.

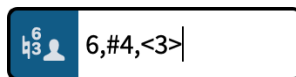
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Generalbass auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .
- Wählen Sie **Schreiben > Generalbass erstellen**.

Beim Eingeben von globalem Generalbass entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalem Generalbass wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.



Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine globale Bezifferung



Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine lokale Bezifferung



Der **Generalbass**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Bezifferungen und Vorhalte

Art von Bezifferung	Beispieleingabe im Einblendfeld
Bezifferungen (1-19)	1, 2, 3 usw. bis 19
Bezifferungen oder Vorzeichen in Klammern	(#643), #64(3), (#)643 und so weiter
Durch Akkordsymbole vorgegebene Bezifferungen	Em7, Amaj7 oder G/B und so weiter
Dorico Elements konvertiert Eingaben für Akkordsymbole, wie Sie sie im Akkordsymbole-Einblendfeld machen würden, automatisch in Generalbass-Bezifferungen.	
<i>tasto solo</i>	ts oder tasto
Haltdauer	d=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder d=1/2n (Bruchteil des Bassnotenwerts)
Mehrere Bezifferungen	6#42 oder 6,#4,2
TIPP	
Sie können Bezifferungen durch Kommas trennen, um Uneindeutigkeit zu vermeiden.	
Bezifferungen ausblenden	<3> oder {3}
Vorhalte	4->3, 4_3 oder 4~3
Vorhaltdauer, d. h. die Dauer zwischen Vorhalt- und Auflösungs-Bezifferungen	r=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder r=1/2n (Bruchteil des Bassnotenwerts)
Sowohl Halte- als auch Vorhaltdauer angeben	4->3d=4r=2 oder 4->3d=1nr=1/2n
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.	

Art von Bezifferung

Beispieleingabe im Einblendfeld

Notensatz-Optionen folgen nur für diese Bezifferung

R, r, V, v oder ?

HINWEIS

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

Eingabe genau folgen nur für diese Bezifferung

O, o oder !

HINWEIS

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

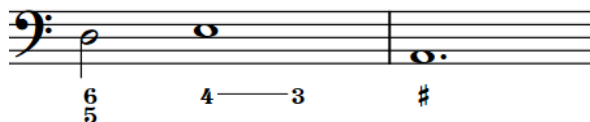
Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Bezifferungen einzugeben.

HINWEIS

- Sofern Sie nicht zu Beginn Ihrer Einblendfeld-Eingabe eine Anweisung für **Eingabe genau folgen** machen, richtet sich die Darstellung resultierender Bezifferungen nach den Standardeinstellungen in Dorico Elements.
 - Die Darstellung von *tasto solo*-Angaben hängt von der Formatierung des Absatzstils **Generalbass Tasto Solo** ab.
-

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

Art des Vorzeichens/der Alteration	Eintrag im Einblendfeld
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 206

[Generalbass](#) auf Seite 993

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 997

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 998

[Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 998

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 1000

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 996

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 332

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

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

Navigation des Einblendfelds

Bewegen Sie das Einblendfeld an den Anfang des vorherigen Takts.

Tastaturbefehl

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 61

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 206

[Studierzeichen](#) auf Seite 1260

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1261

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1262

[Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen](#) auf Seite 1263

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 461

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 217

Marker/Timecodes eingeben

Sie können Marker an bestimmten Zeitpositionen eingeben. In Dorico Elements werden Timecodes automatisch zusammen mit Markern angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Bewegen Sie im Schreiben-Modus die Abspielmarke zu der zeitlichen Position, an der Sie einen Marker eingeben möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-M**, um den Dialog **Marker hinzufügen** zu öffnen.
 3. Geben Sie den gewünschten Marker-Text in das **Text**-Feld ein.
 4. Optional: Ändern Sie den Timecode im **Timecode**-Feld.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um den Marker einzugeben und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

An der im Dialog **Marker hinzufügen** eingestellten Timecode-Position (standardmäßig die Position der Abspielmarke) wird ein Marker eingegeben. Daran wird der von Ihnen eingegebene Text oder, falls Sie keine Änderungen vorgenommen haben, der Standardtext »Marker« sowie ein Timecode mit der Position des Markers angezeigt.

TIPP

Sie können Marker auch eingeben, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auf **Marker hinzufügen** **+** klicken oder im Wiedergabe-Modus die Marker-Spur nutzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 1265

[Timecodes](#) auf Seite 1270

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 561

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1267


[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1268

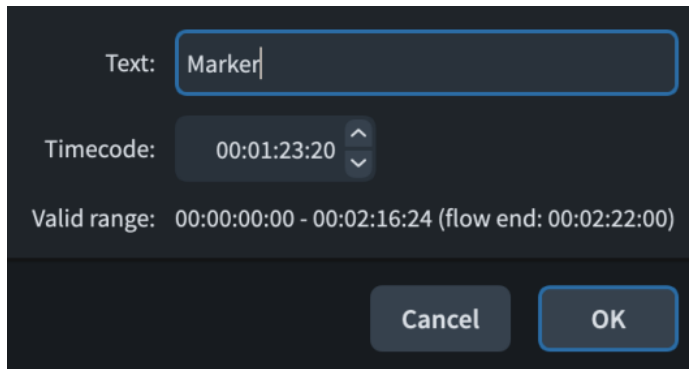
[Video-Bereich](#) auf Seite 420

[Markerspur](#) auf Seite 555

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 206

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 193

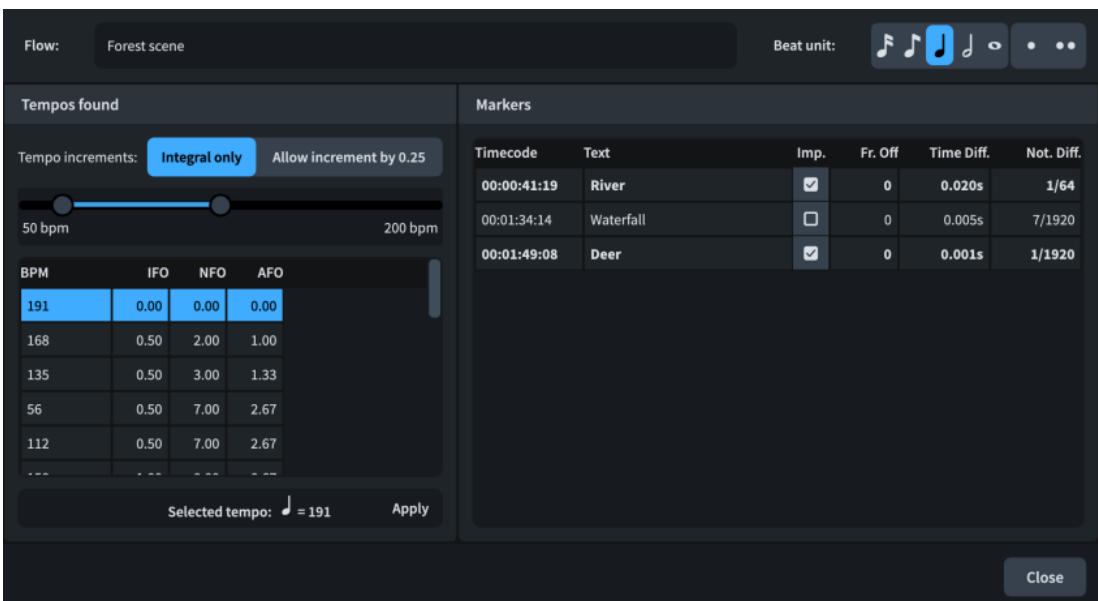
Tempo finden (Dialog)

Im Dialog **Tempo finden** können Sie Tempi berechnen, die am besten zu Ihren wichtigen Markern passen, zum Beispiel, indem festgestellt wird, welche Tempi Marker dazu bringen, so nah wie möglich mit starken Zählzeiten zusammenzufallen.

- Sie können den Dialog **Tempo finden** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs auf **Tempo finden** klicken.

HINWEIS

- Der Dialog **Tempo finden** berücksichtigt nur Marker in einer einzelnen Partie. Sie können ändern, welche Partie das sein soll, indem Sie ein Element in der entsprechenden Partie auswählen und dann den Dialog öffnen.
- Der Dialog **Tempo finden** wird erst verfügbar, wenn Sie in der Partie mindestens einen Marker eingegeben und mindestens einen Marker als wichtig markiert haben.




The screenshot shows the 'Tempo found' dialog box. At the top, it displays 'Flow: Forest scene' and 'Beat unit: [musical notation icons]'. Below this, there are two main sections: 'Tempo found' and 'Markers'.

Tempo found section:

- Tempo increments: **Integral only** (selected), Allow increment by 0.25
- A slider ranging from 50 bpm to 200 bpm, currently set at 191 bpm.
- A table with columns: BPM, IFO, NFO, AFO.

BPM	IFO	NFO	AFO
191	0.00	0.00	0.00
168	0.50	2.00	1.00
135	0.50	3.00	1.33
56	0.50	7.00	2.67
112	0.50	7.00	2.67
---	---	---	---

Selected tempo:  = 191 Apply

Markers section:

Timecode	Text	Imp.	Fr. Off	Time Diff.	Not. Diff.
00:00:41:19	River	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.020s	1/64
00:01:34:14	Waterfall	<input type="checkbox"/>	0	0.005s	7/1920
00:01:49:08	Deer	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.001s	1/1920

Close

Der Dialog **Tempo finden** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

Partie

Zeigt den Namen der Partie an, deren Tempo Sie festlegen. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Zählzeiteinheit

Ermöglicht es Ihnen, die für das Tempo berücksichtigte Zählzeiteinheit zu ändern. Wenn die Taktart der Partie zum Beispiel 6/8 ist, sollten Sie die Zählzeiteinheit vielleicht in eine punktierte Viertelnote ändern.

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 1269

[Metronomangaben](#) auf Seite 1396

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 312

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1274

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1281

[Tremolos](#) auf Seite 1457

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1304

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1290



[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

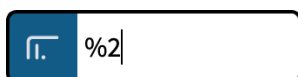
Wiederholungen-Einblendfeld

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

D.C.

D.C. al Fine

D.C. al Coda

D.S.

D.S. al Fine

D.S. al Coda

zu Coda

Segno

Fine

Eintrag im Einblendfeld

dc, **D.C.**, **da capo** und so weiter

dcalf, **DC al Fine**, **D.C. al Fine** und so weiter

dcalc, **DC al Coda**, **D.C. al Coda** und so weiter

ds, **D.S.**, **dal segno** und so weiter

dsalf, **DS al Fine**, **D.S. al Fine** und so weiter

dsalc, **DS al Coda**, **D.S. al Coda** und so weiter

toc, **tc**, **to coda**, **To Coda** und so weiter

s, **seg**, **segno** und so weiter

f, **fin**, **fine** und so weiter

Art des Wiederholungsmarkers	Eintrag im Einblendfeld
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
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 206

[Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 427

[Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 431

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 433

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 437

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 438

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 312

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1274

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1281

[Tremolos](#) auf Seite 1457

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1304



[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1290

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

Wiederholungszeichen-Bereich

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico Elements verfügbaren Arten von Wiederholungsnotationen, einschließlich Wiederholungsenden, Tremolos und Taktwiederholungen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

- Sie können den Wiederholungszeichen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Wiederholungsenden

Enthält Optionen, mit denen Sie neue Wiederholungsenden eingeben und zusätzliche Enden zu bestehenden Wiederholungsenden hinzufügen können.

Wiederholungssprünge

Enthält verschiedene Arten von Wiederholungsmarkern, die die Spieler anweisen, zu einem bestimmten Punkt im Stück zu springen, zum Beispiel »D.S. al Coda«.

Wiederholungsabschnitte

Enthält verschiedene Abschnitte, die in Verbindung mit Wiederholungssprüngen verwendet werden, zum Beispiel »Coda«.

Tremolos

Enthält verschiedene Arten von Einzelnoten-Tremolos oder Tremolos mit mehreren Noten.

Rhythmusstriche

Ermöglicht es Ihnen, einen Bereich einzugeben, der Rhythmusstriche anzeigt, die automatisch so formatiert werden, dass sie zu der festgelegten Taktart passen.

Taktwiederholungen

Hier können Sie eine Region eingeben, die anzeigt, dass der vorige Takt wiederholt werden soll, ohne dass dieser Takt erneut notiert werden muss.

TIPP

Sie können Taktwiederholungs-Regionen mit unterschiedlichen Taktgruppierungen über das Wiederholungen-Einblendfeld eingeben.

Nummerierte Takte

Damit können Sie eine Region eingeben, in der Taktzahlen ohne weitere Notationselemente angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206

[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 1274

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

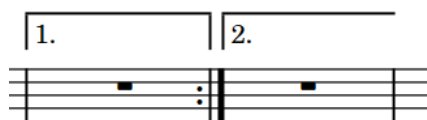
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

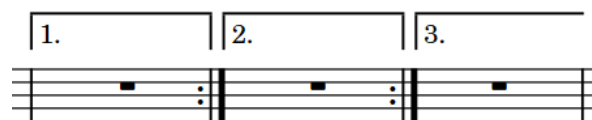
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftensbereichs.

Anz. Enden fügt jedoch lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente ein, die einen Takt enthalten. Eine automatische Eingabe oder neue Positionierung von Wiederholungs-Taktstrichen findet nicht statt. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben.

BEISPIEL



Standardmäßige Wiederholungsenden-Struktur mit zwei Enden



Wiederholungsenden-Struktur mit zusätzlichem dritten Ende

Wiederholungsenden mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können Wiederholungsenden anhand des Wiederholungszeichen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.




VORGEHENSWEISE

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

TIPP

Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, den Sie in das erste Ende einschließen möchten.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Wiederholungsenden**-Abschnitt auf **Wiederholungsende erzeugen** .

ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Elemente ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Sofern nicht bereits vorhanden, wird ein abschließendes Wiederholungszeichen an den Schluss des ersten Endes gesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 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

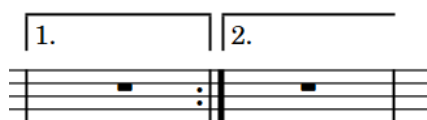
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

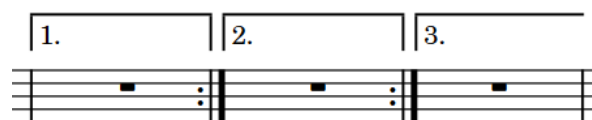
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

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 1281

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1285

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.

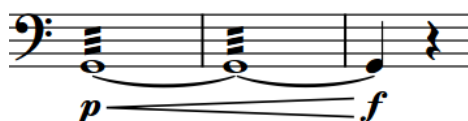
Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch 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-tole positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tole befindet sich ein Hinweis, der ihr Verhältnis anzeigt.

BEISPIEL



Tremolos mit mehreren Noten mit drei Tremolostrichen an N-tolen



Tremolo mit Ausklang zu Haltebogenkette hinzugefügt

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel, wenn Sie Tremolos in einer Stimme und Bindebögen in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

[Tremolos](#) auf Seite 1457

[Tremolos bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1464

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1459

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1461

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

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.

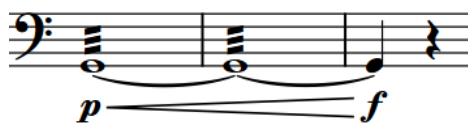
Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch 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 568

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271



[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

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 1304

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 338

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

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

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 1290



[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1296

[Gruppierung von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 1297

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 Elements den Gesamtbereich in Klammern zur Taktzahl am ersten Takt hinzu. So wird am ersten Takt in einer nummerierten Taktregionen über acht Takte zum Beispiel »1 (-8)« angezeigt.

HINWEIS

- Sie können nummerierte Taktregionen auch während der Noteneingabe eingeben. Dadurch wird eine nummerierte Taktregion jedoch nur in den Takt eingegeben, der die aktuell ausgewählte Note enthält.
- Sie können nummerierte Taktregionen auch eingeben, indem Sie im Abschnitt **Nummerierte Takte** auf **Region mit nummerierten Takten erzeugen** klicken oder **Schreiben > Region mit nummerierten Takten erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

- Nummerierte Taktregionen werden standardmäßig in Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt, aber Sie können für alle Layouts einzeln auswählen, ob Sie nummerierte Taktregionen anzeigen/ausblenden möchten.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 426

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1299

[Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1299

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

MIDI-Trigger-Regionen eingeben

Sie können MIDI-Trigger-Regionen mit Hilfe des entsprechenden Einblendfelds eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die passende Einstellung für die Nummerierungskonvention für das mittlere C festgelegt.

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 MIDI-Trigger-Region eingeben möchten, Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-9**, um das Einblendfeld für MIDI-Trigger-Regionen zu öffnen.

3. Geben Sie die Noten, die Sie auslösen möchten, in das Einblendfeld ein.

Geben Sie zum Beispiel **C4,E4,G4** oder **60,64,67** ein oder spielen Sie einen C-Dur-Akkord auf einem MIDI-Keyboard. Um die Anschlagstärke festzulegen, fügen Sie am Ende Ihrer Eingabe die jeweilige Zahl in Klammern hinzu, zum Beispiel **(112)**.

TIPP

Sie können Noten/Akkorde vorhören, während das Einblendfeld geöffnet ist.

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

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden MIDI-Trigger-Regionen über die Dauer der ausgewählten Note/des ausgewählten Objekts eingegeben; dabei handelt es sich normalerweise um die letzte eingegebene Note.

Wenn Sie MIDI-Trigger-Regionen zu vorhandenen Noten hinzufügen, decken sie die ausgewählte Dauer in jeder ausgewählten Notenzeile ab. Wenn Sie eine Dauer innerhalb einer vorhandenen MIDI-Trigger-Region ausgewählt haben, ersetzt die neue MIDI-Trigger-Region die vorhandene nur innerhalb der ausgewählten Dauer.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

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

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

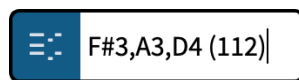
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
[Noten eingeben](#) auf Seite 229

Einblendfeld für MIDI-Trigger-Regionen

Die folgende Tabelle enthält Beispiele für Eingaben in das Einblendfeld für MIDI-Trigger-Regionen zum Hinzufügen von Noten für die Wiedergabe, die nicht in der notierten Musik angezeigt werden.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für MIDI-Trigger-Regionen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-9**.
- Wählen Sie eine vorhandene MIDI-Trigger-Region aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > MIDI-Trigger-Region erzeugen**.



Das MIDI-Trigger-Region-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe

Noten und Anschlagstärke	Eintrag im Einblendfeld
Noten nach Tonhöhe und Oktave	C0, Db1, E2, F#3 und so weiter
HINWEIS	
Folgt Ihrer Einstellung bezüglich der Nummerierungskonvention für das mittlere C.	
Noten nach MIDI-Notennummer	12, 25, 40, 54 und so weiter
Gespielte Noten	Spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard.
	TIPP
	Dadurch wird auch die Anschlagstärke festgelegt.
Anschlagstärke festlegen	(0) bis (127) nach der letzten Note

Noten/Objekte auswählen

In Dorico Elements gibt es viele unterschiedliche Arten, Noten und Objekten in Ihrem Projekt auszuwählen, von der Auswahl einzelner Objekte bis zu großen Auswahlbereichen, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken. Außerdem können Sie festlegen, ob Noten bei der Noteneingabe/-auswahl wiedergegeben werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Systemspur](#) auf Seite 445

[Filter](#) auf Seite 448

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 449

[Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben](#) auf Seite 450

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

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 443

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 449


[Zu anderen Objekten im Notenbereich navigieren](#) auf Seite 459

[Filter](#) auf Seite 448

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten und Objekte aus, von denen Sie noch weitere auswählen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

TIPP

Sie können Noten und Elemente auf mehreren Notenzeilen und in bestimmten Stimmen auswählen, z. B. wenn Sie nur Noten in Hals-aufwärts-Stimmen auf vier Notenzeilen markieren wollen.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um Ihre Auswahl zu erweitern.
3. Optional: Drücken Sie weiter auf **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um die Auswahl noch mehr zu erweitern.

ERGEBNIS

Es werden weitere identische Objekt- und Notentypen in den gleichen Stimmen wie Ihre ursprüngliche Auswahl ausgewählt, wobei sich der Bereich der ausgewählten Objekte mit jedem Drücken des Tastaturbefehls erweitert: zuerst bis zum Ende des Taktes, dann bis zum Ende des Systems und schließlich bis zum Ende der Partitur. Wenn im Takt keine anderen Objekte verfügbar sind, wird von Dorico Elements automatisch zur zweiten Erweiterung gewechselt. In der fortlaufenden Ansicht erfolgt die zweite Erweiterung direkt auf die gesamte Partitur, da es in der fortlaufenden Ansicht nur ein einziges System gibt.

Objekte, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

HINWEIS

Dorico Elements wählt die folgenden Objekte anders aus, wenn Sie nur ein einziges davon auswählen:

- Liedtext: Die Auswahl wird nur auf andere Liedtexte erweitert, die dieselbe Zeilennummer, Platzierung und denselben Zeilentyp haben wie der ursprünglich ausgewählte Liedtext.
- Dynamiksymbole: Die erste Erweiterung betrifft alle weiteren Dynamikanweisungen in derselben Gruppe und in denselben Notenzeilen wie die ursprüngliche Auswahl, während weitere Erweiterungen andere Dynamikanweisungen in anderen Gruppen auswählen.
- 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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
[Arten von Liedtext](#) auf Seite 1063
[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1082
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984
[Absatzstil von Textobjekten ändern](#) auf Seite 1411
[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen

Sie können im Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus einen Auswahlbereich verwenden, um mehrere Noten und Notationselemente gleichzeitig in einem bestimmten Bereich auszuwählen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Statuszeile auf **Auswahl-Werkzeug** .
 2. Klicken Sie und ziehen Sie den Mauszeiger über den Abschnitt des Notenbereichs, in dem Sie alles auswählen möchten.
Ein graues Rechteck zeigt an, welche Noten und Notationselemente ausgewählt werden. Es empfiehlt sich, in eine Ecke des Bereichs zu klicken, den Sie auswählen möchten, und dann diagonal in die andere Ecke zu ziehen.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Noten und Notationselemente im Bereich innerhalb des grauen Rechtecks ausgewählt.

HINWEIS

Es werden nur Objekte ausgewählt, die sich vollständig innerhalb des Bereichs befinden. Wenn sich jedoch ein Teil einer Note/Haltebogenkette innerhalb des Bereichs befindet, wird die gesamte Note/Haltebogenkette ausgewählt.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 39
[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40
[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709
[Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern](#) auf Seite 751

Große Auswahlbereiche

Sie können große Auswahlbereiche festlegen, wobei Sie auch die Inhalte ganzer Notenzeilen oder der gesamten Partie auswählen können.

Alles in einem bestimmten Bereich auswählen

Mit dem **Auswahl-Werkzeug**  können Sie einen Bereich festlegen, in dem Sie alles auswählen möchten.

Alles in der gesamten Partie auswählen

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

- Wählen Sie **Bearbeiten > Alle auswählen**.

Alles in einer einzelnen Notenzeile auswählen

- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und wählen Sie die letzte Note in der Notenzeile aus.
- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus und wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemende** oder **Bearbeiten > Auswählen bis Partieende**.

Alles auf mehreren benachbarten Notenzeilen auswählen

- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie auswählen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste** oder **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**, bis alle gewünschten Notenzeilen ausgewählt sind.
- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie auswählen möchten, und klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf die Notenzeile am anderen Ende der Reihe.

Weitere der gegenwärtig markierten Elementtypen auswählen

Mit **Bearbeiten > Mehr auswählen (Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A)** können Sie im Schreiben-Modus die aktive Auswahl horizontal und schrittweise auf andere Objekte desselben Typs und in den ausgewählten Stimmen und Notenzeilen erweitern. Objekte, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

1. Die erste Erweiterung erstreckt sich bis zum Ende des aktiven Taktes, sowohl nach links als auch nach rechts. Wenn innerhalb des Taktes nichts ausgewählt werden kann, z. B. wenn Sie eine ganze Note in einem 4/4-Takt ausgewählt haben, wechselt Dorico Elements automatisch zur zweiten Erweiterung.
2. Die zweite Erweiterung erfolgt in der Seitenansicht bis zum Ende des ausgewählten Systems, sowohl nach links als auch nach rechts. In der fortlaufenden Ansicht erfolgt die zweite Erweiterung auf den Rest der Partitur, da es in der fortlaufenden Ansicht nur ein einziges System gibt.
3. In der Seitenansicht erstreckt sich die dritte Erweiterung auf die gesamte Partitur.

Innerhalb eines Takt-/Zählzeitbereichs alles im System auswählen

Sie können die Systemspur verwenden, um einen Takt-/Zählzeitbereich auszuwählen und dann alles auf allen Notenzeilen im System in diesem Bereich auswählen.

TIPP

Wenn Sie nur eine bestimmte Art von Element auswählen möchten, wie zum Beispiel Liedtext oder Dynamik, können Sie die entsprechenden Filter verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 448

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

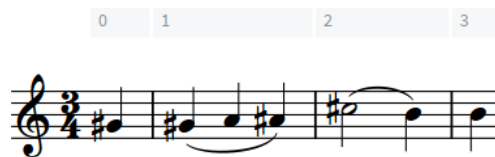
[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 442

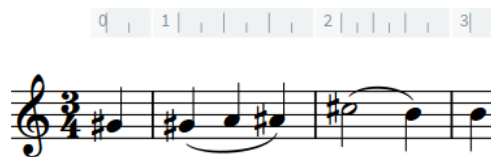
[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 746

Systemspur

Die Systemspur ist eine durchsichtige Linie über jedem Notensystem im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht es Ihnen, Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen sowie auf allen Notenzeilen im System alle Elemente auszuwählen.



Die Systemspur, die Takte anzeigt, über einer Notenzeile



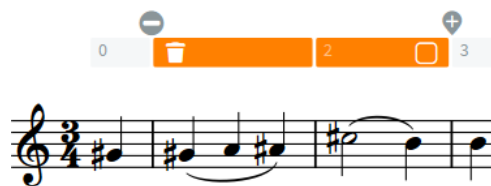
Die Systemspur über einer Notenzeile. Sie zeigt Zählzeiteinheiten an, die die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters widerspiegeln (verfügbar, wenn Sie die **Alt/Opt-Taste** gedrückt halten)

Die Farbe der Systemspur ändert sich, je nachdem, welche Aktionen Sie damit durchführen.

- Wenn Sie mit dem Mauszeiger über sie fahren, wird sie deckender.
- Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, wird dieser hervorgehoben.



Die Systemspur, wenn man mit der Maus darüberfährt



Die Systemspur mit einem ausgewählten Bereich

Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, werden die folgenden Optionen verfügbar:



1 Bearbeitungs-Stopposition festlegen

Hiermit können Sie Stop-Positionen für den Einfügen-Modus festlegen und löschen.

2 Löschen

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Bereich zu löschen.

HINWEIS

Wenn Sie mit der Maus über **Löschen** fahren, ändert sich die Farbe, mit der der ausgewählte Bereich hervorgehoben wird.

3 Systemspur auswählen

Ermöglicht Ihnen, über die ausgewählte Region hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

4 Hinzufügen

Hiermit können Sie Takte oder Zählheiten hinzufügen. Die Werte dieser Elemente entsprechen der Auswahl in der Systemspur. Die zusätzliche Zeit wird unmittelbar nach dem Ende der Auswahl eingefügt.

HINWEIS

Jede Auswahl auf der Systemspur wird sofort gelöscht, sobald Sie eine andere Auswahl treffen oder zu einem anderen Layout wechseln. Die Auswahl auf der Systemspur bleibt allerdings bestehen, wenn Sie zwischen Seitenansicht und fortlaufender Ansicht wechseln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur eingeben](#) auf Seite 317

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 838

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

Systemspur ein-/ausblenden

Die Systemspur wird in neuen Projekten standardmäßig angezeigt, aber Sie können sie im Schreiben-Modus jederzeit ein- und ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Sie können die Systemspur auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-T**.
 - Wählen Sie **Ansicht > Systemspur**.
-

ERGEBNIS

Die Systemspur wird ausgeblendet/angezeigt.

TIPP

Wenn Sie nicht möchten, dass die Systemspur automatisch in allen neuen Projekten angezeigt wird, deaktivieren Sie auf der **Allgemein**-Seite unter **Programmeinstellungen** im **Ansicht**-Abschnitt die Option **Systemspur in neuen Projekten anzeigen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Takte mit der Systemspur auswählen



Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Takte hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Schreiben-Modus auf einen Takt in der Systemspur.

- Optional: Wählen Sie auf eine der folgenden Arten zusätzliche Takte aus:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** entlang der Systemspur nach links/rechts.
 - Klicken Sie in die Systemspur und bewegen Sie die Maus daran entlang nach links/rechts.
 - Klicken Sie auf die **Systemspur-Auswahl**  in der Systemspur. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal ist.
Die **Systemspur-Auswahl**  wird ausgefüllt angezeigt, wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger darüber fahren.
-

ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Takte wird alles auf allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Systemobjekte, Notationselemente und Hinweise.

HINWEIS

Wenn Sie Ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise ebenfalls gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise Teil der Auswahl waren.

Zählzeiten mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Zählzeiten hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN



Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Halten Sie im Schreiben-Modus die **Alt/Opt-Taste** gedrückt.
Dadurch erscheinen Rasterlinien in der Systemspur, die der derzeitigen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.
- Klicken Sie, ohne die **Alt/Opt-Taste** loszulassen, in die Systemspur und bewegen Sie die Maus nach links/rechts.

HINWEIS

Sie können nicht mit gedrückter **Umschalttaste** klicken, wenn Sie Zählzeiten auswählen.

- Klicken Sie auf die **Systemspur-Auswahl**  in der Systemspur. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal ist.
Die **Systemspur-Auswahl**  wird ausgefüllt angezeigt, wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger darüber fahren.
-

ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Zählzeiten wird alles in allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Systemobjekte, Notationselemente und Hinweise.

HINWEIS

Wenn Sie Ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise ebenfalls gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise Teil der Auswahl waren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 840

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 838

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

Filter

Filter in Dorico Elements machen es möglich, nur eine bestimmte Elementart aus einer größeren Selektion auszuwählen. Für jedes Notationselement enthält Dorico Elements einen Filter.

- Sie finden die verfügbaren Filter, indem Sie **Bearbeiten > Filter > [Element] > [Elementart]** wählen. Sie können Filter auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Alle wichtigen Notationselemente haben ihre eigenen Filter, zum Beispiel Arpeggio-Zeichen, Akkordsymbole, Tonarten und Spielanweisungen. Sie können auch nach Notenabstandsänderungen filtern.

Die folgenden Objekte haben mehrere Filter, da es mehrere Arten davon gibt:

Noten

Bietet Ihnen die Möglichkeit, Noten, Vorschläge und Akkorde zu filtern. Sie können Noten auch nach ihrer Position im Akkord filtern.

Stimmen

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 1069

[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 442

Filter für Auswählen/Auswahl aufheben einstellen

Sie können einstellen, ob die verfügbaren Filteroptionen die jeweiligen Objekte auswählen oder ihre Auswahl aufheben sollen. Standardmäßig wählen Filter Objekte aus, d. h. die resultierende Auswahl enthält nur das gefilterte Objekt.

Wenn Filter so eingestellt sind, dass sie die Auswahl aufheben, enthält die resultierende Auswahl alles außer dem gefilterten Element.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie das Filterverhalten auf eine der folgenden Arten:
 - Um Filter darauf einzustellen, Elemente auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Filtern > Nur auswählen**.
 - Um Filter darauf einzustellen, Elemente aus der Auswahl auszuschließen, wählen Sie **Bearbeiten > Filtern > Nur Auswahl aufheben**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob Noten bei der Eingabe wiedergegeben werden oder nicht. Standardmäßig werden Noten entsprechend der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben, aber Sie können stattdessen auch eine feste Lautstärke einstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Bereich **Noten bei Eingabe und Auswahl wiedergeben** im **Mithören**-Unterbereich.
4. Optional: Wenn Sie möchten, dass Noten mit einer festen Lautstärke anstelle der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben werden, aktivieren Sie **Feste Lautstärke nutzen, um ausgewählte Noten zu spielen** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Ist die Option aktiviert, dann werden die Noten während der Noteneingabe wiedergegeben und auch, wenn Sie sie auswählen. Wenn sie deaktiviert ist, werden Noten nicht wiedergegeben.

Wenn **Feste Lautstärke nutzen, um ausgewählte Noten zu spielen** aktiviert ist, werden Noten mit der eingestellten Lautstärke wiedergegeben. Wenn die Option deaktiviert ist, werden Noten mit der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

[Klick-Einstellungen ändern](#) auf Seite 277

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 754

[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.

Objekte bearbeiten

In Dorico Elements gibt es Bearbeitungsmethoden, die für die meisten Notationselemente gelten, darunter das Verlängern/Kürzen von Objekten und ihre Platzierung relativ zur Notenzeile.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

Objekte verlängern/kürzen

Sie können Objekte mit Dauer nach ihrer Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass ein Oktavzeichen mehr/weniger Noten abdeckt.

Indem Sie Generalbass oder Spielanweisungen (einschließlich Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile und Vibratohebel-Angaben), die ohne festgelegte Dauer eingegeben wurden, verlängern, erhalten sie eine Dauer und werden bei Bedarf mit Dauer- oder Haltelinien angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Objekte aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

- Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, können Sie sie nur um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
- Sie können nur jeweils eine Instanz der folgenden Objekte auf einmal verlängern/kürzen: Bindebögen, allmähliche Dynamikwechsel, Gruppen von allmählichen Dynamikwechseln und Regionen mit Taktwiederholungen.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein einzelnes Objekt auf einmal verlängern/kürzen. Generalbass und Spielanweisungen, einschließlich Saitenanzeigen und Vibratohebel-Linien, müssen von Anfang an eine Dauer haben.
- Wenn Sie mehrere Generalbass-Bezifferungen oder Spielanweisungen mit Hilfe der Tastatur verlängern/kürzen, müssen alle davon bereits eine Dauer haben.
- Sie können nur nicht gruppierte Spielanweisungen oder die letzte Spielanweisung in einer Gruppe verlängern/kürzen.
- Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt, und Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Stimme befinden wie der entsprechende Endpunkt.

2. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Objekte auf eine der folgenden Arten:

- Um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Regionen mit Taktwiederholung werden gemäß der Dauer ihrer Gruppierung verlängert/gekürzt.

- Um ein einzelnes Objekt bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um ein einzelnes Objekt bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

HINWEIS

Spielanweisungsgruppen haben nur einen einzelnen Griff am Anfang und Ende, keine einzelnen Griffe für jede einzelne Spielanweisung in der Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Objekte werden verlängert/gekürzt, indem ihr Ende rhythmisch nach rechts/links verschoben wird. Die meisten Objekte werden entweder um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder bis zum nächsten/vorigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, was näher liegt, oder direkt bis zum nächsten/vorigen Notenkopf.

Regionen mit Taktwiederholung werden gemäß der Dauer ihrer Gruppierung verlängert/gekürzt. Nummerierte Taktregionen werden nach Takten verlängert/gekürzt. Bindebögen werden zu Noten verlängert/gekürzt.

Wenn Generalbass oder Spielanweisungen zuvor keine Dauer hatten, haben sie jetzt eine Dauer und werden bei Bedarf mit Dauer- oder Haltelinien angezeigt.

Wenn sich Teile von Regionen mit Strichnotation jetzt mit anderen Regionen mit Strichnotation überlappen, werden die Positionen der Striche in den Notenzeilen automatisch angepasst, damit mehrere Regionen mit Strichnotation an denselben Positionen angezeigt werden können.

Gruppen von Dynamikanweisungen werden proportional verlängert/gekürzt, indem die enthaltenen allmählichen Dynamikwechsel verlängert/gekürzt und alle anderen Arten von Dynamikanweisungen verschoben werden. So wird die relative Dauer der allmählichen Dynamikwechsel in der Gruppe beibehalten.

HINWEIS

- Die Mindestlänge einer Region mit Taktwiederholungen ist ein Takt. Wenn Sie Bereiche mit längeren Gruppierungen, wie zum Beispiel alle vier Takte, verkürzen, wird die Länge des Bereichs halbiert, bis eine Region mit Taktwiederholungen von einem Takt erhalten bleibt.
- An jeder rhythmischen Position in jeder Notenzeile kann es nur eine einzelne Region mit Taktwiederholung oder Region mit Akkordsymbolen geben. Wenn eine Region mit Taktwiederholung oder eine Region mit Akkordsymbolen beim Verlängern/Kürzen mit einem anderen Objekt derselben Art kollidiert, wird das vorhandene Objekt gelöscht oder entsprechend gekürzt. Bei Regionen mit Taktwiederholungen kann dies dazu führen, dass die Gruppierung anderer Regionen mit Taktwiederholung geändert wird.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherigen Längen der anderen Regionen wiederherstellen. Wenn Sie jedoch eine Region mit Taktwiederholung oder eine Akkordsymbol-Region mit der Maus verlängert/gekürzt und dabei eine andere Region derselben Art vollständig überschrieben haben, wird die andere Region permanent gelöscht.

- Sie können Objekte im Notensatz-Modus grafisch verschieben und auch ihre grafische Länge ändern.

BEISPIEL

Im Beispiel rückt eine Verlängerung der Phrase das *p* am Ende um zwei Viertelnoten nach rechts, das *f* in der Mitte jedoch nur um eine Viertelnote. Dadurch bleiben die Längen der allmählichen Dynamikwechsel gleich.



Ursprüngliche Dynamikphrase



Verlängerte Dynamikphrase

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen](#) auf Seite 1276

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1232

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 281
[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1296
[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229
[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230
[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1214
[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1204
[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1306
[Oktavzeichen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 951
[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350
[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1344
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984
[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 975
[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 998

Vorhandene Objekte ändern

Sie können alle Objekte ändern, denen ein Einblendfeld zugeordnet ist, anstatt sie zu löschen und neue einzugeben. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein 8va-Oktavzeichen in ein 15va-Oktavzeichen oder eine kurze Fermate in eine lange Fermate ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Objekt oder den Hinweis des Objekts aus, das Sie ändern möchten.
2. Öffnen Sie das Einblendfeld für dieses Objekt auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Eingabetaste**.
 - Doppelklicken Sie auf das Objekt.
3. Ändern Sie den vorhandenen Eintrag im Einblendfeld.
Bei Akkordsymbolen können Sie auch den neuen Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Das ausgewählte Objekt wird entsprechend der neuen Eingabe im Einblendfeld geändert. Damit ändern sich verschiedene Parameter für verschiedene Objekte, zum Beispiel die Dauer einer Fermate oder einer Pause oder die Lautstärke einer Dynamikanweisung.

HINWEIS

- Alle zuvor für das Objekt eingestellten Eigenschaften werden zurückgesetzt.
- Wenn Sie eine Fermate in ein Atemzeichen ändern, wird nur die Fermate in der obersten Notenzeile geändert. Wenn Sie eine Zäsur in ein Atemzeichen ändern, wird in der obersten Notenzeile am Ende des Taktes, zu dem die Zäsur gehört, ein Atemzeichen eingegeben. Die vorhandene Zäsur wird jedoch in allen Notenzeilen beibehalten.
- Wenn Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf diese Weise öffnen, gibt Dorico Elements die neue Eingabe als separate Spielanweisung ein und löscht die vorherige nicht.
- Wenn Sie einen sofortigen Dynamikwechsel zu einem kombinierten Dynamikwechsel ändern, wie *f* in *fp*, oder umgekehrt, dann wird die neue Eingabe durch Dorico Elements als separate Dynamikanweisung eingegeben und die vorherige wird nicht gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfelder](#) auf Seite 20
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Text von vorhandenen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 1078

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 64

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 963



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

- Wenn Sie die Größe von Noten ändern möchten, weil Sie sie als Vorschläge oder Stichnoten darstellen möchten, können Sie sie stattdessen direkt als Vorschläge bzw. Stichnoten eingeben.
- Sie können die Standardgröße vieler textbasierter Notationselemente wie Studierzeichen und Akkordsymbole projektweit ändern, indem Sie den entsprechenden Schriftstil oder Absatzstil bearbeiten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Objekte aus, deren Größe Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich irgendeine der folgenden Eigenschaften in der **Allgemein**-Gruppe:
 - Wenn Sie eine Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren**.
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Benutzerdefinierte Skalierung**.
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße auf Grundlage einer Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung**.
 3. Optional: Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus, wenn Sie **Skalieren** aktiviert haben:
 - **Normal**
 - **Vorschlag**
 - **Stichnoten**
 - **Stichnoten-Vorschlag**
 4. Optional: Ändern Sie den Wert im Wertefeld, wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben.
-

ERGEBNIS

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

[Vorschläge](#) auf Seite 1038

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258

[Stichnoten](#) auf Seite 954

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 1089

[Text formatieren](#) auf Seite 777

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Größe von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 821

[Größe von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 1015


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

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, die Sie umkehren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Sie können während der Noteneingabe keine Objekte umkehren. Sie können Textelemente nicht umkehren, wenn der Texteditor geöffnet ist.

- Wenn Sie Teile von Objekten auswählen möchten, zum Beispiel Artikulationen, einen einzelnen Notenkopf innerhalb einer Haltebogenkette oder eine einzelne Fermate, müssen Sie sich im Notensatz-Modus befinden.
 - Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.
-

2. Drücken Sie **F**.

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Objekte relativ zur Notenzeile wird geändert, indem die Eigenschaften **Platzierung**, **Position** oder **Richtung** in den entsprechenden Gruppen des Eigenschaften-Bereichs entsprechend eingestellt werden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung 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.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Objekte an andere grafische Positionen verschieben müssen, können Sie dies im Notensatz-Modus tun.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 448

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 697

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 952

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1113

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 872

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 1012

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern](#) auf Seite 1473

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538


[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070

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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen 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

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Darstellung Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

-
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen**.

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Darstellung der ausgewählten Objekte beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, werden Eigenschaften, die Layout-spezifisch und Rahmenverkettungs-spezifisch sind, nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 697

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Filter](#) auf Seite 448


[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

Positionen von Objekten zurücksetzen

Sie können die Positionen von einzelnen Objekten zurücksetzen, deren grafische Positionen Sie verschoben haben, wodurch diese an ihre Standardposition zurückkehren. Sie können dies bei einigen Objekten nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Zu den Eigenschaften, die sich auf die Position von Objekten beziehen, gehören horizontale und vertikale Versätze, zählzeitabhängige Position und notenzeilenabhängige Platzierung.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Position Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Position zurücksetzen**.

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Position der ausgewählten Objekte beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, werden Eigenschaften, die Layout-spezifisch und 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 624
- [Layouts drucken](#) auf Seite 606
- [Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611
- [Hinweise](#) auf Seite 469
- [Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469
- [Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 446
- [Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 855
- [Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1100
- [Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503
- [Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1292
- [Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1306

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 43

[Positionen mit der Kurzbefehlleiste ansteuern](#) auf Seite 68

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 66

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227

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 1380

Zu Partien navigieren

Sie können zur nächsten/vorigen Partie im aktuellen Layout navigieren, wodurch automatisch der Anfang dieser Partie im Notenbereich angezeigt wird. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie in Layouts mit vielen Partien navigieren.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus.

VORGEHENSWEISE

- Navigieren Sie auf eine der folgenden Arten zu einer anderen Partie:
 - Um zur vorigen Partie im Layout zu navigieren, wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu voriger Partie**.
 - Um zur nächsten Partie im Layout zu navigieren, wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu nächster Partie**.
-

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert und zeigt den Anfang der entsprechenden Partie an. Dorico Elements positioniert die oberste Notenzeile automatisch oben links im Notenbereich.

TIPP

Sie können den Optionen **Gehe zu voriger Partie** und **Gehe zu nächster Partie** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

Zu Seiten navigieren

Sie können in jeder Partie im aktuellen Layout durch Angabe der Seitenzahl zu jeder beliebigen Seite navigieren, um zum Beispiel schnell auf die exakte Seite zu gelangen, auf der Sie eine Änderung vornehmen möchten.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu Seite**, um den Dialog **Gehe zu Seite** zu öffnen.
2. Geben Sie im **Seite**-Feld die Seitenzahl ein, zu der Sie navigieren möchten.

3. Klicken Sie auf **OK**.

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert und zeigt den Anfang der entsprechenden Seite an. Dorico Elements zentriert automatisch den oberen Rand der Seite im Notenbereich.

TIPP

- Sie können der Option **Gehe zu Seite** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
 - Sie können auch auf andere Arten die Ansicht verschieben und zu anderen Seiten im Layout navigieren.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61
[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 41
[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 462
[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 463

Zu Takten navigieren

Sie können in jeder Partie im aktuellen Layout zu jedem beliebigen Takt navigieren, um zum Beispiel schnell an die exakte Stelle in den Noten zu gelangen, an der Sie eine Änderung vornehmen möchten.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G**, um den Dialog **Gehe zu Takt** zu öffnen.
 2. Wählen Sie aus dem **Partie**-Menü die Partie aus, die den Takt enthält, zu dem Sie navigieren möchten.
 3. Geben Sie im **Takt**-Feld die Taktnummer ein, zu der Sie navigieren möchten.
 4. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert und zeigt den entsprechenden Takt an. Dorico Elements positioniert die oberste Notenzeile automatisch oben links im Notenbereich.

Im Wiedergabe-Modus wird die Abspielmarke an den Anfang des entsprechenden Takts gerückt. Dorico Elements platziert die Abspielmarke automatisch am Anfang des Lineals.

Zu Studierzeichen navigieren

Sie können in jeder Partie im aktuellen Layout zu jedem beliebigen Studierzeichen navigieren, um zum Beispiel schnell an die Passagen in den Noten zu gelangen, an denen Sie eine Änderung vornehmen möchten.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu Studierzeichen**, um den Dialog **Gehe zu Studierzeichen** zu öffnen.

2. Wählen Sie aus dem **Partie**-Menü die Partie aus, die das Studierzeichen enthält, zu dem Sie navigieren möchten.
 3. Geben Sie im **Studierzeichen**-Feld das Studierzeichen ein, zu dem Sie navigieren möchten.
 4. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert, um das entsprechende Studierzeichen anzuzeigen.

TIPP

Sie können der Option **Gehe zu Studierzeichen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Ansicht im Notenbereich verschieben

Sie können die Ansicht im Notenbereich verschieben, um unterschiedliche Bereiche von Layouts anzuzeigen. Sie können zum Beispiel durch ein Layout scrollen, um jede Seite in Folge zu sehen.

VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Ansicht auf eine der folgenden Arten:
 - Um die Ansicht nach oben/unten zu verschieben, scrollen Sie mit einem Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach oben/unten.
 - Um die Ansicht nach links/rechts zu verschieben, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** mit einem Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach links/rechts.
 - Um zur nächsten Seite zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste oder Pfeil-nach-unten-Taste oder Bild-ab-Taste**.
 - Um zur vorigen Seite zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste oder Pfeil-nach-oben-Taste oder Bild-auf-Taste**.
 - Um zur ersten Seite zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pos1-Taste**.
 - Um zur letzten Seite zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Ende-Taste**.
 - Klicken Sie in der Statuszeile auf **Hand-Werkzeug**  und klicken Sie dann in einen leeren Bereich innerhalb der Seitenränder im Notenbereich und ziehen Sie.
Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, wird er zu einem Handsymbol.
-

ERGEBNIS

Die Ansicht im Notenbereich wird verschoben.

TIPP

- Den maximalen Überscroll-Wert, d. h. wie weit sich die Ansicht über Ränder von Seiten hinaus verschieben lässt, können Sie auf der **Allgemein**-Seite in den **Programmeinstellungen** ändern.
 - Sie können der Option **Auswahl zentrieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Dieser Befehl bringt die Auswahl automatisch in den sichtbaren Bereich.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 39

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 40

[Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 562

Zoomstufe des Notenbereichs ändern

Sie können die Zoomstufe des Notenbereichs ändern, zum Beispiel, wenn Sie bei der Noteneingabe einen größeren Überblick haben möchten, aber bei detaillierten grafischen Änderungen Noten und Notationselemente genauer sehen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn ein bestimmtes Element beim Ein-/Auszoomen in der Mitte des Notenbereichs bleiben soll, haben Sie dieses Element ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Vergrößern Sie die Zoomstufe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-´** oder **Y**.
 - Spreizen Sie auf einem Touchpad zwei Finger.
 - Scrollen Sie bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** mit dem Mausrad nach oben.
 - Verwenden Sie die Zoom-Optionen  in der Statuszeile.
2. Verringern Sie die Zoomstufe mit einer der folgenden Methoden:
 - Drücken Sie **X** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-ß**.
 - Bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger aufeinander zu.
 - Scrollen Sie bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** mit dem Mausrad nach unten.
 - Verwenden Sie die Zoom-Optionen  in der Statuszeile.

ERGEBNIS

Die Zoomstufe des Notenbereichs wurde geändert. Wenn Sie etwas ausgewählt hatten, verwendet Dorico Elements diese Auswahl als Fokus für den Zoom. Wenn Sie nichts ausgewählt haben, fokussiert Dorico Elements auf den Bereich, der sich zuvor in der Mitte der Ansicht befand.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 42

[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 560


[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 43

Instrumentenfilter

Mit Hilfe von Instrumentenfiltern können Sie in der fortlaufenden Ansicht im Schreiben-Modus ausschließlich die Notenzeilen von ausgewählten Instrumenten anzeigen. Dies kann in umfangreichen Projekten nützlich sein, wenn Sie sich auf eine bestimmte Reihe von Instrumenten konzentrieren möchten, zum Beispiel nur auf Holzbläser oder Streichinstrumente.

Wenn Instrumentenfilter aktiv sind, werden an den vertikalen Positionen von ausgeblendeten Notenzeilen gestrichelte Linien angezeigt, und Sie können nur Noten in sichtbaren Notenzeilen auswählen und bearbeiten.

Instrumentenfilter sind Layout-spezifisch.



Fl 1.2, Vln 1.2

Allegro $\text{♩} = 140$

Flute 1 *f*

Flute 2 *f*

Violin I *f*

Violin II *f* *sf*

Instrumentenfilter, das Flöte und Violine in der fortlaufenden Ansicht anzeigt

TIPP

Sie können bis zu zehn Instrumentenfilter-Presets auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen. Die durch diese Befehle gefilterten Instrumente variieren je nach Layout und Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 450

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

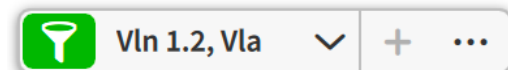
[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

[Scrubbing](#) auf Seite 565

Instrumentenfilter-Overlay

Im Instrumentenfilter-Overlay können Sie Instrumentenfilter auf Layouts anwenden und neue Instrumentenfilter hinzufügen. Es wird nur in der fortlaufenden Ansicht im Schreiben-Modus angezeigt.

- Sie können das Instrumentenfilter-Overlay im Schreiben-Modus anzeigen, indem Sie **Ansicht > Instrumentfilter-Overlay** wählen.



Vln 1.2, Vla

Das Instrumentenfilter-Overlay enthält die folgenden Optionen:

Filter

Aktiviert/Deaktiviert das ausgewählte Instrumentenfilter. Nur verfügbar, wenn das Layout mindestens ein Instrumentenfilter enthält.



Filter, wenn deaktiviert



Filter, wenn aktiviert

Instrumentenfilter-Menü

Vln 1.2, Vla ▾

Hier können Sie das Instrumentenfilter auswählen, das Sie auf das aktuelle Layout anwenden möchten. Nur verfügbar, wenn **Filter** aktiviert ist.

Instrumentenfilter hinzufügen



Fügt ein Instrumentenfilter mit den Instrumenten hinzu, für die Sie Objekte ausgewählt haben. Nur verfügbar, wenn mindestens ein Objekt im Notenbereich ausgewählt ist.

Instrumentenfilter verwalten



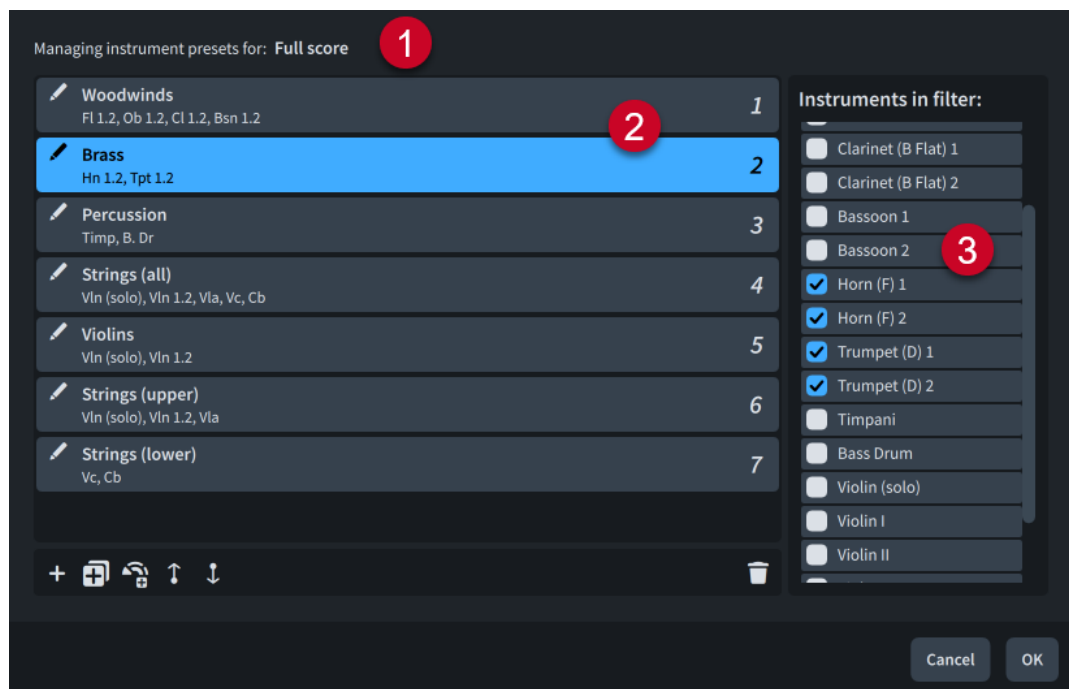
Öffnet den Dialog **Instrumentenfilter verwalten**, in dem Sie Instrumentenfilter für das aktuelle Layout hinzufügen, bearbeiten und löschen können.

Instrumentenfilter verwalten (Dialog)

Im Dialog **Instrumentenfilter verwalten** können Sie Instrumentenfilter für das aktuelle Layout hinzufügen, bearbeiten und löschen.

Sie können den Dialog **Instrumentenfilter verwalten** im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Instrumentenfilter-Overlay auf **Instrumentenfilter verwalten ...**.
- Wählen Sie **Schreiben > Sichtbarkeit von Instrumenten > Instrumentfilter-Presets bearbeiten**.



Der Dialog **Instrumentenfilter verwalten** besteht aus Folgendem:

1 Instrumenten-Presets verwalten für

Zeigt den Namen des Layouts an, dessen Instrumentenfilter im Dialog aufgelistet werden.






2 Liste der Instrumentenfilter

Enthält die für das Layout eingestellten Instrumentenfilter. Für jedes Instrumentenfilter wird der Name und das enthaltene Instrument angezeigt. Wenn mehrere Instrumentenfilter dieselben Instrumente enthalten, zeigt Dorico Elements eine Warnmeldung an.

Für die ersten zehn Instrumentenfilter wird eine Zahl angezeigt, die ihrer Reihenfolge in der Liste entspricht. Dies kennzeichnet die Instrumentenfilter, denen Sie auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen können.

Mit **Instrumentenfilter umbenennen**  können Sie jedes Instrumentenfilter umbenennen.

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

- **Filter-Preset hinzufügen** : Fügt ein neues leeres Instrumentenfilter hinzu.
- **Filter-Preset duplizieren** : Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Instrumentenfilters, die Sie separat vom Original bearbeiten können.
- **Presets aus Instrumentenfamilien hinzufügen** : Erzeugt automatisch ein Instrumentenfilter für jede Instrumentenfamilie im Layout, zum Beispiel für Holz- und Blechblasinstrumente.
- **Nach oben** : Verschiebt das ausgewählte Instrumentenfilter in der Liste nach oben, wodurch sich sein Tastaturbefehl ändern kann.
- **Nach unten** : Verschiebt das ausgewählte Instrumentenfilter in der Liste nach unten, wodurch sich sein Tastaturbefehl ändern kann.

3 Liste Instrumente im Filter

Enthält die Instrumente im Layout. Hiermit können Sie die im ausgewählten Instrumentenfilter enthaltenen Instrumente ändern, indem Sie Instrumenten-Kontrollkästchen aktivieren/deaktivieren.


Instrumentenfilter aktivieren/deaktivieren

Sie können Instrumentenfilter jederzeit für jedes einzelne Layout aktivieren/deaktivieren. So können Sie zum Beispiel beim Arbeiten an der Holzbläser-Sektion nur die Notenzeilen für Holzblasinstrumente anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie befinden sich in der fortlaufenden Ansicht.
- Das Instrumentenfilter-Overlay wird angezeigt.
- Sie haben die Instrumentenfilter hinzugefügt, die Sie verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, in dem Sie Instrumentenfilter aktivieren/deaktivieren möchten.
2. Klicken Sie im Instrumentenfilter-Overlay auf **Filtern** .



Filter, wenn aktiviert



Filter, wenn deaktiviert

3. Optional: Wenn Sie Instrumentenfilter aktiviert haben, wählen Sie das gewünschte Instrumentenfilter aus dem Menü aus.
-

ERGEBNIS

Instrumentenfilter werden aktiviert/deaktiviert. Wenn Instrumentenfilter aktiv sind, werden an den vertikalen Positionen von ausgeblendeten Notenzeilen gestrichelte Linien angezeigt, und Sie können nur Noten in sichtbaren Notenzeilen auswählen und bearbeiten.

TIPP

- Sie können Instrumentenfilter auch im Menü **Schreiben > Sichtbarkeit von Instrumenten** aktivieren/deaktivieren und auswählen.
 - Sie können der Option **Instrumentfilter verwenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
 - Sie können bis zu zehn Instrumentenfilter-Presets auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen. Die durch diese Befehle gefilterten Instrumente variieren je nach Layout und Projekt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 450

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

[Scrubbing](#) auf Seite 565

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


Instrumentenfilter hinzufügen

Sie können eine beliebige Anzahl von Instrumentenfiltern zu jedem einzelnen Layout hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie befinden sich in der fortlaufenden Ansicht.
 - Das Instrumentenfilter-Overlay wird angezeigt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, zu dem Sie Instrumentenfilter hinzufügen möchten.
 2. Wählen Sie für jedes Instrument, das Sie in das Instrumentenfilter aufnehmen möchten, mindestens ein Objekt aus.
 3. Klicken Sie im Instrumentenfilter-Overlay auf **Instrumentenfilter hinzufügen** .
-

ERGEBNIS

Ein neues Instrumentenfilter mit den ausgewählten Instrumenten wird zu dem Layout hinzugefügt, das im Notenbereich geöffnet ist. Dorico Elements aktiviert automatisch Instrumentenfilter im Layout und wählt das neue Instrumentenfilter aus.


TIPP

- Sie können Instrumentenfilter auch im Dialog **Instrumentenfilter verwalten** hinzufügen, bearbeiten und löschen.
 - Sie können bis zu zehn Instrumentenfilter-Presets auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen. Die durch diese Befehle gefilterten Instrumente variieren je nach Layout und Projekt.
-

Instrumentenfilter umbenennen

Sie können die Namen von Instrumentenfiltern ändern und umbenannte Instrumentenfilter auf ihre Standardnamen zurücksetzen, um zum Beispiel die Inhalte eines Instrumentenfilters in einem kürzeren Namen zusammenzuführen.


VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, dessen Instrumentenfilter Sie umbenennen möchten.
 2. Wählen Sie **Schreiben > Sichtbarkeit von Instrumenten > Instrumentfilter-Presets bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentenfilter verwalten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie für das Instrumentenfilter, das Sie umbenennen möchten, auf **Instrumentenfilter umbenennen** .
 4. Benennen Sie das Instrumentenfilter auf eine der folgenden Arten um:
 - Geben Sie einen neuen Namen für das Instrumentenfilter ein oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
 - Um den Namen des Instrumentenfilters zurückzusetzen, löschen Sie den vorhandenen Namen.
 5. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

Instrumentenfilter löschen

Sie können nicht mehr benötigte Instrumentenfilter in jedem einzelnen Layout löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, aus dem Sie Instrumentenfilter löschen möchten.
 2. Wählen Sie **Schreiben > Sichtbarkeit von Instrumenten > Instrumentfilter-Presets bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentenfilter verwalten** zu öffnen.
 3. Wählen Sie das Instrumentenfilter aus, das Sie löschen möchten.
 4. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Filter-Preset löschen** .
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrumentenfilter wird aus dem im Notenbereich geöffneten Layout gelöscht.

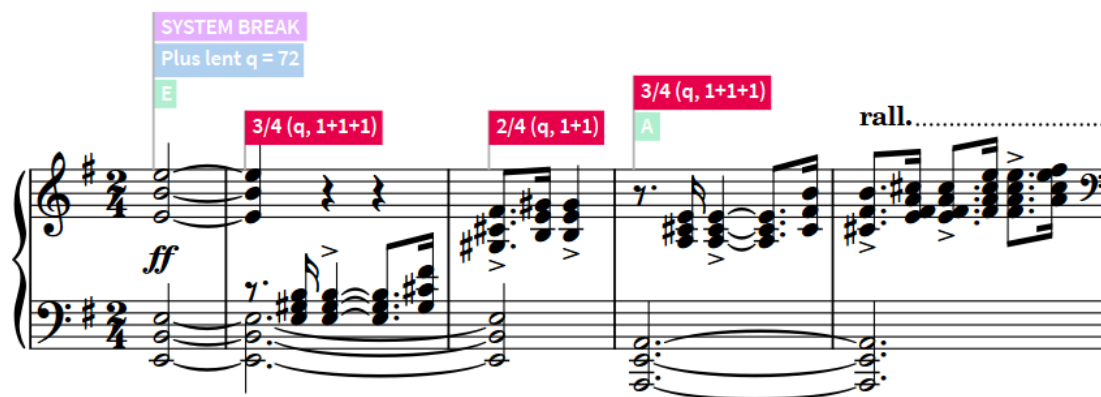
Hinweise

In Dorico Elements zeigen Hinweise die Positionen wichtiger Objekte oder Änderungen an, die nicht in der Partitur sichtbar sind, zum Beispiel Tonarten ohne Vorzeichen, ausgeblendete Objekte und Änderungen an rhythmischen Feelings.

Da Hinweise viele verschiedene Objekte anzeigen können, zum Beispiel ausgeblendete Taktzahlen und Taktarten, werden ihnen je nach Objekt andere Farben zugewiesen. Sie sind auswählbar, was heißt, dass Sie Hinweise verwenden können, um die Eigenschaften von ausgeblendeten/unsichtbaren Elementen zu ändern, zum Beispiel, indem Sie Hinweise auf Systemumbrüche auswählen, um, von dieser Position an, die Notenzeilengröße zu ändern. Ausgewählte Hinweise werden deckend angezeigt, nicht ausgewählte Hinweise transparent.

Hinweise enthalten eine Textzusammenfassung des ausgeblendeten/unsichtbaren Elements, damit Sie es leichter identifizieren können. So beinhalten zum Beispiel Hinweise auf Taktarten die Taktart, die als Bruch ausgedrückt wird, und die zugehörige Zählzeitunterteilung.

Wenn es mehrere Hinweise an derselben rhythmischen Position oder nah beieinander gibt, werden sie vertikal gestapelt, damit sie einander nicht überlappen und lesbar bleiben.



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 624

Hinweise ein-/ausblenden

Sie können jederzeit im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus einstellen, ob Sie alle Hinweise oder nur Hinweise für bestimmte Objekte ein-/ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Hinweise auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Um alle Hinweise ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Hinweise ausblenden**.
 - Um Hinweise für bestimmte Objekte ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > [Objektart]**.

Einfügen-Modus


Im Einfügen-Modus ändert sich die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden und wie sich Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, auf die Noten auswirken. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, werden Noten bei Eingabe neuer Noten oder Verlängerung vorhandener Noten auf folgende rhythmische Positionen verschoben, anstatt überschrieben zu werden. Entsprechend werden beim Löschen von Noten oder beim Verringern ihrer Dauer im Einfügen-Modus umgebende Noten näher zusammengerückt, ohne dass Pausen zwischen ihnen verbleiben.

Wenn Sie zum Beispiel bei aktiviertem Einfügen-Modus vier Viertelnoten eingeben, werden alle folgenden Noten um vier Viertelnoten-Zählzeiten nach hinten verschoben, um Platz für die neuen Noten zu schaffen.

Bearbeitungen außerhalb der Akkordeingabe, auf die sich der Einfügen-Modus auswirkt, sind unter anderem das Kopieren/Einfügen von Noten, das Löschen von Noten, das Ändern von Notenwerten einschließlich des Hinzufügens/Entfernens von Punktierungen sowie das Eingeben von Taktarten.

Auf welche Stimmen und Notenzeilen sich der Einfügen-Modus auswirkt, hängt vom Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ab. Der aktuelle Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus wird im Noten-Werkzeugfeld und während der Noteneingabe an der Eingabemarke angezeigt.

Sie können eine einzelne rhythmische Position in jeder Partie als Stop-Position für den Einfügen-Modus festlegen, um zu verhindern, dass sich eingefügte Noten auf Notenmaterial hinter dieser Position auswirken. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten am Anfang einer Position einfügen möchten, aber Notenmaterial ab einer bestimmten Position weiter hinten in der Partie unverändert lassen wollen. Stop-Positionen werden als vertikale transparente Linie angezeigt, die durch alle Notenzeilen verläuft.

- Sie können den Einfügen-Modus im Schreiben-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen**  klicken.

HINWEIS

Sie können nicht den Einfügen-Modus und den Akkordmodus gleichzeitig aktiviert haben.

Wenn der Einfügen-Modus nicht aktiviert ist, fügt Dorico Elements keine zusätzlichen Zählzeiten vor einer vorhandenen Taktartangabe ein, wenn Sie eine vorherige Taktartangabe ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, fügt Dorico Elements Zählzeiten vor vorhandenen Taktartangaben ein, um den letzten Takt aufzufüllen.



Eingabe einer 3/4-Taktart ohne aktivierten Einfügen-Modus



Eingabe einer 3/4-Taktart bei aktiviertem Einfügen-Modus

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244

[Rhythmische Position](#) auf Seite 22

[Akkordmodus](#) auf Seite 262

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Systemspur](#) auf Seite 445

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 236


[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1469

Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus

Der Einfügen-Modus hat unterschiedliche Gültigkeitsbereiche, von denen sich einige nur auf ausgewählte Stimmen auswirken, während andere Auswirkungen auf alle Spieler haben und die Dauer des aktuellen Takts ändern. Alle Gültigkeitsbereiche gelten bis zur Stop-Position für den Einfügen-Modus oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Sie können den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten ändern:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-I**, um zwischen den verschiedenen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus zu wechseln.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf den gewünschten Gültigkeitsbereich.
- Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > [Gültigkeitsbereich]**.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus:

Stimme



Der Einfügen-Modus wirkt sich nur auf die ausgewählten Stimmen aus. Während der Noteneingabe ist dies die Stimme, die durch die Eingabemarke angezeigt wird. Außerhalb der Noteneingabe sind darin alle ausgewählten Stimmen eingeschlossen, etwa beim Kopieren und Einfügen von Notenmaterial in mehrere Notenzeilen.

Spieler



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Stimmen und Instrumente aus, die zu den ausgewählten Spielern gehören. Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

Global



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus. Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

Globale Anpassung des aktuellen Takts



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus, ändert die Dauer des aktuellen Takts und aktualisiert dessen Taktartangabe entsprechend der neuen Dauer. Durch Eingeben von Noten wird die Dauer von Takten zum Beispiel verlängert, während sie durch das Löschen von Noten verkürzt wird.

Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

TIPP

Sie können den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden, um Auftakte durch Löschen von Noten/Pausen im ersten Takt der Partie zu erstellen und zu löschen. Außerdem können Sie ihn verwenden, um den letzten Takt in Partien, die mit einem Auftakt beginnen, zu kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Eingabemarke](#) auf Seite 222
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
[Spieler](#) auf Seite 126
[Stimmen](#) auf Seite 1502
[Taktarten](#) auf Seite 1439
[Auftake](#) auf Seite 1443

Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern

Sie können den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern, um zum Beispiel vom Einfügen von Noten nur in die ausgewählte Stimme zum Einfügen rhythmischer Zeit für alle Spieler umzuschalten.

Der aktuelle Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus wird im Noten-Werkzeugfeld und während der Noteneingabe an der Eingabemarke angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-I**, um zwischen den verschiedenen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus zu wechseln.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf den gewünschten Gültigkeitsbereich.
 - Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > [Gültigkeitsbereich]**.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
[Eingabemarke](#) auf Seite 222
[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244

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 445

Stop-Positionen für den Einfügen-Modus löschen

Sie können Stop-Positionen für den Einfügen-Modus löschen, nachdem sie eingestellt wurden.

VORGEHENSWEISE

- Löschen Sie Stop-Positionen für den Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:

- Wählen Sie ein Objekt an der rhythmischen Position der Stop-Position für den Einfügen-Modus aus und drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-I**.
- Klicken Sie in der Systemspur über vorhandenen Stop-Positionen auf **Bearbeitungs-Stopposition festlegen** .
- Klicken Sie auf den oberen Griff der Stop-Position, ziehen Sie ihn in eine beliebige Richtung, bis sich der Mauszeiger außerhalb der Noten befindet, und lassen Sie dann die Maustaste los.



TIPP

Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird die Stop-Position als gepunktete Linie angezeigt.

Anordnungs-Werkzeuge

In Dorico Elements können Sie mit dem Anordnungs-Werkzeugen Noten schnell und effizient verschiedenen Notenzeilen und Stimmen zuordnen.

Mit diesen Werkzeugen können Sie unter anderem Noten und Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen gleichzeitig einfügen, in einem ausgewählten Bereich mehrmals kopieren und einfügen, Noten zwischen Notenzeilen verschieben und die Stimme von Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 448

[Transpositions-Werkzeuge](#) auf Seite 488

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 831

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 493

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 270

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Akkordmodus](#) auf Seite 262

[Musikalische Transformationen](#) auf Seite 499

Noten/Objekte löschen

Sie können alle Noten/Objekte, die Sie in Ihrem Projekt eingegeben haben, unabhängig voneinander löschen, also zum Beispiel Wiederholungsenden löschen, aber nicht die darin enthaltenen Noten. Dazu müssen Sie sich jedoch im Schreiben-Modus befinden. Im Einrichten-, Notensatz- und Drucken-Modus können Sie keine Noten oder Objekte löschen.

Sie können Noten auch im Key-Editor löschen, jedoch keine anderen Notationselemente.

HINWEIS

Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht löschen. Wenn Sie nicht wollen, dass ein Schlüssel in der Notenzeile angezeigt wird, können Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten, Objekte und/oder Hinweisschilder von Objekten aus, die Sie löschen möchten.

HINWEIS

- Sie müssen Taktstriche direkt auswählen, nicht ihre Hinweisschilder.
 - Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen aus einer Gruppe von Dynamikanweisungen löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen ebenfalls aus allen verbundenen Notenzeilen gelöscht.
 - Wenn Sie nur Triolen/N-tolen löschen, werden die darin enthaltenen Noten nicht gelöscht, und umgekehrt gilt dasselbe.
 - Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.
-

2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten/Objekte werden aus Ihrem Projekt gelöscht. Dorico Elements verschiebt Ihre Auswahl zum logisch sinnvollsten und den gelöschten Objekten am nächsten befindlichen Element. Wenn Sie zum Beispiel eine Note gelöscht haben, fällt die Wahl von Dorico Elements auf die nächstgelegene Note in derselben Stimme.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert war, werden Noten nach den gelöschten Noten vorgezogen, um die Lücke zu füllen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert war, werden gelöschte Noten durch entsprechende Pausen ersetzt.

TIPP

Sie können Marker auch löschen, indem Sie sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auswählen und in der Aktionsleiste auf **Löschen** klicken.

Wenn ein Bindebogen auf einer gelöschten Note begann oder endete, wird er automatisch auf den nächsten/vorigen Notenkopf verlegt. Wenn nur eine Note unter einem Bindebogen verbleibt, wird der Bindebogen automatisch gelöscht.

Fermaten und Pausen werden nicht automatisch gelöscht, wenn sie beim Löschen von Noten nicht ausgewählt werden. Sie werden oberhalb der Note/Pause platziert, die ihrer rhythmischen Position am nächsten ist, oder über Ganztaktpausen, wenn Sie alle Noten in einem Takt löschen.

Wiederholungszeichen, die als Teil eines Wiederholungsendes eingegeben wurden, werden nicht automatisch gelöscht, wenn Sie Wiederholungsenden löschen.

Wenn Sie Taktstriche löschen, werden die zwei Takte auf beiden Seiten zu einem Takt mit derselben Anzahl von Zählzeiten kombiniert; die Taktart wird dabei nicht geändert. Dadurch können sich Noten-, Pausen- und Balkengruppierungen ändern.

Wenn Sie Taktartangaben löschen, werden folgende Takte entsprechend der vorherigen Taktart in der Partitur neu ausgerichtet, bis zur nächsten Taktartangabe bzw. bis zum Ende der Partie. Partien ohne Taktartangaben werden in offenem Metrum notiert, aber die Noten und Objekte behalten ihre Notenwerte und Positionen.

Wenn Sie Schlüssel und Tonarten löschen, werden die Tonhöhen von Noten nicht verändert, sondern automatisch einschließlich aller benötigten zusätzlichen Vorzeichen gemäß dem vorigen Schlüssel und der vorigen Tonart in der Notenzeile notiert, und zwar bis zum nächsten Schlüssel-/Tonartwechsel bzw. bis zum Ende der Partie. Partien ohne Tonarten werden so behandelt, als hätten sie eine offene/atonale Tonart, nicht als stünden sie in A-Moll oder C-Dur.

Wenn Sie Oktavzeichen löschen, werden Noten, auf die die gelöschten Oktavzeichen zuvor angewandt worden waren, abhängig von Ihren aktuellen Einstellungen für das Layout entweder in klingender oder in transponierter Notation angezeigt.

Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen in einer Gruppe von Dynamikanweisungen löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen ebenfalls aus allen verbundenen Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie jedoch die gesamte Gruppe der Dynamikanweisungen aus einer einzelnen Notenzeile auswählen und löschen, werden diese Dynamikanweisungen nicht aus anderen verbundenen Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie sofortige Dynamikanweisungen direkt vor oder nach Gabeln löschen, kann die Länge der Gabeln je nach Kontext automatisch angepasst werden.

Wenn Sie Studierzeichen löschen, werden alle folgenden Studierzeichen bis zur nächsten Änderung der Abfolge bzw. bis zum Ende der Partie angepasst, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie 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 469

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 450

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Filter](#) auf Seite 448

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 1070

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Noten im Key-Editor löschen](#) auf Seite 721

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1468

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1469

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 471

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 826

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1262

[Schlüssel anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 942

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[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 Mausebearbeitung aktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie kopieren möchten.

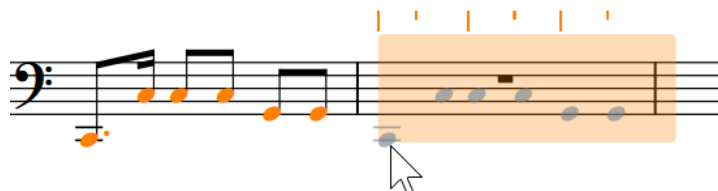
TIPP

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 480
[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218
[Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 831
[Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 1066
[Noten im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 720
[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 710
[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 734
[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 741
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221
[Filter](#) auf Seite 448
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443
[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441
[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 485
[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 881
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269
[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 270
[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 480
[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 493
[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61
[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986
[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1347
[Musikalische Transformationen](#) auf Seite 499
[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470
[Akkordmodus](#) auf Seite 262

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 448

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Automatisches Kopieren von MIDI-Daten beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 480

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1347

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 881

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 448

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 270

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 59

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1347

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 59

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

[Noten im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 720

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.

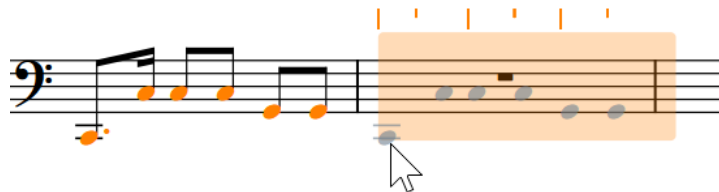
-
3. Verschieben Sie die Noten, Objekte und/oder Hinweisschilder auf eine der folgenden Arten:
- Um sie nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie nach links zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

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: Dynamikanweisungen, Ornamente, Bindebögen, Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, Spielanweisungen, Studierzeichen, Wiederholungsenden und Regionen mit Taktwiederholungen.

-
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Objekte entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Objekte entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.
 - Klicken 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: Dynamikanweisungen, Ornamente, Bindebögen, horizontale Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, Spielanweisungen, Studierzeichen, Wiederholungsenden und Regionen mit Taktwiederholung.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten, Objekte und/oder Hinweise werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Verbindungslinien verbinden Notationselemente mit den rhythmischen Positionen, auf die sie sich beziehen.

Die meisten Objekte werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben. Eine Einzelauswahl einiger Objekte wird jedoch automatisch an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben. Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, werden sie gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters als Block verschoben.

HINWEIS

Bei vielen Objekten, darunter Tempomarkierungen und Schlüssel, kann sich nur eine einzelne Instanz an derselben rhythmischen Position in jeder Notenzeile befinden. Wenn ein Objekt beim Verschieben ein anderes Objekt derselben Art passiert, wird das vorhandene Objekt gelöscht oder entsprechend gekürzt.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Objekte werden nur wiederhergestellt, wenn Sie Objekte mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Objekte, von denen mehrere Instanzen an derselben rhythmischen Position in derselben Notenzeile vorkommen können, sind unter anderem Dynamikanweisungen, Oktavzeichen, Spielanweisungen, horizontale Linien, Regionen mit Strichnotation und Textobjekte. Wenn Sie jedoch mehrere Objekte zusammen bewegen und der Einfügen-Modus nicht aktiviert ist, werden vorhandene Objekte desselben Typs, die sich zwischen den ausgewählten Objekten befinden oder beim Verschieben von ihnen überquert werden, gelöscht oder entsprechend gekürzt.

Noten werden automatisch gemäß ihrer rhythmischen Dauer und Position relativ zu anderen Noten positioniert.

Wenn eine Triolen-/N-tolen-Zahl oder eine Triolen-/N-tolen-Klammer in der Auswahl enthalten ist, wird die gesamte Triole/N-tole in der Notenzeile verschoben. Wenn sie einen Taktstrich überquert, wird die Triole/N-tole zum Ausgleich automatisch angepasst. Mitten in Takten werden Triolen und N-tolen jedoch nicht angepasst; hier besteht die Konvention darin, Triolen und N-tolen aufzuteilen, um die Zählzeitunterteilung anzuzeigen. Sie müssen manuell zwei Triolen/N-tolen eingeben, um die Zählzeitunterteilung mitten in Takten anzuzeigen.

Objekte wie Schlüssel, Tonarten und Taktarten gelten ab ihren neuen Positionen bis zum nächsten Objekt derselben Art bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Die Taktstriche auf beiden Seiten einer verschobenen Taktartangabe werden bis zur nächsten/vorherigen Taktartangabe bzw. bis zum Ende/Anfang der Partie automatisch aktualisiert.

Wenn Sie Hinweisschilder von Divisi-Änderungen verschoben haben, werden Noten in Divisi-Notenzeilen außerhalb von Divisi-Passagen automatisch ausgeblendet und alle Unisono-Bereiche vor/hinter Divisi-Passagen werden automatisch aktualisiert.

Wenn Sie Harfenpedal-Schaubilder verschoben haben und Farben für Noten außerhalb des Bereichs angezeigt werden, werden alle Noten, die nicht mehr in das vorliegende Harfenpedal-Schaubild passen, rot dargestellt.

Die Position von Fermaten und Pausen, die Sie verschoben haben, bleibt äußerlich eventuell unverändert. Wenn es zum Beispiel in einem Takt eine Taktpause gibt und Sie eine Fermate rhythmisch innerhalb des Takts verschieben, wird die Fermate immer noch über der Taktpause angezeigt.

Die rhythmische Dauer von Bindebögen wird normalerweise beibehalten. Abhängig davon, welche Rhythmiken sie beim Verschieben jedoch überqueren, kann es sein, dass Bindebögen nach dem Verschieben eine längere/kürzere Dauer abdecken als vorher.

Durch das Verschieben von Wiederholungsenden werden Wiederholungs-Taktstriche nicht automatisch eingegeben, gelöscht oder verschoben.

Wenn Sie Marker verschieben, wird ihre feste Zeitposition nicht verändert. Daher wird das Tempo unmittelbar vor dem Marker automatisch aktualisiert, so dass der Marker zum richtigen Zeitpunkt erscheint. Wenn Sie beispielsweise einen Marker nach rechts bewegen, wird das vorhergehende Tempo erhöht. Alle allmählichen Tempowechsel zwischen der vorhergehenden Tempoänderung oder dem Beginn der Partie und dem Marker werden entfernt. Die Tempoänderung wirkt sich auf die notenabhängigen Positionen aller anderen Marker in der Partie aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Akkordmodus](#) auf Seite 262

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1471

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1475

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 485

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 1003

[Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 980

[Pedallinien teilen](#) auf Seite 1212

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1100

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1235

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 400

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 368

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 342
[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 393
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 395
[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285
[Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1027
[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1103
[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1268

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.

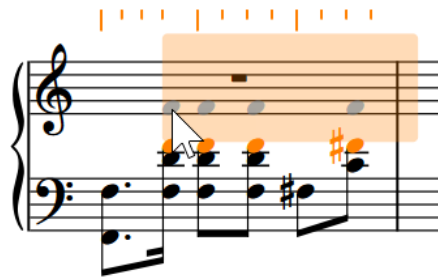
TIPP

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 448

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Noten/Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen](#) auf Seite 478

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

Stimme von vorhandenen Noten ändern

Sie können die Stimme von Noten nach der Eingabe ändern. Dies gilt auch für Noten in Strichnotationsstimmen. Zum Beispiel können Sie Noten aus einer Hals-aufwärts-Stimme in eine Hals-abwärts-Stimme oder eine Stimme mit Strichnotation ändern.





VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Stimme Sie ändern möchten.

TIPP

Sie können große Auswahlbereiche und Filter verwenden, um viele Noten in derselben Stimme schnell auszuwählen.

2. Ändern Sie die Stimme auf eine der folgenden Arten:

- Um die ausgewählten Noten in eine neue normale Stimme zu versetzen, drücken Sie **Umschalttaste-V** oder klicken Sie auf **Stimme erzeugen**  im Noten-Werkzeugfeld.
 - Um die ausgewählten Noten in eine neue Stimme mit Strichnotation zu versetzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V**. Sie können auch im Noten-Werkzeugfeld auf **Stimme erzeugen**  klicken und halten und dann auf **Stimme mit Strichnotation erzeugen**  klicken.
 - Um die ausgewählten Noten in eine vorhandene Stimme zu versetzen, drücken Sie **V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Nächste Stimme** , um durch die aktiven Stimmen in der Notenzeile zu navigieren.
-

ERGEBNIS

Die Stimme der gewählten Noten wird geändert, was dazu führen kann, dass Dorico Elements die Halsrichtungen der gewählten Noten und anderer Noten in der Notenzeile ändert. Pausen werden, soweit erforderlich, um Noten in unterschiedlichen Stimmen herum angezeigt.

Wenn Sie Noten in eine Stimme mit Strichnotation geändert haben, werden sie nicht mehr wiedergegeben.

TIPP

Sie können die Stimme ausgewählter Noten auch ändern, indem Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Stimme ändern > [Stimme]** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen. Wenn auf der Notenzeile nur eine Stimme vorhanden ist, können Sie für die ausgewählten Noten eine neue Stimme erstellen.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Pausen später löschen oder ausblenden und die Halsrichtung von Noten manuell ändern.
- Sie können außerdem ganze Stimmen zu Stimmen mit Strichnotation machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 240

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Filter](#) auf Seite 448

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1113

[Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1315

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

[Hinweise](#) auf Seite 469

Inhalt von Stimmen tauschen

Sie können den Inhalt von zwei Stimmen, die Notenmaterial enthalten, vertauschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten in zwei Stimmen aus, die Sie tauschen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Stimmeninhalte tauschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Der Inhalt der Stimmen wird getauscht. Z. B. könnten Noten, die zuvor in einer Hals-aufwärts-Stimme waren, nun in einer Hals-abwärts-Stimme sein, und Noten, die zuvor in einer Hals-abwärts-Stimme waren, in einer Hals-aufwärts-Stimme.

HINWEIS

Je nach den Tonhöhen und Halsrichtungen der getauschten Noten können diese sich nun überlappen. Dorico Elements positioniert Noten automatisch mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit aufrechtzuerhalten. Wenn Sie dieses Verhalten jedoch ändern möchten, können Sie die Reihenfolge von Stimmen oder den Stimmspaltenindex ändern.

BEISPIEL



Ein E ist in der Hals-aufwärts-Stimme, ein F in der Hals-abwärts-Stimme.



Nach Tauschen der 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 1506

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1506

Transpositions-Werkzeuge

In Dorico Elements können Sie die Tonhöhen vorhandener Noten auf unterschiedliche Arten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Noten im Pianorollen-Editor transponieren](#) auf Seite 718

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 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 1062
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267
[Noten umdeuten](#) auf Seite 494
[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252
[Noten im Pianorollen-Editor transponieren](#) auf Seite 718
[Mausbearbeitung aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 218
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221
[Generalbass](#) auf Seite 993
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
[Musikalische Transformationen](#) auf Seite 499
[Tonhöhen umkehren](#) auf Seite 499
[Tonhöhen/Rhythmik im Krebs](#) auf Seite 500
[Tonhöhen/Rhythmik rotieren](#) auf Seite 502
[Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 505
[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 507

Auswahlbereiche transponieren

Mit Hilfe des **Transponieren**-Dialogs können Sie ganze Partien oder bestimmte Auswahlen einschließlich ausgewählter Tonarten transponieren.

TIPP

Dorico Elements zeigt automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region aus, die Sie transponieren möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie Tonarten transponieren möchten, müssen Sie sie in Ihre Auswahl aufnehmen.
 - Wenn nichts ausgewählt ist, wird die gesamte Partie transponiert, in der Sie zuletzt eine Note/ein Objekt ausgewählt hatten.
-

2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
3. Passen Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter an, zum Beispiel Intervall und Intervallart.

TIPP

- Wir empfehlen Ihnen, den Abschnitt **Intervall berechnen** zu nutzen, um Ihre erforderlichen Einstellungen zu ermitteln, zum Beispiel, wenn Sie von G \flat -Dur nach G-Dur transponieren möchten.

- Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.
-

4. Optional: Wenn Sie in der Partie oder Ihrer Auswahl enthaltene Tonarten transponieren möchten, aktivieren Sie **Tonarten transponieren**.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten (oder alle Noten in der Partie, wenn nichts ausgewählt war) werden je nach Intervall und der im **Transponieren**-Dialog festgelegten Teilungen der Oktave transponiert. Wenn Ihre Auswahl Tonarten enthält und Sie **Tonarten transponieren** aktiviert haben, werden alle Tonarten in der Auswahl ebenfalls transponiert.

Auch in den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch entsprechend transponiert.

Tonarten, die für alle Notenzeilen gelten, werden in allen Notenzeilen im Layout transponiert, selbst wenn Ihre Auswahl nicht alle Notenzeilen umfasste. Tonarten, die nur für einzelne Notenzeilen gelten, werden transponiert, sofern sie in der Auswahl enthalten sind. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf andere Notenzeilen im Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

[Generalbass](#) auf Seite 993

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 1060

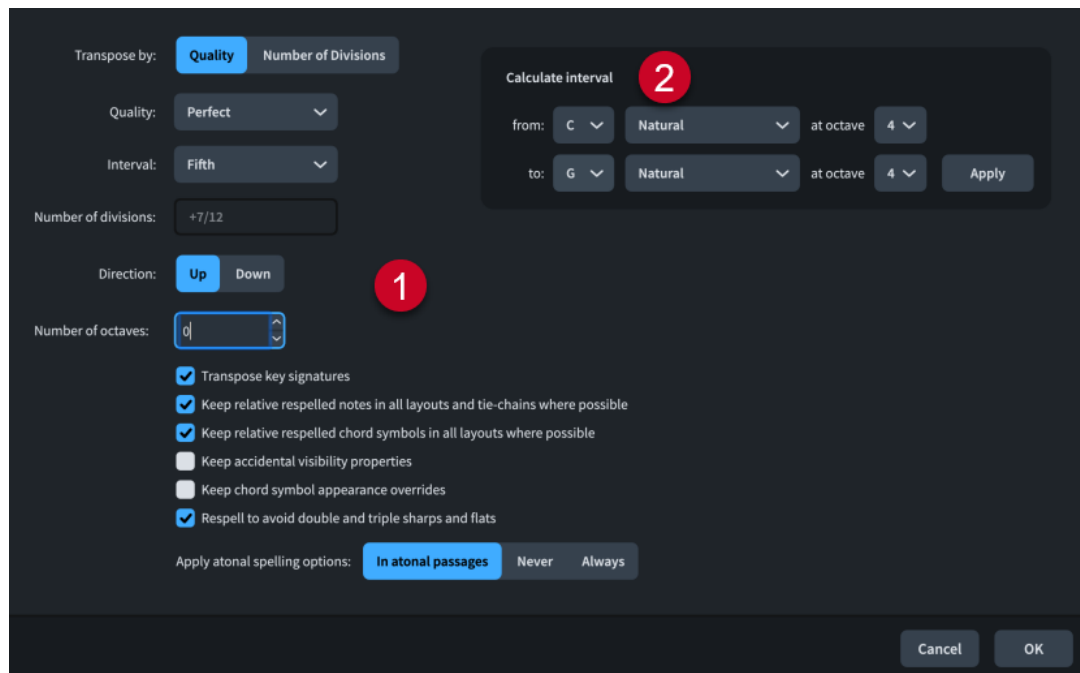
[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog ermöglicht es Ihnen, ganze Partien oder ausgewählte Noten einschließlich Tonarten zu transponieren. Sie können nach Intervall/Intervallart oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren.

- Sie können den **Transponieren**-Dialog im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben** > **Transponieren** wählen.



Der **Transponieren**-Dialog umfasst die folgenden Abschnitte:

1 Transpositionsoptionen

Enthält Optionen, mit denen Sie die gewünschte Transposition festlegen können. Sie können beispielsweise wählen, ob Sie nach Intervallart, zum Beispiel nach einer großen Terz, oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren möchten. Sie können wählen, ob Oktaven eingeschlossen werden sollen und in welche Richtung und nach welchen Intervallen/Intervallarten/Unterteilungen Sie Ihre Auswahl transponieren möchten. Laut Konvention können verschiedene Intervalle unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Daher empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.

Mit zusätzlichen Optionen können Sie zudem alle Tonarten transponieren, die in Ihrer Auswahl enthalten sind, relative umgedeutete Noten und Akkordsymbole nach Möglichkeit behalten und doppelte sowie dreifache Vorzeichen vermeiden.

HINWEIS

Sie können die Option **Umdeuten, um doppelte und dreifache Kreuze und Bes zu vermeiden** nur nutzen, wenn Sie Noten in tonalen Systemen transponieren, die mit 12-EDO kompatibel sind.

2 Intervall berechnen

Ermöglicht es Ihnen, Transpositionsoptionen einzustellen, indem Sie die gewünschten Anfangs- und Zielnoten festlegen. Wenn Sie zum Beispiel eine Auswahl so transponieren möchten, dass ein C₄ zu G₄ wird, aber sich nicht sicher sind, welche Intervalle/Intervallarten benötigt werden, können Sie die beiden Noten im Feld **Intervall berechnen** eingeben und auf **Anwenden** klicken, woraufhin Dorico Elements automatisch die benötigten Transpositionsoptionen für Sie einstellt.

HINWEIS

Der **Transponieren**-Dialog verhindert Transpositionen, die unmögliche Notationen bewirken würden, zum Beispiel mehr als drei Kreuze. Auch Transpositionen, die ein mikrotonales

Vorzeichen benötigen, das im Tonalitätssystem an der rhythmischen Position Ihrer Auswahl nicht existiert, sind unmöglich.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510
- [Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 1062
- [Tonale Systeme](#) auf Seite 1062
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
- [Musikalische Transformationen](#) auf Seite 499
- [Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 505
- [Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 507

Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge ändern.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie transponieren möchten.
 - Öffnen Sie das Notenwerkzeuge-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .
 - 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.
 - 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 206
- [Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510
- [Generalbass](#) auf Seite 993

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

- Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note aus, deren Tonhöhe Sie ändern möchten.
- Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.

- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie die Tonhöhen von Noten in mehreren Notenzeilen gleichzeitig ändern möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 4. Aktivieren Sie **Notenwert folgen** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **L**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert folgen** .
 5. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
 6. Optional: Drücken Sie **L** erneut oder klicken Sie erneut auf **Notenwert folgen** , um **Notenwert folgen** zu deaktivieren.

HINWEIS

Notenwert folgen wird automatisch deaktiviert, wenn Sie die letzte bestehende Note auf der Notenzeile erreichen. Standardmäßig wird die normale Noteneingabe nun fortgeführt, basierend auf dem Notenwert, der ausgewählt war, bevor Sie **Notenwert folgen** aktiviert haben.

ERGEBNIS

Die Tonhöhe bestehender Noten auf der ausgewählten Notenzeile wird verändert, ihr Rhythmus aber nicht. Die Eingabemarke bewegt sich automatisch von Note zu Note vorwärts, auch wenn zwischen den Noten auf der Notenzeile große Pausen eingetragen sind.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe > Notenwert sperren** können Sie eine maximale Anzahl von Pausen angeben, über die Sie die Tonhöhenänderung von Noten fortsetzen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 227
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
- [Musikalische Transformationen](#) auf Seite 499
- [Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 505
- [Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 507
- [Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 831
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Noten umdeuten

Sie können die enharmonische Schreibung von Noten so ändern, dass sie als ihre enharmonischen Entsprechungen angezeigt werden, zum Beispiel, um die schrittweise Bewegung in einer Phrase klar anzuzeigen oder um alterierte Primen in einem Akkord zu vermeiden. Sie können dies für alle Layouts oder nur im aktuellen Einzelstimmen-Layout tun.

Dorico Elements verwendet standardmäßig einen Algorithmus, der Tonhöhen basierend auf Tonart und Kontext automatisch deutet.

Es gibt immer mindestens drei Optionen für jede Tonhöhe, da in Dorico Elements bis zu zwei Vorzeichenglyphen für enharmonische Schreibungen angezeigt werden können. Das bedeutet,

dass dieselbe Note auf vier verschiedene Arten geschrieben werden kann, wenn man die ursprüngliche Tonhöhe entweder mit dem Notennamen zweier Noten darunter oder darüber schreiben und maximal zwei Vorzeichenglyphen verwenden kann. Zum Beispiel ist B[♯] eine mögliche Schreibung von G[♯], weil ein dreifaches Be eine einzelne Vorzeichenglyphe verwendet, während ein F[♯] zwei Vorzeichenglyphen verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensbereich das Layout, in dem Sie Vorzeichen umdeuten wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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.

HINWEIS

Wenn Sie einzelne Notenköpfe in Haltebogenketten umdeuten möchten, müssen Sie den Notensatz-Modus aktivieren.

3. Deuten Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten um:

- Um sie nach oben umzudeuten, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-B** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Umdeuten anhand des Notennamens darüber** .
- Um sie nach unten umzudeuten, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-B** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Umdeuten anhand des Notennamens darunter** .
- Um sie automatisch umzudeuten, wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Noten automatisch umdeuten**, um den Dialog **Noten automatisch umdeuten** zu öffnen.

4. Optional: Wenn Sie den Dialog **Noten automatisch umdeuten** geöffnet haben, ändern Sie die Einstellungen für das Umdeuten nach Bedarf und klicken Sie dann auf **OK**, um den Dialog zu schließen und die ausgewählten Noten umzudeuten.
-

ERGEBNIS

Die enharmonische Schreibung der ausgewählten Noten wird geändert.

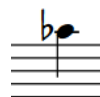
BEISPIEL



Ein Gis



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



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



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

WEITERE SCHRITTE

Sie können Notenschreibungen in andere Layouts kopieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten in einem Einzelstimmen-Layout umgedeutet haben, aber möchten, dass dieselbe Schreibung auch im Gesamtpartitur-Layout angewandt wird.

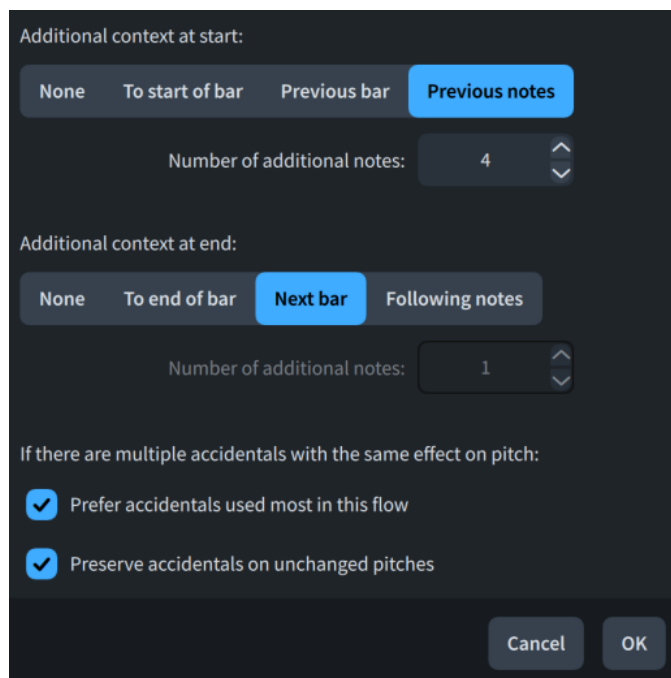
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440
- [Vorzeichen](#) auf Seite 818
- [Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253
- [Tonarten](#) auf Seite 1054
- [Tonale Systeme](#) auf Seite 1062
- [Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 289
- [Notenschreibungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 497
- [Notenschreibungen zurücksetzen](#) auf Seite 498
- [Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 505
- [Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 507

Noten automatisch umdeuten (Dialog)

Im Dialog **Noten automatisch umdeuten** können Sie die Schreibung aller Noten in bestimmten Auswahlen basierend auf dem musikalischen Kontext vereinfachen. Unter anderem können Sie so einige Noten nach oben und andere nach unten umdeuten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Noten automatisch umdeuten** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Umdeuten > Noten automatisch umdeuten** wählen.



Der Dialog **Noten automatisch umdeuten** enthält die folgenden Optionen:

Zusätzlicher Kontext am Anfang

Hiermit können Sie zusätzlichen musikalischen Kontext vor den ausgewählten Noten angeben, den Dorico Elements beim Berechnen automatischer Notenschreibungen berücksichtigen soll.

- **Keiner:** Nur Noten in der Auswahl.
- **Bis Anfang von Takt:** Schließt Noten bis zum Anfang des frühesten ausgewählten Takts mit ein.
- **Vorheriger Takt:** Schließt Noten bis zum Anfang des vorigen Takts mit ein.
- **Vorherige Noten:** Schließt eine bestimmte Anzahl von Noten vor der Auswahl mit ein.
- **Anzahl zusätzlicher Noten:** Hiermit können Sie die Anzahl von zusätzlichen Noten festlegen, die berücksichtigt werden sollen. Nur verfügbar, wenn Sie **Vorherige Noten** aktiviert haben.

Zusätzlicher Kontext am Ende

Hiermit können Sie zusätzlichen musikalischen Kontext nach den ausgewählten Noten angeben, den Dorico Elements beim Berechnen automatischer Notenschreibungen berücksichtigen soll.

- **Keiner:** Nur Noten in der Auswahl.
- **Bis Ende von Takt:** Schließt Noten bis zum Ende des letzten ausgewählten Takts mit ein.
- **Nächster Takt:** Schließt Noten bis zum Ende des nächsten Takts mit ein.
- **Folgende Noten:** Schließt eine bestimmte Anzahl von Noten nach der Auswahl mit ein.
- **Anzahl zusätzlicher Noten:** Hiermit können Sie die Anzahl von zusätzlichen Noten festlegen, die berücksichtigt werden sollen. Nur verfügbar, wenn Sie **Folgende Noten** aktiviert haben.

Vorzeichen bevorzugen, die in dieser Partie am häufigsten vorkommen

Hier können Sie festlegen, ob Vorzeichen danach ausgewählt werden sollen, wie häufig sie in der Partie zum Einsatz kommen, oder ob das Standardvorzeichen für die entsprechende Tonhöhenverschiebung verwendet werden soll. Dies ist nützlich in tonalen Systemen, die mehrere Vorzeichen mit derselben Tonhöhenverschiebung enthalten.

Vorzeichen auf unveränderten Tonhöhen beibehalten

Hier können Sie angeben, ob vorhandene Vorzeichen an Noten, die nicht umgedeutet werden, beibehalten oder gemäß Ihrer Einstellung für **Vorzeichen bevorzugen, die in dieser Partie am häufigsten vorkommen** ausgewählt werden. Dies ist nützlich in tonalen Systemen, die mehrere Vorzeichen mit derselben Tonhöhenverschiebung enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 440

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 253

[Tonale Systeme](#) auf Seite 1062

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 674

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 494
[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 490

Musikalische Transformationen

Dorico Elements bietet mehrere Werkzeuge zum Transformieren von Tonhöhen und Rhythmik, einschließlich solcher zum Umkehren und Invertieren von Tonhöhen und Umdrehen von Rhythmiken.

In Dorico Elements bezeichnet der Begriff »musikalische Transformationen« die folgenden Methoden zum Ändern der Tonhöhe und/oder Rhythmik von Noten:

Umkehrung

Die melodischen Konturen von Phrasen werden umgedreht, indem die Tonhöhenintervalle zwischen den Noten in die entgegengesetzte Richtung gezwungen werden. So wird zum Beispiel eine Note, die ursprünglich eine Quinte über der vorigen Note lag, eine Quinte unter die vorige Note versetzt.

Krebs

Die Reihenfolge von Noten (einschließlich ihrer Tonhöhen und Rhythmik) und Objekten wird umgekehrt, so dass sie rückwärts gespielt werden, wobei zum Beispiel die erste Note einer Phrase zur letzten Note wird.

Rotation

Noten (einschließlich ihrer Tonhöhen und/oder Rhythmik) und Objekte werden um eine bestimmte Anzahl von Schritten entweder vorwärts oder rückwärts verschoben, so dass zum Beispiel die ursprüngliche Tonhöhe der ersten Note in einer Phrase auf die zweite Note übertragen wird, die Tonhöhe der zweiten Note auf die dritte und so weiter.

Wiederholung

Die Tonhöhen der ausgewählten Anzahl von Noten am Anfang einer Phrase wird über alle folgenden Noten in der Auswahl wiederholt.

Tonhöhen-Zuordnung

Angegebene Tonhöhen werden transponiert, so dass sie zu anderen angegebenen Tonhöhen werden. Ein Beispiel ist die Zuordnung aller C# zu Db.

Tonleiterzuordnung

Alle Noten in der angegebenen Quelltonleiter werden transponiert, so dass sie entsprechend ihrer Stufe zu den entsprechenden Noten in der Zieltonleiter werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267

[Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren](#) auf Seite 493

Tonhöhen umkehren

Sie können die Tonhöhen ausgewählter Noten umkehren, um die melodische Kontur von Phrasen umzudrehen, indem die Tonhöhenintervalle zwischen den Noten in die entgegengesetzte Richtung gezwungen werden. So wird zum Beispiel eine Note, die ursprünglich eine Quinte über der vorigen Note lag, eine Quinte unter die vorige Note versetzt. Diese Transformation nennt man auch »Umkehrung«.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie umkehren möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um nur Tonhöhen zu invertieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen umkehren**, um den Dialog **Tonhöhen umkehren** zu öffnen.
 - Um eine Krebsumkehrung auf Tonhöhen anzuwenden, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen in Krebsumkehrung**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung** zu öffnen.
 - Um eine Krebsumkehrung auf Tonhöhen anzuwenden und die Rhythmik umzukehren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung** zu öffnen.
3. Ändern Sie die Einstellungen, wie es Ihre Umkehrung erfordert.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend Ihrer anfänglichen Auswahl im Menü und Ihren Einstellungen im Dialog transformiert.

TIPP

Sie können Tonhöhen auch mit Hilfe des Notenwerkzeuge-Einblendfelds umkehren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung \(Dialoge\)](#) auf Seite 501
[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
[Noten eingeben](#) auf Seite 229

Tonhöhen/Rhythmik im Krebs

Sie können Noten (einschließlich ihrer Tonhöhen und Rhythmik) und mit der Notenzeile verbundene Objekte im Krebs notieren, so dass die Auswahl rückwärts gespielt wird, wobei zum Beispiel die erste Note einer Phrase zur letzten Note wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten und die mit der Notenzeile verbundenen Objekte aus, deren Tonhöhen und/oder Rhythmik Sie im Krebs notieren möchten.
Um zum Beispiel Dynamikanweisungen zusammen mit Noten im Krebs zu notieren, nehmen Sie Dynamikanweisungen in Ihre Auswahl mit auf.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um nur Tonhöhen im Krebs zu notieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen im Krebs**.
 - Um nur die Rhythmik im Krebs zu notieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Rhythmik > Rhythmus im Krebs**.
 - Um Tonhöhen und Rhythmik umzukehren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmus im Krebs**.
 - Um Tonhöhen in Krebsumkehrung zu notieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen in Krebsumkehrung**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung** zu öffnen.

- Um Tonhöhen zu invertieren und umzukehren und Rhythmen umzukehren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmus im Krebs**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmus im Krebs** zu öffnen.
3. Optional: Wenn Sie Tonhöhen in Krebsumkehrung notieren möchten, ändern Sie die Einstellungen, wie es Ihre Umkehrung erfordert.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten und mit der Notenzeile verbundenen Objekte werden entsprechend Ihrer anfänglichen Auswahl im Menü und (optional) Ihren Einstellungen im Dialog transformiert.

TIPP

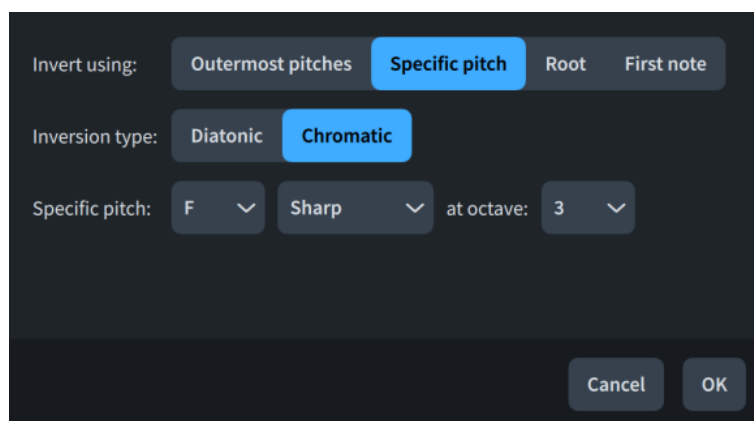
Sie können Tonhöhen/Rhythmik auch mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge im Krebs notieren.

Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung (Dialoge)

In den Dialogen **Tonhöhen umkehren**, **Tonhöhen in Krebsumkehrung** und **Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung** können Sie für ausgewählte Noten die Tonhöhen umkehren, sie im Krebs notieren sowie die Rhythmik ausgewählter Noten umkehren.

Sie können diese Dialoge im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn mindestens eine Note im Notenbereich ausgewählt ist:

- Um den Dialog **Tonhöhen umkehren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen umkehren**.
- Um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen in Krebsumkehrung**.
- Um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmik umkehren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmik umkehren**.



Die Dialoge enthalten die folgenden Optionen:

Umkehren mit

Hiermit können Sie das Umkehrverhalten ändern.

- **Äußerste Tonhöhen:** Kehrt Tonhöhen innerhalb des Bereichs zwischen der höchsten und tiefsten Note in der Auswahl um.

- **Bestimmte Tonhöhe:** Kehrt Tonhöhen um die angegebene Tonhöhe um.
- **Grundton:** Kehrt Tonhöhen um den Grundton der vorliegenden Tonart um. In offenen Tonarten oder in Musik ohne Tonarten wird C verwendet.
- **Erste Note:** Kehrt Tonhöhen um die erste Note in der Auswahl um.

Umkehrungsart

Hiermit können Sie ändern, wie Intervalle bei der Umkehrung gehandhabt werden.

- **Diatonisch:** Umkehrungen nutzen die Intervallstufe gemäß den Tonleiterstufen in der vorliegenden Tonart. Diatonische Umkehrungen behalten die Intervallbeziehung zwischen Tonhöhen bei, was zum Beispiel dazu führen kann, dass ein Intervall von einer kleinen Sekunde zu einem Intervall von einer großen Sekunde darüber werden kann.
- **Chromatisch:** Umkehrungen nutzen die festgelegte Anzahl von Halbschritten (Halbtönen), unabhängig von der vorliegenden Tonart.

Nicht verfügbar, wenn **Äußerste Tonhöhen** für **Umkehren mit** ausgewählt ist.

Bestimmte Tonhöhe

Hiermit können Sie die mittlere Tonhöhe für die Umkehrung angeben. Sie können den Notennamen, das Vorzeichen und die Oktave gemäß Ihrer Einstellung für die Nummerierungskonvention für das mittlere C auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Nur verfügbar, wenn **Bestimmte Tonhöhe** für **Umkehren mit** ausgewählt ist.

Verwenden, wenn erste Note ein Akkord ist

Hier können Sie festlegen, welche Tonhöhe als mittlere Tonhöhe für die Umkehrung verwendet werden soll, wenn die erste Note Teil eines Akkords ist.

- **Oberste Note des Akkords:** Die höchste Note im Akkord wird verwendet.
- **Unterste Note des Akkords:** Die unterste Note im Akkord wird verwendet.

Nur verfügbar, wenn **Erste Note** für **Umkehren mit** ausgewählt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonale Systeme](#) auf Seite 1062

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

Tonhöhen/Rhythmik rotieren

Sie können Noten, einschließlich Tonhöhen und/oder Rhythmik, und mit der Notenzeile verbundene Objekte um eine bestimmte Anzahl von Schritten entweder vorwärts oder rückwärts rotieren, so dass zum Beispiel die ursprüngliche Tonhöhe der ersten Note in einer Phrase auf die zweite Note übertragen wird, die Tonhöhe der zweiten Note auf die dritte und so weiter.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten und mit der Notenzeile verbundenen Objekte aus, deren Tonhöhen und/oder Rhythmik Sie rotieren möchten.
Um zum Beispiel Dynamikanweisungen zusammen mit Noten zu rotieren, nehmen Sie die Dynamikanweisungen in Ihre Auswahl auf.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um nur Tonhöhen zu rotieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen rotieren**, um den Dialog **Tonhöhen rotieren** zu öffnen.

- Um nur die Rhythmik zu rotieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Rhythmik > Rhythmik rotieren**, um den Dialog **Rhythmik rotieren** zu öffnen.
 - Um Tonhöhen und Rhythmik zu rotieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen und Rhythmik rotieren**, um den Dialog **Tonhöhen und Rhythmik rotieren** zu öffnen.
3. Ändern Sie die Einstellungen, wie für Ihre Rotation benötigt.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten und die mit der Notenzeile verbundenen Objekte werden entsprechend Ihren Einstellungen im Dialog rotiert.

TIPP

Sie können Tonhöhen/Rhythmik auch mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge rotieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

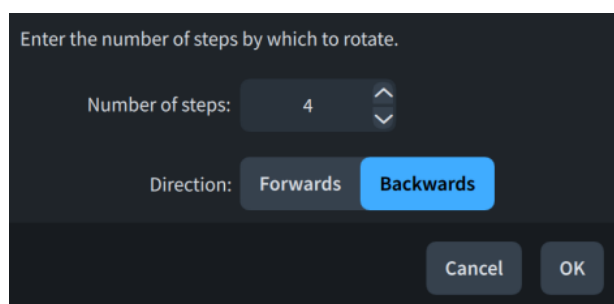
[Noten eingeben](#) auf Seite 229

Tonhöhen rotieren/Rhythmik rotieren (Dialoge)

In den Dialogen **Tonhöhen rotieren**, **Rhythmik rotieren** und **Tonhöhen und Rhythmik rotieren** können Sie die Tonhöhen und/oder Rhythmik ausgewählter Noten rotieren.

Sie können diese Dialoge im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn mindestens eine Note im Notenbereich ausgewählt ist:

- Um den Dialog **Tonhöhen rotieren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen rotieren**.
- Um den Dialog **Rhythmik rotieren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Rhythmik > Rhythmik rotieren**.
- Um den Dialog **Tonhöhen und Rhythmik rotieren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen und Rhythmik rotieren**.



Die Dialoge enthalten die folgenden Optionen:

Anzahl Schritte

Hiermit können Sie die Anzahl von Schritten für die Rotation festlegen.

Richtung

Hiermit können Sie die Rotationsrichtung festlegen.

- **Vorwärts:** Rotiert vorwärts, so dass Tonhöhen/Rhythmik nach rechts verschoben werden.
- **Rückwärts:** Rotiert rückwärts, so dass Tonhöhen/Rhythmik nach links verschoben werden.

Tonhöhen über Noten wiederholen

Sie können eine festgelegte Anzahl von Tonhöhen für alle folgenden Noten in der Auswahl wiederholen, wenn Sie zum Beispiel das harmonische Muster für eine Passage ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl vor, die die beiden folgenden Dinge enthält:
 - Die Noten, deren Tonhöhen Sie wiederholen möchten
 - Die Noten, über die Sie Tonhöhen wiederholen möchten
2. Wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen wiederholen**, um den Dialog **Tonhöhen wiederholen** zu öffnen.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die festgelegte Anzahl von Tonhöhen am Anfang der Auswahl wird über die folgenden Noten innerhalb der Auswahl wiederholt.

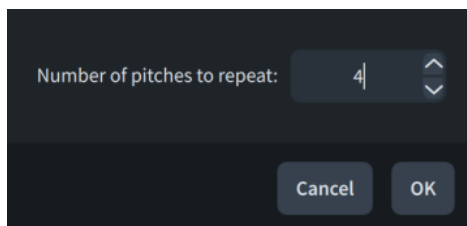
TIPP

Sie können Tonhöhen auch mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge wiederholen.

Tonhöhen wiederholen (Dialog)

Im Dialog **Tonhöhen wiederholen** können Sie die Anzahl von Tonhöhen angeben, die Sie bei allen folgenden Noten in der Auswahl wiederholen möchten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Tonhöhen wiederholen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen wiederholen** wählen.



Der Dialog **Tonhöhen wiederholen** enthält die folgende Option:

Anzahl zu wiederholender Tonhöhen

Hiermit können Sie die Anzahl von Tonhöhen angeben, die Sie ab der ersten ausgewählten Note über die gesamte Auswahl wiederholen möchten.

Noten Tonhöhen zuordnen

Sie können in einer einzigen Transformation Quelltonhöhen Zieltonhöhen zuordnen, zum Beispiel, wenn Sie alle C#, F# und A# in Db, Gb und Bb umwandeln möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tonhöhen Sie zuordnen möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen zuordnen**, um den Dialog **Tonhöhen zuordnen** zu öffnen.
3. Ändern Sie die Einstellungen für **Tonhöhe zuordnen**, um die Quelltonhöhe anzugeben.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Enharmonische Entsprechungen berücksichtigen**.
5. Ändern Sie die Einstellungen für **In**, um die Zieltonhöhe anzugeben.
6. Klicken Sie auf **Zuordnung hinzufügen**.
7. Optional: Wiederholen Sie Schritte 3 bis 6 für jede Tonhöhe, die Sie zuordnen möchten.
8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebenen Quelltonhöhen werden den angegebenen Zieltonhöhen gemäß Ihren Einstellungen zugeordnet.

TIPP

Sie können Tonhöhen auch mit Hilfe des Notenwerkzeuge-Einblendfelds zuordnen.

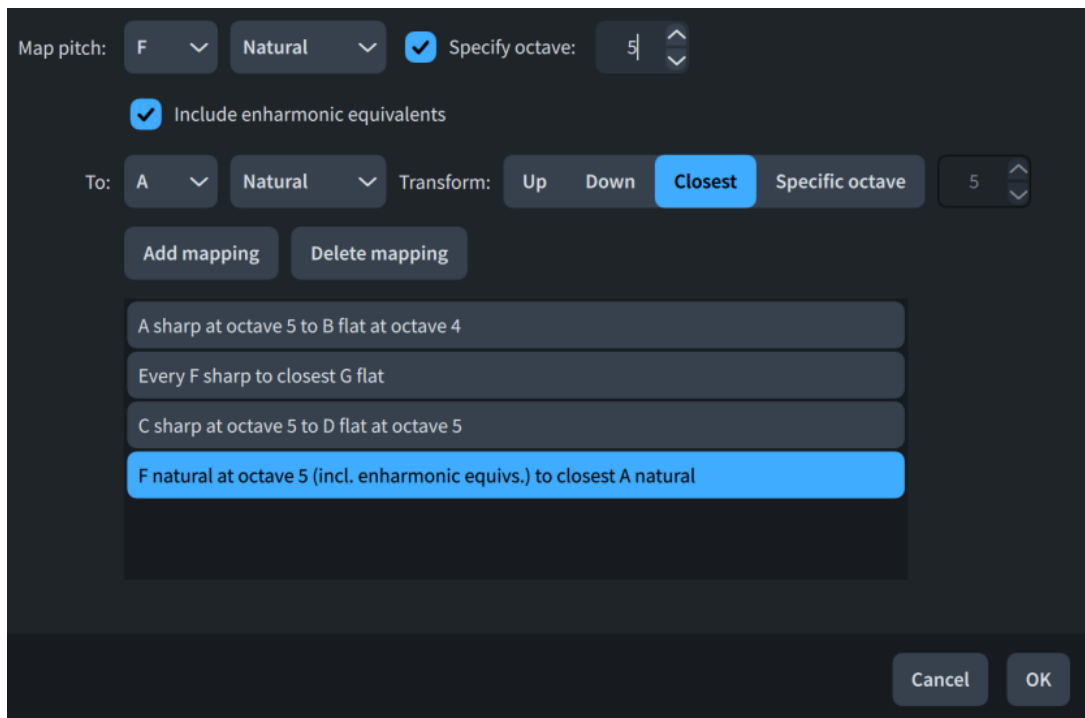
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 494
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229

Tonhöhen zuordnen (Dialog)

Im Dialog **Tonhöhen zuordnen** können Sie mehrere Tonhöhen-Zuordnungen in einer einzigen Transformation festlegen, zum Beispiel, wenn Sie alle C#, F# und A# in Db, Gb und Bb umwandeln möchten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Tonhöhen zuordnen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen zuordnen** wählen.



Der Dialog **Tonhöhen zuordnen** enthält die folgenden Optionen:

Tonhöhe zuordnen

Hiermit können Sie die Quelltonhöhe angeben, die Sie der Zieltonhöhe zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen und optional auch die Oktave angeben, je nach Ihrer Einstellung bezüglich der Nummerierungskonvention für das mittlere C. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Enharmonische Entsprechungen berücksichtigen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden enharmonische Entsprechungen der angegebenen Quelltonhöhe mit in die Zuordnung aufgenommen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie A \sharp und B \flat zu G zuordnen möchten.

Wenn die Option deaktiviert ist, werden enharmonische Entsprechungen der angegebenen Quelltonhöhe aus der Zuordnung ausgeschlossen.

In

Hier können Sie die Zieltonhöhe angeben, der Sie die Quelltonhöhe zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Transformieren

Hiermit können Sie die Oktavauswahl für die Zuordnung auswählen.

- **Aufwärts:** Zieltonhöhen liegen über der Quelltonhöhe.
- **Abwärts:** Zieltonhöhen liegen unter der Quelltonhöhe.
- **Nächste:** Für die Zieltonhöhe wird die Oktave verwendet, die das kleinste Intervall von der Quelltonhöhe entfernt liegt.
- **Bestimmte Oktave:** Für die Zieltonhöhe wird die im Wertefeld angegebene Oktave verwendet. Folgt Ihrer Einstellung bezüglich der Nummerierungskonvention für das mittlere C.

Zuordnung hinzufügen

Fügt die eingestellte Zuordnung zur Liste der Zuordnungen hinzu.

Zuordnung löschen

Entfernt die ausgewählte Zuordnung aus der Liste der Zuordnungen.

Liste der Zuordnungen

Enthält die festgelegten Zuordnungen für die Transformation.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

Noten Tonleitern zuordnen

Sie können alle Noten in einer angegebenen Quelltonleiter den entsprechenden Stufen einer Zieltonleiter zuordnen, um zum Beispiel eine Passage unter Beibehaltung des Grundtons von Dur nach Moll zu transformieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tonhöhen Sie zuordnen möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonleiter zuordnen**, um den Dialog **Tonleiter zuordnen** zu öffnen.
3. Passen Sie die Parameter für Ihre Tonleiterzuordnung an, zum Beispiel Grundtöne und Skalenmuster.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebenen Tonhöhen in der Quelltonleiter werden gemäß Ihren Einstellungen den angegebenen Tonhöhen in der Zieltonleiter zugeordnet.

TIPP

Sie können Tonleitern auch mit Hilfe des Notenwerkzeuge-Einblendfelds zuordnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

Tonleiter zuordnen (Dialog)

Im Dialog **Tonleiter zuordnen** können Sie alle Noten in der angegebenen Quelltonleiter den entsprechenden Stufen der Zieltonleiter zuordnen, um zum Beispiel eine Passage unter Beibehaltung des Grundtons von Dur nach Moll zu transformieren.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Tonleiter zuordnen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonleiter zuordnen** wählen.

Use source root C Sharp

Use destination root D Flat

Source scale pattern: Ionian (Major)

Destination scale pattern: Ionian (Major)

Source scale overrides:

Destination scale overrides:

Direction: **Closest** Up Down

Snap all pitches to destination scale

Treat enharmonic equivalents as matching source scale

Respell enharmonic equivalents to fit destination scale

Keep relative offsets from source scale

Cancel OK

Der Dialog **Tonleiter zuordnen** enthält die folgenden Optionen:

Quell-Grundton verwenden

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie den Grundton der Quelltonleiter angeben, den Sie dem Grundton der Zieltonleiter zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Wenn die Option deaktiviert ist, nutzt Dorico Elements den Tonleiter-Grundton, der durch die vorliegende Tonart vorgegeben wird.

Ziel-Grundton verwenden

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie den Grundton der Zieltonleiter angeben, dem Sie den Grundton der Quelltonleiter zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Wenn die Option deaktiviert ist, nutzt Dorico Elements den Tonleiter-Grundton, der durch die vorliegende Tonart vorgegeben wird.

Quell-Skalenmuster

Hiermit können Sie den Skalentyp der Quelltonleiter auswählen.

Ziel-Skalenmuster

Hiermit können Sie den Skalentyp der Zieltonleiter auswählen.

Quellskalen-Abweichungen

Hiermit können Sie die Quellskala anpassen, indem Sie Tonhöhen angeben, die von ihrem voreingestellten Muster abweichen. Noten werden relativ zum angepassten

Skalenmuster zugeordnet. Wenn Sie zum Beispiel beim Zuordnen von C-Dur zu C harmonisch Moll eine große Sexte als Abweichung von der Quellskala hinzufügen, werden A^bs als verminderte Sexten behandelt und werden daher zu A^bs.

- Um Be-Stufen festzulegen, geben Sie **b[n]** ein, zum Beispiel **b2**.
- Um Kreuz-Stufen festzulegen, geben Sie **#[n]** ein, zum Beispiel **#6**.

Zielskalen-Abweichungen

Hiermit können Sie die Zielskala anpassen, indem Sie Tonhöhen angeben, die vom voreingestellten Muster abweichen. Noten werden relativ zum angepassten Skalenmuster zugeordnet. Wenn Sie zum Beispiel beim Zuordnen von C-Dur zu C harmonisch Moll eine kleine Sekunde als Abweichung von der Zielskala hinzufügen, werden D^bs zu D^bs.

- Um Be-Stufen festzulegen, geben Sie **b[n]** ein, zum Beispiel **b2**.
- Um Kreuz-Stufen festzulegen, geben Sie **#[n]** ein, zum Beispiel **#6**.

Richtung

Hiermit können Sie die Oktavauswahl für die Zuordnung auswählen.

- **Nächste:** Für die Zieltonhöhe wird die Oktave verwendet, die das kleinste Intervall von der Quelltonhöhe entfernt liegt.
- **Aufwärts:** Zieltonhöhen liegen über der Quelltonhöhe.
- **Abwärts:** Zieltonhöhen liegen unter der Quelltonhöhe.

Alle Tonhöhen an Zielskala einrasten

Wenn diese Option aktiviert ist, rasten alle Noten an der nächsten Tonhöhe in der Zieltonleiter ein, einschließlich Noten außerhalb der Quelltonleiter. Wenn die Option deaktiviert ist, werden nur Noten in der Quelltonleiter der Zieltonleiter zugeordnet.

Enharmonische Entsprechungen als passende Quellskala behandeln

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Noten, die enharmonische Entsprechungen von Noten in der Quelltonleiter sind, in die Zuordnung eingeschlossen. Wenn die Option deaktiviert ist, werden nur Noten, deren enharmonische Schreibung sich in der Quelltonleiter befindet, der Zieltonleiter zugeordnet.

Enharmonische Entsprechungen umdeuten, um sie an Zielskala auszurichten

Wenn diese Option aktiviert ist, werden enharmonisch entsprechende Noten, die in der Zuordnung enthalten sind, so umgedeutet, dass sie in die Zieltonleiter passen. Wenn die Option deaktiviert ist, werden enharmonisch entsprechende Noten gemäß der Tonleiterzuordnung transponiert, ohne umgedeutet zu werden.

Dies ist nur verfügbar, wenn **Enharmonische Entsprechungen als passende Quellskala behandeln** aktiviert ist.

Relative Versätze von Quellskala beibehalten

Wenn diese Option aktiviert ist, behält Dorico Elements die relativen Versätze zwischen Noten in der Quelltonleiter bei. Wenn Sie zum Beispiel C-Dur D-Äolisch zuordnen, wird ein B^b einem C^b zugeordnet.



Wenn die Option deaktiviert ist, ändert Dorico Elements die relativen Versätze zwischen Noten in der Quelltonleiter, wenn andere Intervalle geeigneter für die Zieltonleiter sind. Wenn Sie zum Beispiel C-Dur D-Äolisch zuordnen, wird ein B^b einem C[♮] zugeordnet.

Einblendfeld für Notenwerkzeuge

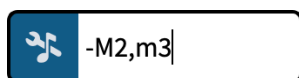
Das Einblendfeld für Notenwerkzeuge ermöglicht es Ihnen, Noten über und unter vorhandenen Noten hinzuzufügen, vorhandene Noten zu transponieren und die Tonhöhen und Rhythmik ausgewählter Noten zu transformieren.

Es ermöglicht den Zugriff auf viele Funktionen der Dialoge **Noten ober- oder unterhalb hinzufügen**, **Transponieren**, **Tonhöhen/Rhythmik umkehren und invertieren**, **Tonhöhen/Rhythmik rotieren**, **Tonhöhen zuordnen**, **Tonleiter zuordnen** und **Tonhöhen wiederholen** direkt über die Tastatur.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Notenwerkzeuge auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn Noten ausgewählt sind – auch bei der Noteneingabe:

- Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .
- Wählen Sie **Schreiben > Intervalle hinzufügen**.

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



Einblendfeld für Notenwerkzeuge mit einer Beispieleingabe



Notenwerkzeuge-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Die folgende Tabelle enthält Beispiele für Eingaben in das Einblendfeld für Notenwerkzeuge, mit denen Sie Auswahlen transformieren, Noten transponieren oder Noten über/unter vorhandenen Noten hinzufügen können.

Intervalle

Intervall oder Intervallart	Eintrag im Einblendfeld
Intervallstufe	1, 2, 3, 4, 5 usw. bis 15
Unisono, Sekunde, Terz, Quart, Quint usw. bis zu zwei Oktaven	
Dur	M, maj oder major
Moll	m, min oder minor
Rein	p, per oder perf
Vermindert	d, dim oder diminished
Übermäßig	a, aug oder augmented
Diatonisch	diat oder diatonic

Intervall oder Intervallart**Eintrag im Einblendfeld**

[n] Oktavteilungen in beliebigem tonalen System

[n] d, [n] div oder **[n] divisions**

[n] Halbschritte (Halbtöne) in 12-EDO

[n] s, [n] st, [n] semi oder **[n] semitones**

[n] Vierteltöne in 24-EDO

[n] q, [n] qt oder **[n] quartertones**

HINWEIS

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

Notenerweiterungen

Art der Erweiterung**Eintrag im Einblendfeld**

Noten eine Terz oberhalb hinzufügen

3 oder **3rd**

Noten eine Quart oberhalb hinzufügen

-4 oder **-4th**

Noten [n] Oktavteilungen darüber hinzufügen und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden

5 8 div in einem beliebigen tonalen System

5 8 st in 12-EDO

5 16 qt in 24-EDO

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

-6 9 div in einem beliebigen tonalen System

-6 9 st in 12-EDO

-6 18 qt in 24-EDO

Akkorde mit mehreren Noten hinzufügen

3,6 oder **-3,3,4**

Noten nur zu den obersten Noten in Akkorden hinzufügen

top

Noten nur zu den untersten Noten in Akkorden hinzufügen

bottom

HINWEIS

- Wenn Sie mehrere Noten hinzufügen, müssen Sie Noten mit Kommas trennen, nicht mit Leerzeichen.
 - Wenn Sie die Intervallart nicht angeben, folgt die Intervallstufe der vorliegenden Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in C-Dur **3** eingeben, um eine Terz über einem D₄ hinzuzufügen, ist die hinzugefügte Note ein F₄. Sie können die Intervallart angeben, indem Sie sie vor der Intervallstufe eingeben, zum Beispiel **maj3**.
-

BEISPIEL

- Um Noten eine große Sekunde unterhalb und eine kleine Terz oberhalb der untersten Noten in den ausgewählten Akkorden hinzuzufügen, geben Sie **-M2,m3 bottom** ein.
 - Um G \sharp s über C \sharp s in 24-EDO hinzuzufügen, geben Sie **5 16 qt** ein.
-

Transposition

Beispieltransposition	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Terz nach oben transponieren	t3
Noten um eine Sext nach unten transponieren	t-6
Noten [n] Oktavteilungen aufwärts transponieren und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden	t 5 8 div in einem beliebigen tonalen System t 5 8 st in 12-EDO t 5 16 qt in 24-EDO
Noten [n] Oktavteilungen abwärts transponieren und den Notennamen eine Sexte darunter verwenden	t -6 9 div in einem beliebigen tonalen System t -6 9 st in 12-EDO t -6 18 qt in 24-EDO

BEISPIEL

Um C \sharp s in 24-EDO neun Vierteltöne aufwärts zu transponieren, können Sie **t 3 9 qt** für E \sharp oder **t 4 9 qt** für F \sharp eingeben.

Umkehrung

Art der Umkehrung	Eintrag im Einblendfeld
Tonhöhen innerhalb des Bereichs zwischen den höchsten und tiefsten Noten in der Auswahl umkehren	inv, invert, inversion oder mirror
Mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben Zum Beispiel C4, Eb4, F5, G \sharp 6 usw.	C4, eb4, F5, g\sharp6 und so weiter
Mittlere Oktavteilung für Umkehrung angeben Zum Beispiel D:4 oder A*5 in 24-EDO	d1/24 4 oder A-3/24 5

Art der Umkehrung	Eintrag im Einblendfeld
-------------------	-------------------------

Grundton der vorliegenden Tonart als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	root
---	-------------

HINWEIS

In offenen Tonarten oder in Musik ohne Tonarten wird C verwendet.

Erste Note als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	first
---	--------------

Oberste Note im ersten Akkord als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	top
--	------------

Unterste Note im ersten Akkord als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	bottom
---	---------------

Diatonische Umkehrung	diatonic oder diat
-----------------------	----------------------------------

Chromatische Umkehrung	chromatic oder chrom
------------------------	------------------------------------

BEISPIEL

Um Tonhöhen um $E\flat_4$ umzukehren, geben Sie **inveb4** ein.

Krebs

Art von Krebs	Eintrag im Einblendfeld
---------------	-------------------------

Auswahl in Krebs versetzen, einschließlich Tonhöhen und Rhythmik	retrograde , ret , reverse oder rev
--	---

Nur Tonhöhen angeben	pitch oder pt
----------------------	-----------------------------

Nur Rhythmik angeben	rhythm oder rm
----------------------	------------------------------

Tonhöhen in Krebsumkehrung	ret invert , rev inv und so weiter
----------------------------	--

TIPP

Sie können auch zusätzliche Angaben für die Krebsumkehrung machen.

Zusätzliche Objekte einbeziehen, die zum selben Spieler gehören wie die Auswahl	player
---	---------------

Nur Objekte einschließen, die zur selben Stimme gehören wie die Auswahl	voice
---	--------------

BEISPIEL

Um nur die Tonhöhen und Objekte in der ausgewählten Stimme in Krebs zu versetzen, geben Sie **rev pt voice** ein.

Rotation

Art der Rotation	Eintrag im Einblendfeld
Auswahl rotieren, einschließlich Tonhöhen und Rhythmik	rotate oder rot
Nur Tonhöhen angeben	pitch oder pit
Nur Rhythmik angeben	rhythm, rhy oder rm
Anzahl von Schritten vorwärts angeben	1, 2, 3, 4 und so weiter
Anzahl von Schritten rückwärts angeben	-1, backwards 2, bw 3, prev 4 und so weiter

BEISPIEL

Um nur die Rhythmik der ausgewählten Noten drei Schritte rückwärts zu rotieren, geben Sie **rot rm bw 3** ein.

Wiederholung

Art der Wiederholung	Eintrag im Einblendfeld
Die ersten zwei Tonhöhen in der Auswahl über die gesamte Auswahl wiederholen	repeat 2 pitches
Die ersten acht Tonhöhen in der Auswahl über die gesamte Auswahl wiederholen	repeat 8 pitches

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie eine beliebige Anzahl von Tonhöhen wiederholen können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können.

Tonhöhen-Zuordnung

Art der Tonhöhen-Zuordnung

Eintrag im Einblendfeld

Quell- und Zieltonhöhen angeben

c4=eb4,f4=g4,a4=bb5

Zum Beispiel, um C4 zu Eb4, F4 zu G4 und A4 zu Bb4 zuzuordnen.

HINWEIS

- Trennen Sie Quell- und Zieltonhöhen mit Gleichheitszeichen und Tonhöhenpaare mit Kommas.
 - Die Oktavnummer ist optional.
-

Enharmonische Entsprechungen angegebener Noten berücksichtigen

*** nach Notennamen und Oktave, sofern angegeben**

Angaben, dass die Zieltonhöhe über der Quelltonhöhe liegt

up

Angaben, dass die Zieltonhöhe unter der Quelltonhöhe liegt

down

BEISPIEL

Um A#s und enharmonische Entsprechungen einschließlich Bbs dem G darunter zuzuordnen, geben Sie **a#*=Gdown** ein.

Tonleiterzuordnung

Art der Tonleiterzuordnung oder Tonleiter

Eintrag im Einblendfeld

Tonleiterzuordnungs-Struktur

[Quelltonleiter] zu [Zieltonleiter], zum Beispiel **c M to c m** oder **Fmin to Dmaj**

Tonhöhen außerhalb der Quelltonleiter an der nächsten Tonhöhe nach Intervall in der Zieltonleiter einrasten

snap

Angaben, dass eingerastete Tonhöhen angehoben werden sollen

up oder **higher**

Angaben, dass eingerastete Tonhöhen abgesenkt werden sollen

down oder **lower**

Noten in die angegebene Tonleiter umdeuten

[Tonleiter] deuten, zum Beispiel **spell Cmaj**

Noten in der angegebenen Tonleiter einrasten

[Tonleiter] einrasten, zum Beispiel **snap cmin**

Art der Tonleiterzuordnung oder Tonleiter	Eintrag im Einblendfeld
Tonleiter-Grundtöne	c, Db, e, f#, g und so weiter
Alterationen	#4, b6 und so weiter
Dur	maj oder M
Moll	min oder m
Ionisch Dur	ion maj oder ion M
Harmonisch Moll	harm m oder hmc min
Melodisch Moll (aufsteigend)	me m oder mdc min
Dorisch	dor oder drn
Phrygisch	phryg, phry oder phr
Lydisch	lyd
Mixolydisch	mixlyd, mlyd, mixo, mix oder ml
Äolisch oder natürlich Moll	aeol m, aeo m, aln min oder nat min
Lokrisch	loc
Superlokrisch (alterierte Tonleiter)	super loc, sup loc oder spr loc
Dur pentatonisch	pent maj, 5tonic M oder 5ton M
Moll pentatonisch	pent min, 5tonic m, 5ton m
Dur Blues	blue maj oder bls M
Moll Blues	blue min oder bls m
Ganzton	wholetone, whole-tone, wtone, wton, whole oder wt
Halbton-Ganzton-vermindert	half whole dimin, halfwhole dimin, hw dim, half-tone dimin, half tone dimin, halftone dimin, htone dim, hton dim, half dim oder ht dim
Halbton-Ganzton oktatonisch	half whole octa, halfwhole octa, hw oct, half-tone octa, half tone octa, halftone octa, htone oct, hton oct, half oct oder ht oct

Art der Tonleiterzuordnung oder Tonleiter	Eintrag im Einblendfeld
Ganzton-Halbton-vermindert	whole half dimin, wholehalf dimin, wh dim, whole tone dimin, whole-tone dimin, wholetone dimin, wtone dim, wton dim, whole dim oder wt dim
Ganzton-Halbton oktatonisch	whole half octa, wholehalf octa, wh oct, whole tone octa, whole-tone octa, wholetone octa, wtone oct, wton oct, whole oct oder wt oct
Lokrisch $\sharp 7$ oder harmonisch Dur Modus 7	loc maj mode7 oder harm M mod7
Superlokrisch $\sharp 7$ oder harmonisch Moll Modus 7	sup loc min mode7 oder spr loc m mod7

HINWEIS

- Sie können Tonleitereingaben in beliebiger Kombination machen, zum Beispiel **me min, me m, mdc min** und **mdc m**.
 - **M**- und **m**-Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.
 - Sie müssen Grundtöne mit einem Leerzeichen von **M** und **m** trennen, zum Beispiel **c M**.
-

BEISPIEL

Um alle \flat s in einer Auswahl in \sharp s umzudeuten und \flat s an \sharp s einrasten zu lassen, geben Sie **spell snap Cmaj** ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 206
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443
[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 1062
[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267
[Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren](#) auf Seite 493
[Tonhöhen umkehren](#) auf Seite 499
[Tonhöhen/Rhythmik im Krebs](#) auf Seite 500
[Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung \(Dialoge\)](#) auf Seite 501
[Tonhöhen/Rhythmik rotieren](#) auf Seite 502
[Tonhöhen rotieren/Rhythmik rotieren \(Dialoge\)](#) auf Seite 503
[Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 505
[Tonhöhen zuordnen \(Dialog\)](#) auf Seite 505
[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 507
[Tonleiter zuordnen \(Dialog\)](#) auf Seite 507
[Tonhöhen über Noten wiederholen](#) auf Seite 504
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474
[Noten eingeben](#) auf Seite 229

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.

WEITERE SCHRITTE

Im **Partie-Optionen**-Dialog können Sie die Optionen für jede Partie einzeln festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 173

[Partien hinzufügen](#) auf Seite 173

[Partien duplizieren](#) auf Seite 174

[Partien löschen](#) auf Seite 176

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Leere Takte/Zählzeiten am Ende von Partien löschen](#) auf Seite 839

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 637

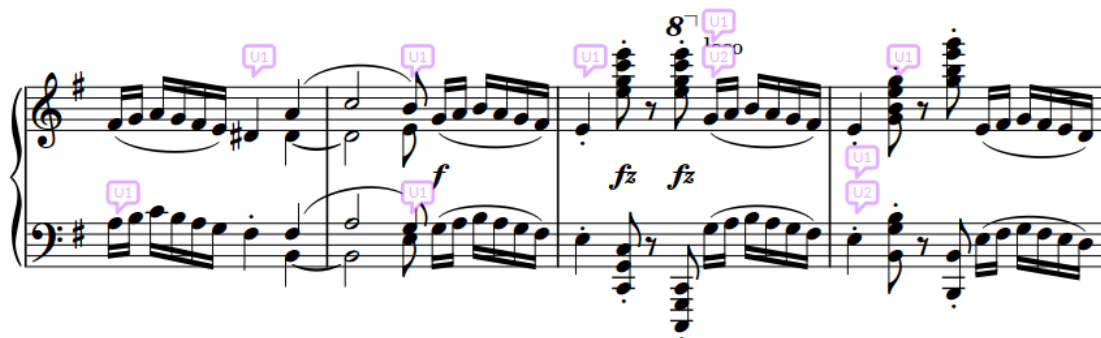
[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

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

Kommentare

Mit Hilfe von Kommentaren können Sie Hinweise oder Anweisungen an bestimmten Positionen Ihres Projekts hinzufügen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten hat. Solche Kommentare werden in Dorico Elements als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.

Kommentare stehen außerhalb der Noten und wirken sich nicht auf Notenabstände, vertikale Abstände oder die Verteilung aus. Sie können sie jedoch mit bestimmten Objekten und Notenzeilen verbinden, damit klar erkennbar ist, worauf genau sich Ihre Kommentare beziehen.



Eine Passage mit Kommentaren und Antworten

Standardmäßig werden Kommentare im Notenbereich angezeigt. Sie werden in Form von Sprechblasen so nah wie möglich an der Position angezeigt, mit der sie verbunden sind. Kommentare, bei denen es sich um Antworten handelt, werden als Stapel unter dem ursprünglichen Kommentar angezeigt.

Alle Kommentare im aktuellen Layout werden im Kommentare-Bereich im Schreiben-Modus aufgelistet. Wenn Sie auf einen Kommentar klicken, entweder im Kommentare-Bereich oder im Notenbereich, wird automatisch die Ansicht so verschoben, dass die jeweilige rhythmische Position im Fokus steht.

Neben dem Inhalt zeigen Kommentare Folgendes an:

- Den Autor des Kommentars, wobei es sich entweder um den Namen des aktuellen Benutzerkontos oder um einen benutzerdefinierten Namen handelt
Unter macOS wird für den Benutzerkontonamen der lange Benutzername verwendet; unter Windows wird der vollständige mit dem Konto verbundene Name verwendet. Wenn Dorico Elements Ihren Kontonamen nicht bestimmen kann, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie den Namen und die Initialen angeben können, die Sie für Kommentare verwenden möchten. Sie können diese Angaben auch in den **Programmeinstellungen** ändern.
- Das Datum, an dem der Kommentar hinzugefügt wurde
- Instrument, auf das sich der Kommentar bezieht
- Die Takte, auf die sich der Kommentar bezieht

HINWEIS

Im Notenbereich werden nur die Initialen des Autors angezeigt. Im Kommentare-Bereich werden alle Informationen angezeigt.

Sie können Kommentare jederzeit ausblenden/anzeigen. Außerdem können Sie auswählen, ob Sie Kommentare und andere optionale Elemente beim Drucken/Exportieren von Layouts einschließen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

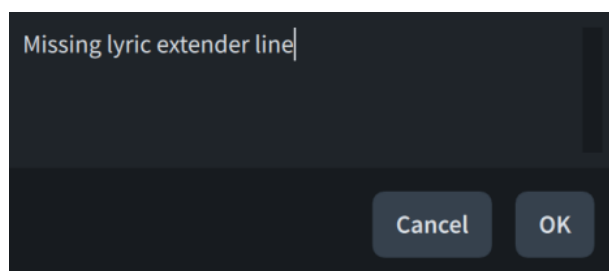
[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 523

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Kommentar (Dialog)



Im **Kommentar**-Dialog können Sie Kommentare in Textform eingeben und bearbeiten.

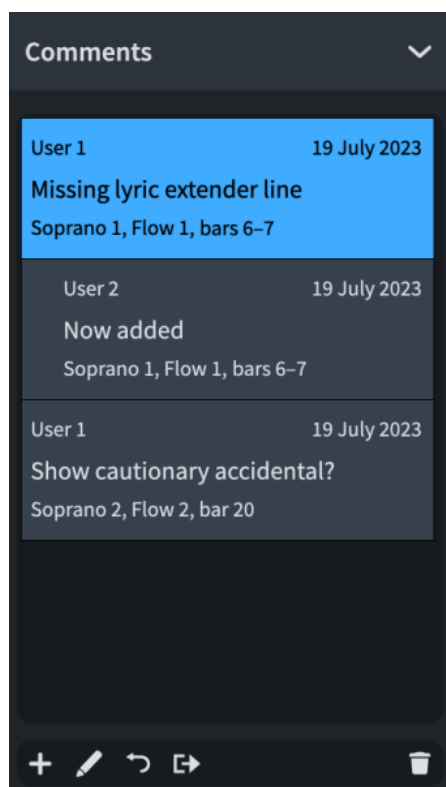
- Sie können den **Kommentar**-Dialog öffnen, indem Sie einen Kommentar hinzufügen, auf einen Kommentar antworten oder einen vorhandenen Kommentar doppelklicken, entweder im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich.



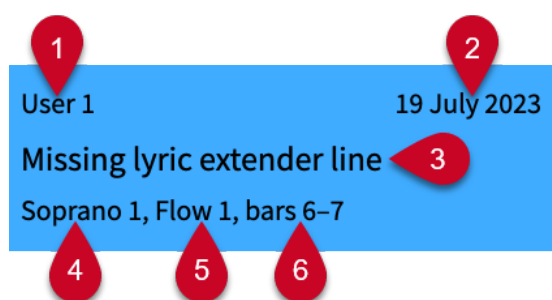
Kommentare-Bereich

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 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 206

[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 523

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 524

Kommentare hinzufügen

Sie können an jeder rhythmischen Position in Ihrem Projekt Kommentare hinzufügen, unter anderem auch unterschiedliche Kommentare zu mehreren Notenzeilen an derselben rhythmischen Position.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie einen Kommentar hinzufügen möchten. Wenn Sie möchten, dass sich Ihr Kommentar auf einen Bereich bezieht, wählen Sie mehrere Objekte aus.
2. Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-C**, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen.
3. Geben Sie Ihren Kommentar in den Dialog ein.
4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen und den Kommentar hinzuzufügen.

ERGEBNIS

Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt. Im Kommentare-Bereich wird

Ihr Text neben Ihrem vollständigen Benutzernamen, dem Datum sowie dem Instrument und der Taktzahl angezeigt, für die Sie den Kommentar eingegeben haben.

TIPP

Sie können Kommentare auch hinzufügen, indem Sie im Kommentare-Bereich auf **Kommentar erstellen**  klicken oder **Schreiben > Kommentar erstellen** wählen.

BEISPIEL



Ein Kommentar im Notenbereich

Auf Kommentare antworten

Sie können Antworten zu vorhandenen Kommentaren hinzufügen. Dies ist bei der Zusammenarbeit mit anderen Benutzern sinnvoll, da die Kommentare im Kommentare-Bereich durch Antworten in klar erkennbare Abschnitte unterteilt werden.

VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Kommentar aus, auf den Sie antworten möchten. Sie können dies im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich tun.
 2. Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-R**, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen.
 3. Geben Sie Ihre Antwort in den Dialog ein.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen und die Antwort hinzuzufügen.
-

ERGEBNIS

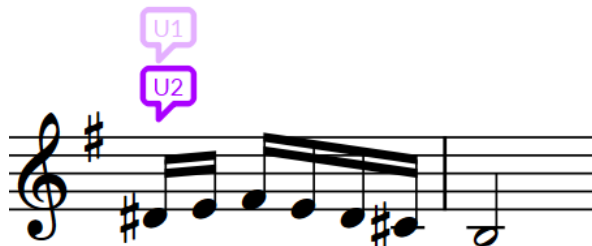
Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Antwort auf den ausgewählten Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt und direkt unter dem ausgewählten Kommentar positioniert.

Im Kommentare-Bereich wird die Antwort unter dem ausgewählten Kommentar eingerückt.

TIPP

Sie können auch auf Kommentare antworten, indem Sie im Kommentare-Bereich auf **Auf Kommentar antworten**  klicken oder **Schreiben > Auf Kommentar antworten** wählen.

BEISPIEL



Eine Antwort auf einen Kommentar

Vorhandene Kommentare bearbeiten

Sie können den Inhalt von vorhandenen Kommentaren ändern, nachdem Sie sie hinzugefügt haben, um zum Beispiel Rechtschreibfehler zu korrigieren oder weitere Informationen hinzuzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie auf den Kommentar, den Sie bearbeiten möchten, um den **Kommentar-**Dialog zu öffnen. Sie können dies im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich tun.
 2. Ändern Sie den Text im Dialog.
 3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

Autorennamen für Kommentare ändern

Sie können den für Kommentare verwendeten Autorennamen entweder in den Namen Ihres Benutzerkontos oder in einen benutzerdefinierten Namen ändern. Dies wirkt sich auf nachfolgende Kommentare aus, die Sie zum Projekt hinzufügen, ändert jedoch nicht den für bereits vorhandene Kommentare verwendeten Autorennamen.

Für den benutzerdefinierten Namen können Sie sowohl den vollständigen, im Kommentare-Bereich angezeigten Namen als auch die im Notenbereich angezeigten Initialen ändern.




VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 3. Wählen Sie im **Kommentare**-Unterbereich eine der folgenden Optionen für **Autorenname für Kommentare** aus:
 - **Benutzername**
 - **Benutzerdefinierter Name**
 4. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierter Name** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten vollständigen Namen in das Feld **Vollständiger Name** ein.
 5. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierter Name** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Initialen in das Feld **Initialen** ein.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Kommentare exportieren

Sie können alle Kommentare aus allen Partien in dem Layout, das momentan im Notenbereich geöffnet ist, als HTML-Datei exportieren. So können Sie zum Beispiel alle an einem einzigen Ort anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, dessen Kommentare Sie exportieren möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Kommentare** , um den Kommentare-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Kommentare**-Bereichs auf **Kommentare exportieren** .

ERGEBNIS

Alle Kommentare in dem Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden als HTML-Datei gespeichert, die automatisch in Ihrem Standard-Webbrowser geöffnet wird. Die Kommentare werden in einer Tabelle angezeigt.

Die HTML-Datei wird automatisch am selben Ort gespeichert wie das Projekt. Ihr Dateiname enthält den Layout-Namen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Anmerkungen](#) auf Seite 624
- [Layouts drucken](#) auf Seite 606
- [Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611
- [Liedtext exportieren](#) auf Seite 1068

Kommentare ausblenden/anzeigen

Sie können Kommentare an ihren Positionen in den Noten ausblenden/anzeigen, zum Beispiel um sie bei der Eingabe von Noten auszublenden, beim Notensatz jedoch anzuzeigen.

Kommentare werden in Dorico Elements als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Kommentare**.

ERGEBNIS

Kommentare werden ausgeblendet/angezeigt. Wenn sie angezeigt werden, erscheinen Kommentare in den Noten in Form von Sprechblasen.

Notensatz-Modus

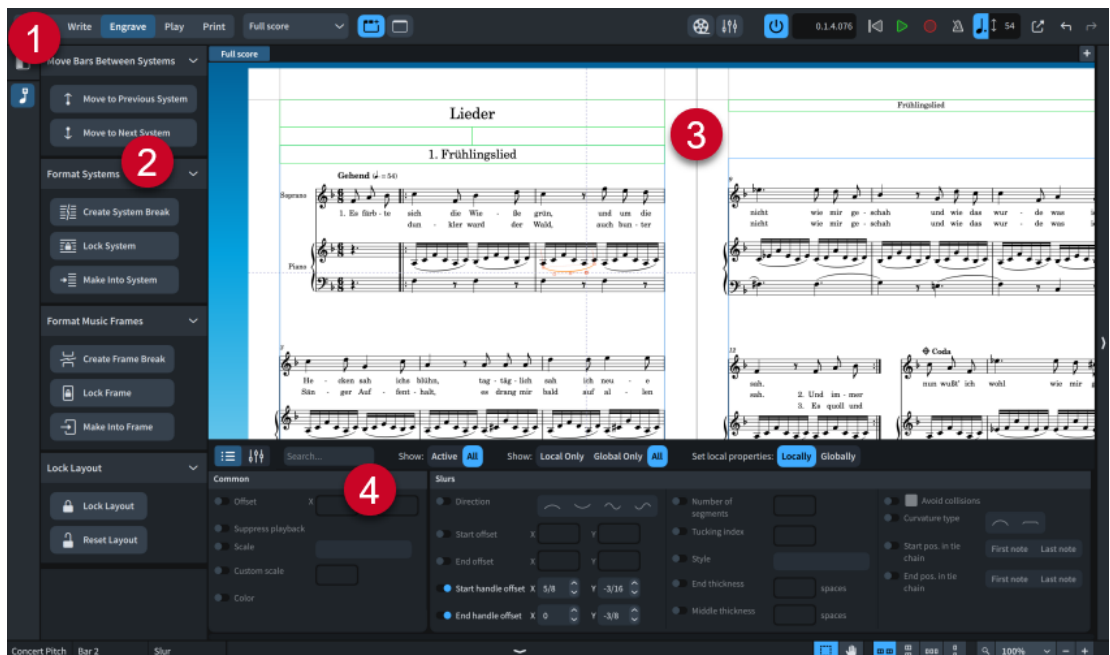
Im Notensatz-Modus können Sie alle Objekte in Ihrem Projekt verändern und bearbeiten, aber nicht löschen oder rhythmisch verschieben; auch eine Änderung der Tonhöhe von Noten ist in diesem Modus nicht möglich. Außerdem können Sie die Verteilung in jedem Layout Ihres Projekts anhand von System- und Rahmenumbrüchen festlegen.

Projektfenster im Notensatzmodus

Das Projektfenster im Notensatzmodus enthält ein Werkzeugfeld und Bereiche mit allen Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Formatieren von Seiten und Systemen sowie zum Festlegen der Eigenschaften einzelner Notationselemente in Ihrer Partitur benötigen.

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

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-3**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Notensatz**.
- Wählen Sie **Fenster > Notensatz**.





Im Projektfenster im Notensatz-Modus befinden sich:

1 Notensatz-Werkzeugfeld

Hiermit können Sie zwischen den Werkzeugen im Notensatz-Modus umschalten und die linke Zone ausblenden/einblenden.






2 Linke Zone

Enthält den Formatierungsbereich, in dem Sie ändern können, wie Systeme und Rahmen auf Seiten formatiert werden, indem Sie zum Beispiel System-/Rahmenumbrüche einfügen.

Die linke Zone wird automatisch ausgeblendet, wenn entweder **Notenabstand**  oder **Notenzeilenspationierung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt ist.

3 Notenbereich

Zeigt Layouts in der Seitenansicht an. Zusätzliche Notensatzhilfen werden gemäß der aktuellen Auswahl im Notensatz-Werkzeugfeld auf Seiten angezeigt.

- Rahmenumrisse werden immer angezeigt.
- Anzeigen für die Ausfüllung von Systemen und Rahmen werden angezeigt, wenn entweder **Grafische Bearbeitung**  **Notenzeilenspationierung**  oder **Notenabstand**  ausgewählt ist.
- Wenn **Notenzeilenspationierung**  ausgewählt ist, werden Notenzeilen-/Systemabstandsgriffe, Abstandswerte und Hervorhebungen für Notenrahmenränder angezeigt.
- Wenn **Notenabstand**  ausgewählt ist, werden Notenabstandsgriffe, Spaltengriffe und gestrichelte Linien angezeigt, die für Abstandsspalten stehen.

4 Untere Zone

Hier kann je nach der aktuellen Auswahl in der Werkzeugzeile in der unteren Zone entweder der Eigenschaften-Bereich oder der Mixer-Bereich angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 28

[Notenbereich](#) auf Seite 34

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 754

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 529

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 530

[Einzelne Notenzeilen bzw. Systeme vertikal verschieben](#) auf Seite 653

[Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen](#) auf Seite 532

[Fadenkreuz anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 541

Notensatz-Werkzeugfeld

Im Notensatz-Werkzeugfeld können Sie den in der linken Zone angezeigten Bereich ändern und den Noten- bzw. Notenzeilenabstand aktivieren. Sie finden es im Notensatz-Modus links im Fenster.

Linke Zone anzeigen



Blendet die linke Zone ein/aus.

Grafische Bearbeitung



Hier können Sie Objekte im Notenbereich oder im Seitenvorlagen-Editor auswählen und bearbeiten. Blendet den Formatierungsbereich in der linken Zone ein, der Optionen für das Formatieren von Systemen, Rahmen, Klammern, Akkoladen und Taktstrichverbindungen enthält.

Notenzeilenspationierung




Ermöglicht das vertikale Verschieben einzelner Notenzeilen und Systeme.

Notenabstand



Ermöglicht es Ihnen, die horizontale Position einzelner Noten und anderer Objekte, wie Schlüssel und Tonarten, grafisch zu bearbeiten.

TIPP

Wenn Sie in den Notensatz-Modus wechseln, erinnert sich Dorico Elements standardmäßig daran, welches Werkzeug Sie zuletzt ausgewählt hatten. Sie können stattdessen auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** festlegen, dass immer **Grafische Bearbeitung**  ausgewählt werden soll, wenn Sie in den Notensatz-Modus wechseln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Formatierungsbereich](#) auf Seite 527
- [Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 649
- [Notenabstand](#) auf Seite 530
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Formatierungsbereich

Im Formatierungsbereich können Sie ändern, wie Systeme und Rahmen auf Seiten formatiert werden, indem Sie zum Beispiel System-/Rahmenumbrüche einfügen. Er befindet sich in der linken Zone im Notensatz-Modus.

- Sie können den Formatierungsbereich anzeigen, indem Sie die linke Zone anzeigen und dann im Notensatz-Werkzeugfeld auf **Grafische Bearbeitung**  klicken.

Der Formatierungsbereich enthält die folgenden Abschnitte:

Takte zwischen Systemen verschieben

Mit **Takte zwischen Systemen verschieben** können Sie ausgewählte Takte in andere Systeme verschieben.

Ins vorige System verschieben



Verschiebt die ausgewählten Takte ins vorige System. Fügt Systemumbrüche am Anfang und Ende des Systems ein, in das die Takte verschoben wurden.

Sie können Takte auch in das vorige System verschieben, indem Sie  drücken.

Ins nächste System verschieben



Verschiebt die ausgewählten Takte in das nächste System. Fügt Systemumbrüche am Anfang und Ende des Systems ein, in das die Takte verschoben wurden.

Sie können Takte auch in das nächste System verschieben, indem Sie  drücken.

Systeme formatieren

Im Abschnitt **Systeme formatieren** können Sie die Anordnung der Noten des aktuell im Notenbereich geöffneten Layouts in den Systemen ändern.

Systemumbruch einfügen



Erzwingt die Anordnung der Notation ab dem ausgewählten Objekt im nachfolgenden System. Abhängig von der Notenzeilengröße und anderen Einstellungen kann dies bedeuten, dass die Anzeige der Notation auf der nächsten Seite erzwungen wird.

Sie können Systemumbrüche einfügen, indem Sie **Umschalttaste-F** drücken.

System sperren



Fixiert die Formatierung der ausgewählten Systeme, auch wenn die Formatierung benachbarter und anderer Systeme geändert wird.

In System einpassen



Erzwingt die Anordnung der Notation zwischen den ausgewählten Objekten im selben System.

Notenrahmen formatieren

Im Abschnitt **Notenrahmen formatieren** können Sie die Anordnung der Noten des aktuell im Notenbereich geöffneten Layouts in den Rahmen ändern.

Rahmenumbruch einfügen



Erzwingt die Anordnung der Notation ab dem ausgewählten Objekt im folgenden Rahmen, der sich häufig auf der nächsten Seite befindet. Sie können dadurch bestimmen, wo die Noten auf den einzelnen Seiten angezeigt werden.

Sie können Rahmenumbrüche einfügen, indem Sie **Umschalttaste-F** drücken.

Rahmen sperren



Fixiert die Formatierung der ausgewählten Rahmen, auch wenn sich dabei die Formatierung der umgebenden Rahmen ändert.

In Rahmen einpassen



Erzwingt die Anordnung der Notation zwischen den ausgewählten Objekten im selben Notenrahmen. Sie können diese Option verwenden, um die Anordnung der Noten auf einer einzelnen Seite zu erzwingen.

Layout sperren

Im Abschnitt **Layout sperren** können Sie alle Systeme und Seiten im aktuellen Layout sperren und zurücksetzen.

Layout sperren



Fügt nach Bedarf System- und Rahmenumbrüche in alle Systeme im aktuellen Layout ein, um die aktuelle Verteilung zu reparieren.

Layout zurücksetzen



Entfernt alle System- und Rahmenumbrüche aus dem aktuellen Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

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

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 525

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Verteilen](#) auf Seite 658

Systemausfüllungsanzeigen

Systemausfüllungsanzeigen sind hervorgehobene Regionen, die rechts von Systemen im Notensatz-Modus angezeigt werden. Sie zeigen mit Hilfe von Farben und Prozentangaben die horizontale Ausfüllung des entsprechenden Systems an.

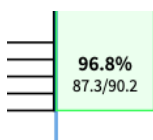
Folgende Farben werden in Systemausfüllungsanzeigen verwendet:

- Grün: Das System ist angemessen gefüllt. Für Noten ist ausreichend horizontaler Platz vorhanden, um eine gute Lesbarkeit zu garantieren, die Abstände sind aber auch nicht übermäßig groß. Systeme mit einer Ausfüllung von 60–100% gelten als angemessen gefüllt.
- Violett: Das System ist nicht ausreichend gefüllt, wodurch Noten übermäßig gestreckt erscheinen können. Systeme mit einer Ausfüllung von unter 60% gelten als nicht ausreichend gefüllt.
- Rot: Das System ist überfüllt, wodurch Noten gestaucht wirken und der Abstand zwischen ihnen zu gering ist. Systeme mit einer Ausfüllung von über 100% gelten als übermäßig gefüllt.

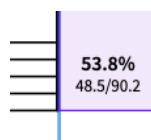
Die Ausfüllung von Systemen wird zudem durch einen Prozentwert angegeben. Der angegebene Prozentsatz wird durch Division der Anzahl der im System belegten Plätze durch die Gesamtzahl der verfügbaren Plätze berechnet, wobei ein Bereich von Beginn des rhythmischen Raums rechts des Notenschlüssels bzw. der Takt- oder Tonartangabe bis zum letzten Taktstrich des Systems erfasst wird.

Sowohl die Farbe der Systemausfüllungsanzeige als auch der Prozentwert werden in Echtzeit aktualisiert, wenn Sie den Notenabstand im System ändern.

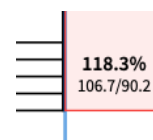
System ist angemessen gefüllt



System ist nicht ausreichend gefüllt



System ist übermäßig gefüllt



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 525

[Ränder](#) auf Seite 642

Rahmenausfüllungsanzeige

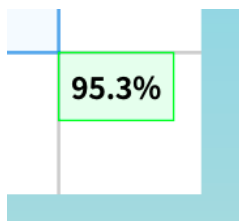
Rahmenausfüllungsanzeigen sind hervorgehobene Regionen, die außerhalb der unteren linken Ecken von Notenrahmen im Notensatz-Modus angezeigt werden. Sie nutzen Farben und Prozentangaben zur Darstellung der vertikalen Ausfüllung des entsprechenden Notenrahmens, der in den meisten Fällen eine vollständige Seite einnimmt.

Die folgenden Farben werden in Rahmenausfüllungsanzeigen verwendet:

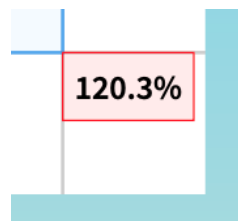
- Grün: Der Rahmen ist angemessen gefüllt. Für Notenzeilen und Systeme ist ausreichend vertikaler Platz vorhanden, um eine gute Lesbarkeit zu garantieren, die Abstände sind aber auch nicht übermäßig groß. Rahmen mit einer Ausfüllung von 60 bis 100 % gelten als angemessen gefüllt.
- Rot: Der Rahmen ist übermäßig gefüllt, d. h. Notenzeilen und Systeme könnten gequetscht wirken, da nicht genügend vertikaler Raum zwischen ihnen vorhanden ist. Rahmen mit einer Ausfüllung von über 100 % gelten als übermäßig gefüllt.

Die Ausfüllung von Rahmen wird zudem durch einen Prozentwert angegeben. Der angezeigte Prozentwert wird berechnet, indem die Anzahl von belegten Spatien innerhalb des Rahmens durch die Gesamtanzahl von verfügbaren Spatien im Rahmen geteilt wird, welche anhand des vertikalen Abstands zwischen den oberen und unteren Notenrahmenrändern gemessen wird.

Rahmen ist angemessen gefüllt



Rahmen ist übermäßig gefüllt



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 630

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 631

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 525

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 529

[Ränder](#) auf Seite 642

Notenabstand

Die relativen Positionen von Noten und Pausen und die automatisch zwischen ihnen erstellten Abstände werden als Notenabstände bezeichnet.

Sie können den Notenabstand in Ihrem Projekt auf verschiedenen Ebenen ändern:

- Ändern Sie den Standard-Notenabstand in jedem einzelnen Layout unter **Layout-Optionen**.
- Ändern Sie den Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen und für einzelne Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfang/Ende von Systemen verschieben](#) auf Seite 536

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 649

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 629

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

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 641

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070

[Verteilen](#) auf Seite 658

[Layouts sperren](#) auf Seite 661

Layout-spezifische Notenabstands-Optionen

Dorico Elements bietet mehrere Optionen, mit denen Sie die standardmäßigen Notenabstände in jedem Layout steuern können. Sie können hier auch angeben, wie voll das letzte System in Partien sein muss, bevor es automatisch ausgerichtet wird.

- Sie können auf Layout-spezifische Notenabstands-Optionen zugreifen, indem Sie den Dialog **Layout-Optionen** öffnen und in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand** klicken.

Die **Notenabstand**-Seite der **Layout-Optionen** enthält die folgenden Optionen:

Standardabstand für Viertelnoten

Legt den standardmäßigen Notenabstand für Viertelnoten fest. Der Abstand für andere Notenwerte wird proportional skaliert. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand ab. Dies wird in der Vorschau angezeigt, wenn Sie den Wert ändern.

Mindestabstand für kurze Noten

Legt den minimalen Notenabstand für Noten mit kurzen Notenwerten fest. Dies kann unabhängig vom Standardwert für den Notenabstand erfolgen.

Benutzerdefiniertes Abstandsverhältnis

Setzt den Abstand der Noten im Verhältnis zu anderen Noten entsprechend ihren rhythmischen Werten. Wenn man zum Beispiel **Benutzerdefiniertes Abstandsverhältnis** auf den Wert **2** einstellt, nehmen halbe Noten doppelt soviel Platz ein wie Viertelnoten, und Achtelnoten halb soviel Platz wie Viertelnoten.

Abstand für Vorschläge skalieren um

Legt den Notenabstand für Vorschläge als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit entsprechendem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100 % sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Vorschläge zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Vorschläge ab.

Abstand für Stichnoten skalieren um

Legt den Notenabstand für Stichnoten als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit entsprechendem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100 % sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Stichnoten zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Stichnoten ab.

Platz für Liedtext schaffen

Steuert, ob Liedtext bei Berechnungen des Notenabstands einbezogen wird oder nicht. Wenn die Option deaktiviert ist, wird Liedtext aus Berechnungen des Notenabstands ausgeschlossen. Dies hat zum Ergebnis, dass die Abstände so gesetzt werden, als gäbe es keinen Liedtext.

Wir empfehlen Ihnen, diese Option vorsichtig einzusetzen und nur zu verwenden, wenn Sie Liedtext manuell setzen möchten, etwa bei eng gedruckten Gesangsbüchern.

Finale System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt

Sie können damit den Füllwert ändern, den das finale System in den Partien erreichen muss, bevor eine automatische Ausrichtung über die gesamte Rahmenbreite erfolgt. Standardmäßig werden finale Systeme, die zu 50% oder weniger ausgefüllt sind, nicht ausgerichtet.

Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden

Wenn aktiviert, werden Notenhälse mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, wodurch es dazu kommen kann, dass die Notenköpfe ungleichmäßig verteilt sind. Wenn deaktiviert, werden Notenköpfe mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, was dazu führen kann, dass die Notenhälse ungleichmäßig verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln](#) auf Seite 879

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

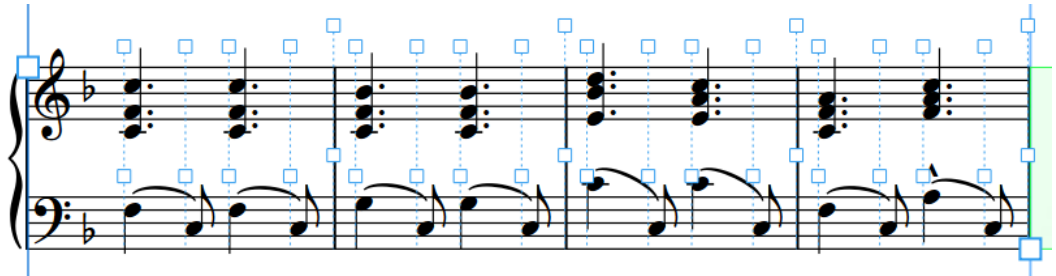
[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 1077

Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen

Sie können unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung Notenabstandsänderungen an einzelnen rhythmischen Positionen vornehmen.


Wenn **Notenabstand**  im Notensatz-Werkzeugfeld aktiviert ist, wird Folgendes angezeigt:

- Gestrichelte Linien, die für Abstandsspalten stehen.
- Notenabstandsgriffe: quadratische Griffe in jeder Notenzeile, die Abstände von Objekten wie Noten, Vorschlägen, Pausen, Schlüsseln, Tonart- und Taktartangaben steuern.
- Systemgriffe: größere quadratische Griffe am Anfang/Ende jedes Systems, die die horizontale Anfangs-/Endposition von einzelnen Systemen steuern. Die Systemgriffe befinden sich in der oberen linken und unteren rechten Ecke jedes Systems.



Wenn **Notenabstand** aktiviert ist, werden gestrichelte Linien und Griffe angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus an jeder rhythmischen Position, deren Abstand Sie anpassen möchten, einen quadratischen Notenabstands-Griff an der gestrichelten Linie aus.



2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:

- Um den Abstand links von ausgewählten Griffen zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um den Abstand links von ausgewählten Griffen zu verkleinern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS



- Um Griffe in großen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um Griffe in mittelgroßen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um Griffe in kleinen Schritten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Sie können Notenabstand-Griffe nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur verschieben.

ERGEBNIS

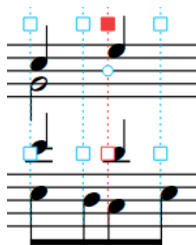
Die ausgewählten Notenabstandsgriffe werden verschoben, wodurch der Abstand links von ihrer ursprünglichen rhythmischen Position vergrößert bzw. verkleinert wird. Dies wirkt sich auch

auf den Abstand der einzelnen ausgewählten rhythmischen Positionen in allen Notenzeilen des Systems aus. Die Farbe der Griffe ändert sich, um anzuzeigen, dass diese verschoben wurden. Systemumbrüche werden automatisch am Beginn bzw. Ende jedes Systems eingefügt, in dem Sie den Notenabstand eingestellt haben.

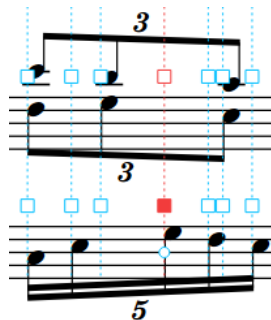
HINWEIS

- Werden Noten zu weit von ihrer rhythmischen Position verschoben, kann dies für die Spieler beim Lesen der Noten verwirrend sein.
- Außerdem können Sie den Abstand von einzelnen Noten bzw. Objekten unabhängig von ihrer rhythmischen Position anpassen.
- Wenn **Notenabstand**  aktiviert ist, können Sie ausschließlich Notenabstandsgriffe auswählen oder bearbeiten. Um zur normalen Auswahl und Bearbeitung zurückzukehren, klicken Sie im Notensatz-Werkzeugfeld auf **Grafische Bearbeitung**  oder kehren Sie in den Schreiben-Modus zurück.

BEISPIEL



Verschieben der Notenabstandsgriffe nach links verringert den Abstand links von der rhythmischen Position



Verschieben der Notenabstandsgriffe nach rechts vergrößert den Abstand links von der rhythmischen Position

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 531

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 529

[Anfang/Ende von Systemen verschieben](#) auf Seite 536

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Hinweise](#) auf Seite 469

Abstand einzelner Noten bzw. Objekte unabhängig von ihrer rhythmischen Position anpassen

Sie können die grafische Position von Noten gemäß ihrer Stimme sowie die Position einiger anderer Objekte wie Tonart- bzw. Taktartangaben und Notenschlüssel unabhängig von ihrer rhythmischen Position ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den quadratischen Notenabstands-Griff an der rhythmischen Position der Note bzw. des Objekts aus, die/das Sie grafisch verschieben möchten.



Neben jeder Stimme/jedem Objekt wird ein kreisförmiger Griff angezeigt.

2. Drücken Sie die **Tab-Taste**, um den kreisförmigen Griff auszuwählen.



3. Verschieben Sie den Griff auf eine der folgenden Arten:
 - Um ihn um den Standardabstand nach rechts oder links zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben.
 - Um sie um einen großen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um sie um einen mittelgroßen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um sie um einen kleinen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Sie können Notenabstand-Griffe nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur verschieben.

ERGEBNIS

Die grafische Position der ausgewählten Note bzw. des Objekts wird geändert, ohne den Notenabstand an der jeweiligen rhythmischen Position zu ändern. Wenn andere Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position vorhanden sind, werden sie auch verschoben.

Systemumbrüche werden automatisch am Beginn bzw. Ende jedes Systems eingefügt, in dem Sie die Position einzelner Noten/Objekte eingestellt haben.

BEISPIEL



Individuelle Änderungen am Notenabstand entfernen

Sie können Änderungen des Notenabstands an einzelnen rhythmischen Positionen entfernen und die Notenabstandsgriffe auf ihre ursprüngliche Standardposition zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenabstandsgriffe aus, die Sie auf die ursprüngliche Position zurücksetzen möchten.
2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten rhythmischen Positionen werden auf ihre Standardposition zurückgesetzt.

TIPP

Sie können auch alle Notenabstandsänderungen innerhalb ausgewählter Systeme, Rahmen oder innerhalb des Layouts zurücksetzen, indem Sie eine der Optionen im Menü unter **Notensatz > Notenabstand** wählen.

Anfang/Ende von Systemen verschieben

Sie können die horizontale Anfangs- bzw. Endposition jedes Systems einzeln ändern, um zum Beispiel ein einzelnes System einzurücken oder den Abstand vor einem einzelnen Coda-Abschnitt zu vergrößern.

HINWEIS

- Wenn Sie den Platz vor Notenzeilenbeschriftungen vergrößern möchten, können Sie die Mindesteintrückung von Systemen mit Notenzeilenbeschriftungen ändern.
- Wenn Sie die Endposition von Systemen ändern möchten, weil diese nicht die gesamte Breite der Seite ausfüllen, können Sie einstellen, wie voll das System sein muss, damit eine automatische horizontale Ausrichtung stattfindet.
- Wenn Sie die Breite aller Systeme auf einer Seite um den gleichen Betrag ändern möchten, können Sie die Breite des Notenrahmens ändern.

VORAUSSETZUNGEN

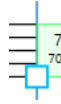
Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die quadratischen Griffe am Anfang bzw. Ende der Systeme aus, deren Start- bzw. Endposition Sie ändern möchten.



Systemgriff am Anfang eines Systems



Systemgriff am Ende eines Systems

2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um den Standardabstand nach rechts oder links zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben.
 - Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Sie können Notenabstand-Griffe nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur verschieben.

ERGEBNIS

Die Anfangs- bzw. Endposition der ausgewählten Systeme wird geändert. Noten in den ausgewählten Systemen werden abhängig davon, ob durch die Bewegung der Systemgriffe das System schmaler oder breiter gemacht wurde, mit mehr oder weniger Abstand angezeigt.

Dorico Elements fügt am Anfang des verschobenen Systems und der folgenden Systeme automatisch Systemumbrüche ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Systemeintrückungen](#) auf Seite 1381

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1382

[Mindesteinrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1362

[Positionen von Wiederholungsmarkern](#) auf Seite 1286

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

Objekte grafisch verschieben


Sie können Objekte grafisch verschieben, ohne die rhythmischen Positionen oder die Noten, mit denen sie verbunden sind, zu ändern. So können Sie zum Beispiel einzelne Objekte auf bestimmten Seiten versetzen, ohne dabei andere Objekte vom selben Typ an anderen Stellen im Layout zu verschieben. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Sie können einzelne Instanzen von Systemobjekten wie Tempomarkierungen oder mit dem System verbundenen Text unabhängig von anderen Instanzen, die an anderen Notenzeilenpositionen angezeigt werden, verschieben. Außerdem können Sie jedes Ende von Objekten mit Dauer unabhängig verschieben, etwa bei allmählichen Dynamikwechseln oder Oktavzeichen, um die grafische Länge und den Winkel anzupassen.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für Folgendes: Text in Textrahmen, Vorzeichen, Noten, Schlüssel, Taktstriche, in Notenzeilen angezeigte Tonart- oder Taktartangaben.
- Einige Objekte und Griffe können Sie nur in bestimmte Richtungen verschieben. Artikulationen lassen sich zum Beispiel nach oben/unten, aber nicht nach rechts/links verschieben. Die Endgriffe von Oktavzeichen können Sie hingegen nur nach rechts/links verschieben. Wenn Sie mit der Maus arbeiten, können Sie nur ganze Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Dive-and>Returns nach oben/unten verschieben. Sie können einzelne Liedtexteinheiten nicht nach oben/unten verschieben, aber Sie können ganze Liedtextzeilen systembasiert nach oben/unten verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eines oder mehrere der folgenden Objekte aus, um sie zu verschieben.
 - Ganze Objekte oder Segmente von Objekten, die System-/Rahmenumbrüche überqueren
 - Von Objekten ausgehende Linien, etwa Generalbass-Haltelinien oder Liedtext-Fülllinien
 - Einzelne Griffe an Objekten

TIPP

- Sie können Griffe an einem ausgewählten Objekt nacheinander auswählen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.
2. Verschieben Sie die ausgewählten Objekte auf eine der folgenden Arten:
 - Um Objekte um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der entsprechenden Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Objekte nach links zu verschieben. Dadurch werden Balken bei jedem Drücken um 1/4 Spatium und alle anderen Objekte um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um Objekte um einen hohen Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Objekte bei jedem Drücken um ein Spatium verschoben.

- Um Objekte um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Objekte bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
- Um Objekte um einen niedrigen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Objekte bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
- Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.

HINWEIS

Sie können Vibratohebel-Scoops nicht mit der Maus verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Objekte werden grafisch verschoben, ohne dass dies ihre rhythmischen Positionen oder Noten, mit denen sie verbunden sind, ändert. Verbindungslinien verbinden Notationselemente mit den rhythmischen Positionen, auf die sie sich beziehen, damit immer klar ist, wohin sie gehören. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Indem Sie bestimmte Objekte wie Notenkopfklammern und Jazz-Artikulationen verschieben, werden auch Objekte in ihrer Nähe wie Haltebögen und Bindebögen automatisch verschoben, um Kollisionen zu vermeiden. Dies kann sich auf die Notenabstände und die Verteilung auswirken.

Wenn Sie mit anderen Dynamikanweisungen verbundene Dynamikanweisungen verschieben, werden auch alle mit den ausgewählten Dynamikanweisungen verbundenen Dynamikanweisungen im aktuellen Layout verschoben.

Indem Sie Objekte mit Fortsetzungs- oder Haltelinien verschieben, etwa Spielanweisungen oder Generalbass, wird beides zusammen verschoben. Wenn Sie Fortsetzungs-/Haltelinien oder Griffe von Fortsetzungs-/Haltelinien verschieben, werden die Fortsetzungs-/Haltelinien unabhängig von der Bezifferung verschoben. Dorico Elements verlängert Haltelinien zwischen Generalbass-Vorhalten und Auflösungen automatisch, wenn Sie Auflösungs-Bezifferungen verschieben.

Das Verlängern/Kürzen von Liedtext-Trennstrichen hat keine Auswirkungen auf die Größe oder Form der Trennstriche selbst. Stattdessen vergrößern/verkleinern Sie dadurch den Abstand zwischen den Griffen, innerhalb dessen Trennstriche angezeigt werden können.

Standardmäßig werden die Hintergründe von Spieler-Beschriftungen bei einer Positionierung in der Notenzeile gelöscht, damit sie nicht mit Notenzeilenlinien kollidieren.

HINWEIS

- Indem Sie den Anfangsgriff von Gabeln mit der Tastatur verschieben, ändert sich die vertikale Position der gesamten Gabeln, nicht ihr Winkel. Sie müssen darüber hinaus auch die Position des Endversatzes ändern, um den Winkel von Gabeln zu ändern. Durch das Ziehen an Gabelgriffen mit Hilfe der Maus ändern Sie immer den Winkel.
- Eigenschaften, die die grafischen Versätze von Objekten steuern, werden automatisch aktiviert, wenn Sie Objekte verschieben. Sie finden diese Eigenschaften in der entsprechenden Gruppe des Eigenschaften-Bereichs für das Objekt oder, für bestimmte Objekte wie Textobjekte und Liedtext, in der **Allgemein**-Gruppe.

Einige Versatz-Eigenschaften haben separate Wertfelder für horizontalen Versatz auf der X-Achse und vertikalen Versatz auf der Y-Achse. Entsprechend haben Objekte mit Länge oder Dauer separate Versatz-Eigenschaften für jedes Ende.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um Objekte durch Ändern der Werte in den Wertefeldern grafisch zu verschieben. Durch Deaktivieren der Versatz-Eigenschaften setzen Sie die ausgewählten Objekte auf ihre Standardposition zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 1003
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
[Vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1228
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
[Verteilen](#) auf Seite 658
[Notenabstand](#) auf Seite 530
[Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen](#) auf Seite 532
[Schlüssel grafisch verschieben](#) auf Seite 941
[Taktstriche grafisch verschieben](#) auf Seite 848
[Tonartangaben grafisch verschieben](#) auf Seite 1058
[Taktartangaben grafisch verschieben](#) auf Seite 1452
[Vorzeichen grafisch verschieben](#) auf Seite 823
[Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 909
[Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1171
[Notenkopfklammern im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1107
[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070
[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081
[Oktavzeichen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 951
[Sustainpedallinien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1205
[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350
[Linien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1259
[Rahmen](#) auf Seite 685

Griffe von Objekten auswählen

Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Griffe von Elemente auswählen, z. B. wenn Sie das grafische Ende einer graduellen Dynamik verschieben wollen, ohne ihren Startpunkt zu verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Sie können auf eine der folgenden Arten Griffe auswählen:
 - Wählen Sie das gesamte Objekt aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, bis der gewünschte Griff ausgewählt ist.
 - Klicken Sie auf den gewünschten Griff.
2. Optional: Wählen Sie zusätzlich Griffe an anderen Objekten aus, indem Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** darauf klicken.

HINWEIS

Sie können keine nachfolgenden Griffe anderer Objekte auswählen, indem Sie die Objekte markieren und die **Tab-Taste** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971

[Form/Winkel von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1432

Fadenkreuz anzeigen/ausblenden

Sie können im Notensatz-Modus für ausgewählte Elemente und/oder beim Ziehen von Objekten mit Hilfe der Maus ein Fadenkreuz ausblenden/anzeigen. Das Fadenkreuz erleichtert die grafische Ausrichtung von Objekten.

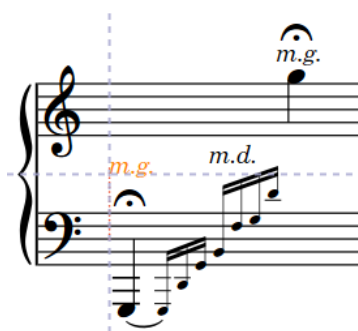
VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Notensatz-Modus eine der folgenden Aktionen aus:
 - Um ein Fadenkreuz beim Ziehen von Objekten ein-/auszublenden, wählen Sie **Notensatz > Fadenkreuz > Beim Ziehen anzeigen**.
 - Um ein Fadenkreuz für ausgewählte Objekte ein-/auszublenden, wählen Sie **Notensatz > Fadenkreuz > Bei Auswahl zeigen**.
-

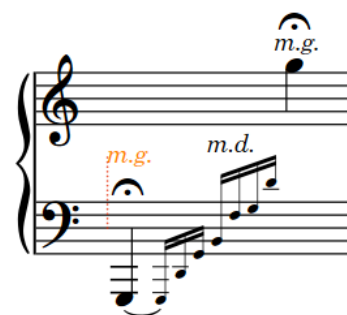
ERGEBNIS

Ein Fadenkreuz wird im entsprechenden Kontext ausgeblendet/angezeigt.

BEISPIEL



Fadenkreuz angezeigt



Fadenkreuz ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 458

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Wiedergabe-Modus

Im Wiedergabe-Modus können Sie einstellen, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel, indem Sie den Mix anpassen, die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen.

Projektfenster im Wiedergabe-Modus

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält alle Werkzeuge und Funktionen, die Sie benötigen, um Ihr Projekt für die Wiedergabe einzurichten. Im Wiedergabe-Modus wird Ihr Projekt ähnlich wie in einer digitalen Audio-Workstation (oder »DAW«) wie Cubase angezeigt.

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

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



Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält Folgendes:

1 Linke Zone

Kann, je nach der aktuellen Auswahl, oben in der linken Zone entweder den Spur-Inspector oder den Bereich für VST und MIDI anzeigen.

2 Spur-Übersicht

Hier können Sie die Spuren in der ausgewählten Partie anzeigen, Instrumentenspuren stumm/solo schalten und die Spur auswählen, deren Noten im Key-Editor angezeigt werden sollen bzw. deren Sounds Sie im Spur-Inspector bearbeiten möchten.

3 Untere Zone

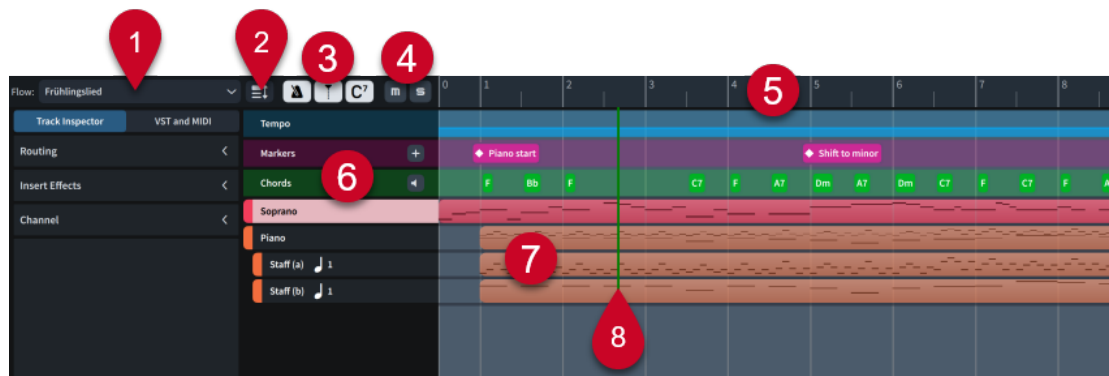
Hier kann, je nach der aktuellen Auswahl, in der Werkzeugzeile in der unteren Zone entweder der Key-Editor-Bereich oder der Mixer-Bereich angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster](#) auf Seite 28
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 545
- [Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 548
- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 700
- [Mixer-Bereich](#) auf Seite 754
- [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 552

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 553

[Tempospur](#) auf Seite 554

[Markerspur](#) auf Seite 555

[Akkordspur](#) auf Seite 557

[Key-Editor](#) auf Seite 700

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 559

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 570

[Abspielmarke](#) auf Seite 560

[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 559

[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 560

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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten

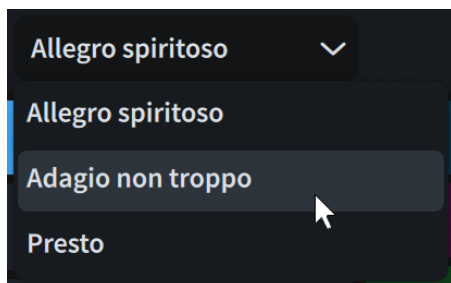
Sie können manuell festlegen, welche Partie in der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus angezeigt wird. Es kann immer nur eine einzelne Partie angezeigt werden.

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 441

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

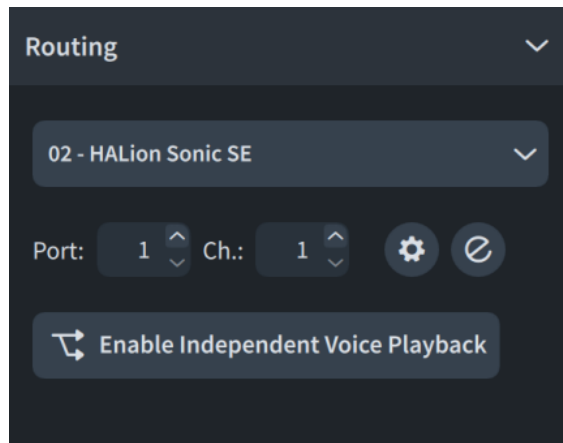
Spur-Inspector

Im Spur-Inspector können Sie Sounds für die Spur ändern, die aktuell in der Spur-Übersicht ausgewählt ist. Er befindet sich in der linken Zone im Wiedergabe-Modus.

Der Spur-Inspector enthält die folgenden Abschnitte:

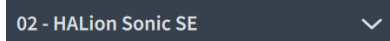
Routing

Hier können Sie das Sound-Routing für die ausgewählte Spur ändern.



Die folgenden Routing-Steuerelemente sind verfügbar:

Audio-PlugIn-Menü



Hiermit können Sie das VST- oder MIDI-Instrument-PlugIn auswählen, das Sie für die ausgewählte Spur verwenden möchten. Es stehen nur PlugIns zur Verfügung, die im Projekt geladen sind.

Port-Feld

Hier können Sie den Endpunkt einstellen, dem die ausgewählte Spur zugewiesen ist, indem Sie den Port eingeben, den Sie verwenden möchten. Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

Kanal-Feld

Hier können Sie den Endpunkt einstellen, dem die ausgewählte Spur zugewiesen ist, indem Sie den Kanal eingeben, den Sie im geladenen VST- oder MIDI-Instrument verwenden möchten.

HINWEIS

- Sie müssen der Akkordspur ein VST- oder MIDI-Instrument und einen Kanal zuweisen, um Akkorde bei der Wiedergabe hören zu können.
- Wenn Sie manuell Sounds in den Kanal laden, den Sie für Ihre Akkordspur ausgewählt haben, und später weitere Instrumente zu Ihrem Projekt hinzufügen, überschreiben die Sounds der neuen Instrumente die manuell in den Kanal geladenen Sounds.

Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren



Hiermit können Sie die unabhängige Stimmwiedergabe für die ausgewählte Instrumentenspur aktivieren. Dadurch wird jede Stimme, die zu dem Instrument gehört, als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Dorico Elements lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch genug zusätzliche Kanäle (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die projektweit zu dem jeweiligen Instrument gehören. Stimmen werden gemäß ihrer Stimmenreihenfolge automatisch Endpunkten zugewiesen.

Unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren



Hiermit können Sie die unabhängige Stimmwiedergabe für das ausgewählte Instrument deaktivieren und es wieder als einzelnen Endpunkt für alle Stimmen verwenden.

Endpunkteinrichtung



Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

Instrument bearbeiten



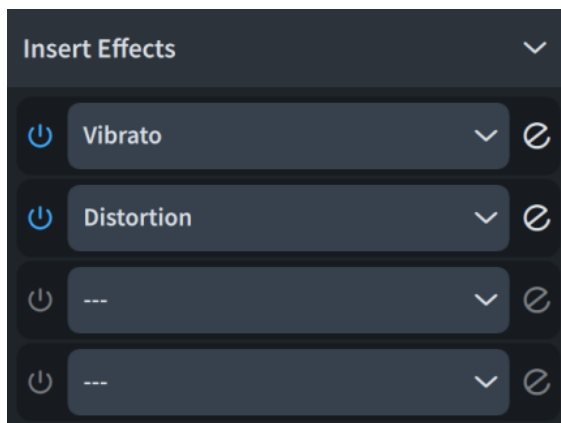
Öffnet das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument in einem Fenster, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

Bearbeitungen gelten für

Hiermit können Sie festlegen, ob sich eine Änderung des Routings der ausgewählten Stimme nur auf die aktuelle Partie oder alle Partien im Projekt auswirkt. Dies gilt nur für zukünftige Änderungen, die Sie direkt nach Auswahl von **Diese Partie** oder **Alle Partien** vornehmen. Die Option ist nur für Stimmspuren verfügbar, die zu Instrumenten gehören, für die die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist.

Insert-Effekte

Hier können Sie Insert-Effekte im Mixer-Kanal für die ausgewählte Instrumentenspur hinzufügen und verwalten. Der Mixer-Kanal jeder Instrumentenspur hat vier Insert-Schnittstellen.



Jede Schnittstelle enthält Folgendes:

Insert aktivieren



Aktiviert/Deaktiviert die Insert-Schnittstelle.

Insert-Menü



Hier können Sie einen Insert-Effekt auswählen, den Sie in die Schnittstelle laden möchten.

Insert bearbeiten



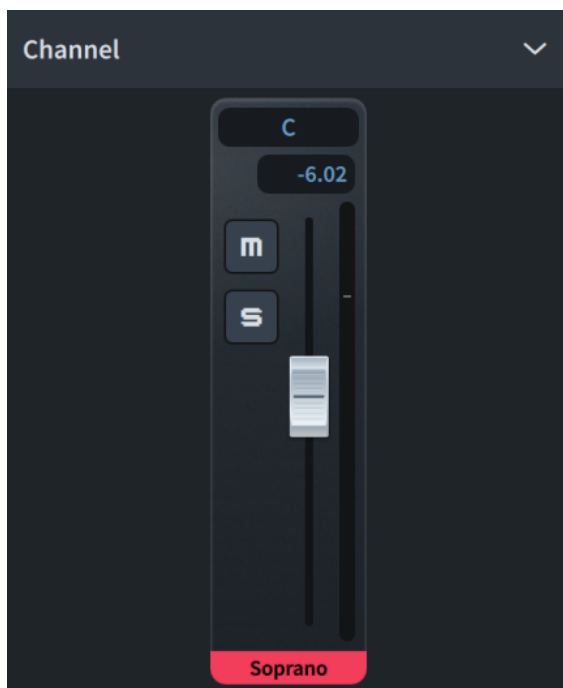
Öffnet den jeweiligen Effekt in einem Fenster, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

TIPP

- Auch im Mixer können Sie auf Inserts für alle Kanäle zugreifen.
 - Weitere Informationen über die in Dorico Elements enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.
-

Kanal

Zeigt den Mixer-Kanalzug für die ausgewählte Spur an und ermöglicht es Ihnen, den Kanal anzupassen.



TIPP

Sie können auch im Mixer auf alle Kanäle zugreifen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 543
- [Instrumentenspuren](#) auf Seite 553
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592
- [Mixer](#) auf Seite 754
- [Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 759

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

[Zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern](#) auf Seite 558

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550

Bereich für VST und MIDI

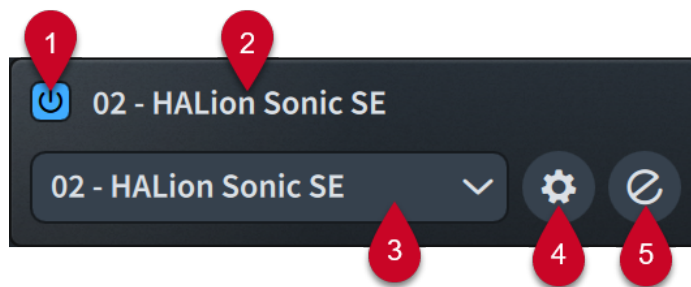
Der Bereich für VST und MIDI enthält die verfügbaren und in Ihrem Projekt verwendeten VST- und MIDI-Instrumente und ermöglicht es Ihnen, deren Einstellungen zu ändern. Er befindet sich in der linken Zone im Wiedergabe-Modus.

VST-Instrumente

Der Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein VST-Instrument-PlugIn enthalten. Dorico Elements lädt für die Instrumente, die Sie zu Ihrem Projekt hinzufügen, gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch PlugIns und ausreichend PlugIn-Instanzen. Sie können VST-Instrumente jedoch auch manuell laden.

HINWEIS

Dorico Elements zeigt im Abschnitt **VST-Instrumente** standardmäßig nur 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.

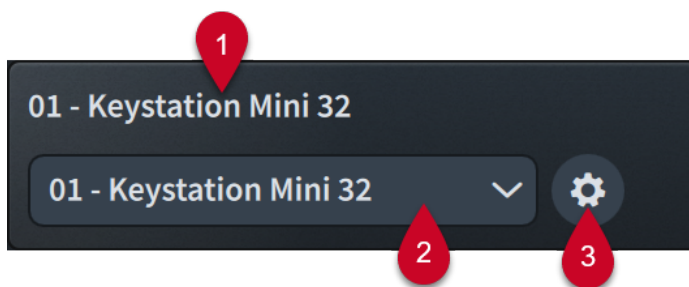
MIDI-Instrumente

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 Elements starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico Elements neu zu starten.



Jede MIDI-PlugIn-Instanz enthält Folgendes:

1 Name

Zeigt die Nummer und den Namen der PlugIn-Instanz an. PlugIn-Instanzen werden automatisch nummeriert, so dass Sie besser zwischen Instanzen unterscheiden können, wenn Sie mehrere Instanzen desselben PlugIns haben.




2 MIDI-Instrumente-Menü

Zeigt das aktuell in der PlugIn-Instanz geladene MIDI-Gerät an und ermöglicht es Ihnen, ein anderes verfügbares MIDI-Gerät im Menü auszuwählen.

3 Endpunkteinrichtung

Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

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

- **Hinzufügen** : Fügt eine neue leere PlugIn-Instanz hinzu.
- **Endpunktkonfiguration speichern** : Öffnet den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern**, in dem Sie den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 542
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583
- [Endpunkte](#) auf Seite 592
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 595
- [Endpunktkonfiguration speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 596
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 551

VST-/MIDI-Instrumente manuell laden

Dorico Elements lädt gemäß den Instrumenten im Projekt und der aktuellen Wiedergabe-Vorlage automatisch alle benötigten PlugIn-Instanzen. Sie können VST-/MIDI-Instrumente jedoch auch manuell laden, entweder in neue oder in vorhandene PlugIn-Instanzen (in diesem Fall werden vorhandene VST-/MIDI-Instrumente ersetzt).

VORAUSSETZUNGEN

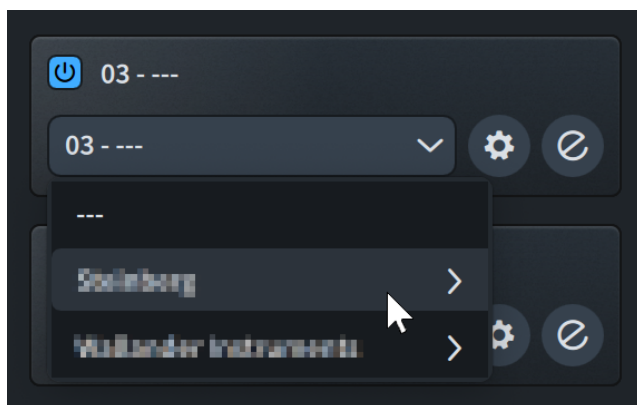
- Alle VST-Instrumente, die Sie verwenden möchten, sind auf Ihrem Computer gespeichert.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie verwenden möchten.


TIPP

Wir empfehlen Ihnen, MIDI-Geräte mit Ihrem Computer zu verbinden, bevor Sie Dorico Elements starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico Elements neu zu starten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus **VST und MIDI** in der linken Zone, um den Bereich für VST und MIDI anzuzeigen.
2. Optional: Wenn Sie ein VST-/MIDI-Instrument in eine neue PlugIn-Instanz laden möchten, klicken Sie im entsprechenden Abschnitt des Bereichs für VST und MIDI auf **Hinzufügen** **+**.
3. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz, in die Sie ein neues VST-/MIDI-Instrument laden möchten, das gewünschte Instrument im Menü aus.



4. Optional: Wenn Sie ein VST-Instrument geladen haben, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten** , um das VST-/MIDI-Instrument-Fenster zu öffnen, in dem Sie Sounds in Kanäle laden können.
-

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Instrumente/Stimmen und Expression-/Percussion-Maps Endpunkten in den VST-/MIDI-Instrumenten zuweisen, die Sie geladen haben.
- Wenn Sie ein MIDI-Instrument geladen haben, empfehlen wir Ihnen dringend, es für die MIDI-Eingabe zu deaktivieren, um Feedback-Loops zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583
[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 548
[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592
[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 597
[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 598
[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 281

VST-PlugIns erlauben/blockieren




Sie können einzelne VST 2-Instrumenten-PlugIns erlauben, die Sie in Dorico Elements verwenden möchten, und andere PlugIns blockieren, die in Dorico Elements nicht genutzt werden sollen. Erlaubte PlugIns sind danach in allen Projekten verfügbar.

Dorico Elements blockiert automatisch PlugIns, die abstürzen, und PlugIns, die Steinberg noch nicht für die Verwendung mit Dorico Elements freigegeben hat. Nur Kontakt und NotePerformer sind standardmäßig erlaubt.

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 Elements.
-

ERGEBNIS

Beim nächsten Öffnen von Dorico Elements stehen die erlaubten VST-PlugIns zur Nutzung im Programm zur Verfügung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583

Spuren

Spuren sind Zeilen, die ein musikalisches Element im Laufe der Zeit abbilden und sich von links nach rechts erstrecken. Mit ihnen können Sie mehrere musikalische Elemente in einem Projekt gleichzeitig, aber voneinander unabhängig steuern.

Diese Bezeichnung hat sich eingebürgert, als für Audio-Mixing noch Tonbänder verwendet wurden und mehrspurige Bänder es den Benutzern ermöglichten, separate Musikelemente unabhängig voneinander aufzunehmen und zu bearbeiten, bevor sie im endgültigen Musikstück kombiniert wurden.

In modernen Programmen, zum Beispiel Cubase, können Spuren viele Arten von Klängen enthalten, unter anderem in Form von Audioaufnahmen und Software-Instrumenten. Spuren mit Audioaufnahmen zeigen oft die Wellenform des Audiomaterials an. Spuren mit Softwareinstrumenten dagegen zeigen die Tonhöhen oft als rechteckige Noten-Events an, die in Bezug auf Zeit horizontal und in Bezug auf Tonhöhe vertikal auf einer Pianorolle angeordnet werden.

Dorico Elements stellt die folgenden Spurarten im Wiedergabe-Modus zur Verfügung:

Instrumentenspuren

Zeigen eine Vorschau der Noten an, die zum entsprechenden Instrument gehören. Jedes Instrument im Projekt hat seine eigene Instrumentenspur, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält.

Durch Auswählen einer Instrumentenspur werden ihre Noten im Key-Editor angezeigt, sofern er entsperrt ist, und ihre Spureinstellungen im Spur-Inspector.

Tempospur

Zeigt eine Vorschau der Tempoänderungen in der Partie an. Jedes Projekt enthält genau eine Tempospur.

Durch Auswählen der Tempospur wird der Tempo-Editor im Key-Editor-Bereich angezeigt, sofern er entsperrt ist, und die Spureinstellungen im Spur-Inspector.

Markerspur

Zeigt die Position der Marker in der Partie sowie ihren Text an. Jedes Projekt enthält genau eine Markerspur.

Akkordspur

Zeigt Akkordsymbole in der Partie an. Jedes Projekt enthält genau eine Akkordspur.

Durch Auswahl der Akkordspur werden ihre Spureinstellungen im Spur-Inspector angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 543

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

[Key-Editor](#) auf Seite 700
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704
[Tempospur](#) auf Seite 554
[Akkordspur](#) auf Seite 557
[Markerspur](#) auf Seite 555
[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 559
[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 559
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 757

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.

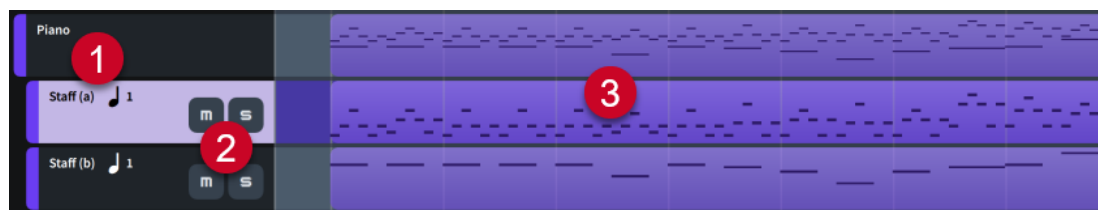
Wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, wird jede Stimme, die zum entsprechenden Instrument gehört, als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

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 Stimmspuren darunter

Jede Instrumentenspur umfasst Folgendes:

1 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an.

- Instrumentenspuren werden mit dem vollständigen Namen angezeigt, der für das jeweilige Instrument eingestellt ist.
- Bei Stimmspuren werden die Halsrichtung und die Nummer der Stimme angezeigt. Bei Instrumenten mit mehreren Notenzeilen wird auch die Notenzeile der jeweiligen Stimme angezeigt.

2 Stumm- /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 700
- [Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712
- [Percussion-Editor](#) auf Seite 713
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725
- [Dynamik-Editor](#) auf Seite 728
- [Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 724
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186
- [Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238
- [Stimmen](#) auf Seite 1502
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592
- [Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 570
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568
- [Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 597
- [Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129
- [Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 130
- [Spurhöhe ändern](#) auf Seite 559

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 559
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 545
- [Key-Editor](#) auf Seite 700
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 742
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304
- [Hinweise](#) auf Seite 469

[Klick-Einstellungen ändern](#) auf Seite 277
[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1394
[MIDI exportieren](#) auf Seite 99

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.


TIPP

Unter **Wiedergabe-Optionen** > **Klick** > **Metronomklick** können Sie einen Standardklang für den Klick auswählen. Klick-, Piep- und Holzblock-Sounds sind standardmäßig verfügbar.

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

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773
[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550
[Spur-Inspector](#) auf Seite 545
[Endpunkte](#) auf Seite 592
[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592

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 559

[Marker](#) auf Seite 1265

[Videos](#) auf Seite 192

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1267

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 561
- [Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 419
- [Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1267
- [Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 195

Akkordspur

Die Akkordspur zeigt Akkordsymbole in der ausgewählten Partie an und ermöglicht es Ihnen, die entsprechenden Akkorde bei der Wiedergabe zu hören. Sie wird im Wiedergabe-Modus oben in der Spur-Übersicht angezeigt und zählt zu den Spuren, die Sie aus-/einblenden können. Jedes Projekt enthält genau eine Akkordspur.

Wenn die Akkordspur in der Spur-Übersicht ausgewählt ist, können Sie den Spur-Inspector verwenden, um ihr Routing zu ändern.



Die Akkordspur umfasst Folgendes:

1 Akkordwiedergabe aktivieren

Hiermit können Sie Akkorde in die Wiedergabe einschließen oder von der Wiedergabe ausschließen.

2 Akkorde

Zeigt die Namen von Akkordsymbolen an und auch, wo diese in der Partie vorhanden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Akkordsymbole](#) auf Seite 899
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 545
- [VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550
- [Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 559

Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren

Sie können Akkordsymbole in die Wiedergabe einbeziehen. Sie werden als gehaltene Akkorde wiedergegeben, wobei ihre Dauer durch den Abstand zwischen einem Akkordsymbol und dem nächsten bestimmt wird. Mit einem MIDI-Keyboards eingegebene Akkordsymbole nutzen das Voicing, das Sie bei der Eingabe gespielt haben, während über die Computertastatur eingegebene Akkordsymbole ein Standard-Voicing nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Akkordspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren Sie im Wiedergabe-Modus **Akkordwiedergabe aktivieren**  in der Kopfzeile der Akkordspur.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 559
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 543


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 550

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

[Endpunkte](#) auf Seite 592

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592

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.

- 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 330




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 543


[Spuren](#) auf Seite 552

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 700




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 706

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 707

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 Spurbhöhe.

VORGEHENSWEISE

1. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal ein:
 - Klicken Sie in das Lineal und ziehen Sie nach oben.
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal nach oben.
 - Klicken Sie unten in der Spur-Übersicht auf **Vergrößern** **+**.
 2. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal aus:
 - Klicken Sie in das Lineal und ziehen Sie nach unten.
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal nach unten.
 - Klicken Sie unten in der Spur-Übersicht auf **Verkleinern** **-**.
-

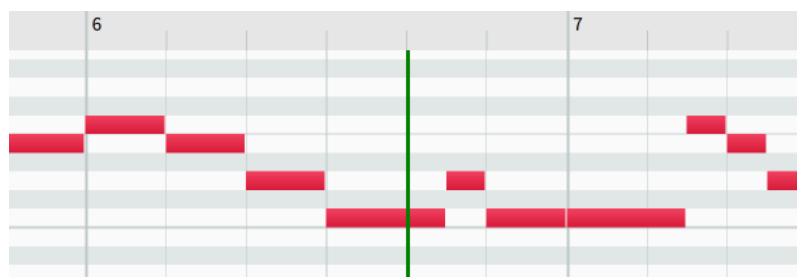
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spuren](#) auf Seite 552
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 543
- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 700
- [Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712
- [Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 707

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 Elements 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 Elements, 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

[Transport-Fenster](#) auf Seite 580

[Mini-Transport](#) auf Seite 31

[Abspielmarke ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 562

[Folgeverhalten der Abspielmarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 562

[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 580

[Mini-Transport](#) auf Seite 31

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Bildfrequenz](#) auf Seite 198

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 39

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 49

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 462

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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

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.

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** .

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 583

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 589

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550

[VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 551

[Abspielmarke](#) auf Seite 560

[Mixer](#) auf Seite 754

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 570

[Preroll-Dauer verändern](#) auf Seite 567

[Pause zwischen Partien bei der Wiedergabe ändern](#) auf Seite 568

[Klick-Einstellungen ändern](#) auf Seite 277

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 543

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 700

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592

[Transport-Fenster](#) auf Seite 580

[Mini-Transport](#) auf Seite 31

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


[Statuszeile](#) auf Seite 39

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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 29

[Transport-Fenster](#) auf Seite 580

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59


Scrubbing

Sie können die Scrub-Wiedergabe nutzen, um Ihre Musik in verschiedenen Geschwindigkeiten und sowohl vorwärts als auch rückwärts anzuhören, je nachdem, wie Sie den Mauszeiger bewegen. So können Sie bestimmte rhythmische Positionen bei der Bearbeitung leichter finden.

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 nur bestimmte Instrumente scrubben möchten, haben Sie das entsprechende Instrumentenfilter aktiviert oder mindestens eine Note/ein Objekt in den jeweiligen Notenzeilen ausgewählt.


VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie im Schreiben-Modus die Scrub-Wiedergabe auf eine der folgenden Arten:
 - Aktivieren Sie in der Werkzeugzeile die Option **Scrub-Wiedergabe** .
 - Wählen Sie **Wiedergabe > Scrub-Wiedergabe**.
 - Um alle Notenzeilen mit Scrubbing wiederzugeben, halten Sie **Strg-Taste-Leertaste (Windows) oder Alt/Opt-Taste-Leertaste (macOS)** gedrückt.
 - Um das Instrument unter dem Mauszeiger solo zu schalten, halten Sie **Strg-Taste-Umschalttaste-Leertaste (Windows) oder Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste (macOS)** gedrückt.
2. Scrubben Sie auf eine der folgenden Arten:
 - Verschieben Sie den Mauszeiger zu den rhythmischen Positionen und Instrumenten, die Sie wiedergeben möchten.
 - Wenn Sie alle Notenzeilen per Scrubbing wiedergeben möchten, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**, um die Abspielmarke zur nächsten/letzten Note zu verschieben.

Während der Scrub-Wiedergabe wird die Abspielmarke an der Position des Mauszeigers und der Mauszeiger in Form eines Lautsprechersymbols angezeigt.



3. Deaktivieren Sie die Scrub-Wiedergabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Esc-Taste**.
- Deaktivieren Sie in der Werkzeugzeile die Option **Scrub-Wiedergabe** .
- Wählen Sie **Wiedergabe > Scrub-Wiedergabe**.
- Lassen Sie den Tastaturbefehl los.

ERGEBNIS

Noten an der Mauszeiger-Position werden wiedergegeben und gehalten. Die Geschwindigkeit der Wiedergabe hängt davon ab, wie schnell Sie den Mauszeiger verschieben. Beim Solo-Scrubbing wird das Instrument wiedergegeben, über dessen Notenzeile Sie mit dem Mauszeiger fahren.

HINWEIS

- Nicht rhythmische Noten wie Vorschläge werden beim Scrubbing nicht wiedergegeben.
- Beim Scrubbing von Noten mit Wiederholungen gibt Dorico Elements Noten ab dem ersten Durchlauf wieder.
- Sie können der Option **Scrub-Wiedergabe umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

[Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 564

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 589

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 570

[Instrumentenfilter aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 466

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

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

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.

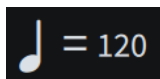
VORAUSSETZUNGEN

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«**.

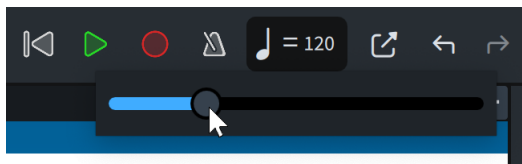


Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

- 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 29

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389

[Tempospur](#) auf Seite 554

[Tempo-Editor](#) auf Seite 742

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

[Transport-Fenster](#) auf Seite 580

Preroll-Dauer verändern

In Dorico Elements ist Preroll die Zeitspanne, die vor der ersten Zählzeit des ersten Taktes in jeder Partie zur Wiedergabe hinzugefügt wird. Sie können die Preroll-Dauer vor allen Partien projektweit ändern, zum Beispiel, wenn manche Partien in Ihrem Projekt mit Vorschlägen beginnen und Sie diese bei der Wiedergabe hören möchten.

VORGEHENSWEISE

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
- Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Timing**.
- Ändern Sie im **Partien**-Abschnitt den Wert für **Preroll vor Partie**.
So reichen zum Beispiel **0,25** Sekunden für Partien, die mit einem einzelnen Vorschlag beginnen, normalerweise aus.
- Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die in Sekunden gemessene Preroll-Dauer vor jeder Partie wird bei der Wiedergabe geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

Pause zwischen Partien bei der Wiedergabe ändern

Sie können die Pause zwischen allen Partien bei der Wiedergabe (in Sekunden) ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass die Partien in Ihrem Projekt *attacca* gespielt werden und kein Abstand zwischen ihnen vorhanden sein soll.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Timing**.
 3. Ändern Sie im **Partien**-Abschnitt den Wert für **Lücke zwischen Partien während der Wiedergabe**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Wiedergabe-Stimmung verändern

Sie können die für die Wiedergabe verwendete Stimmung verändern, zum Beispiel für eine Tonhöhe des As über dem mittleren C, wenn Sie Ihre Musik in der barocken Tonhöhe von A=415 Hz. wiedergeben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Stimmung**.
 3. Ändern Sie den Wert für **Tonhöhe des ersten A über dem mittleren C**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Dadurch wird die Stimmung aller Noten im Projekt verändert, was sich auf ihre klingende Tonhöhe bei der Wiedergabe auswirkt.

TIPP

Auch die Samplerate des aktuellen Wiedergabegeräts wirkt sich auf die Wiedergabestimmung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Puffergröße des Audiogerätes ändern](#) auf Seite 280
- [Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52


Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren

Standardmäßig nutzen alle Stimmen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, für die Wiedergabe denselben Endpunkt. Dies gilt auch für Divisi-Notenzeilen. Sie können jedoch für einzelne Instrumente die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren, um zum Beispiel die unterschiedlichen Spielanweisungen für ein Streicher-Divisi, in dem einige Teile *Pizzicato* und andere *Arco* sind, bei der Wiedergabe zu hören.

HINWEIS

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe nicht für Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits aktivieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumentenspur aus, für die Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren möchten.
 2. Klicken Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors auf **Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren** .
-

ERGEBNIS

Die unabhängige Stimmwiedergabe wird für das ausgewählte Instrument aktiviert. Jede Stimme, die zu dem Instrument gehört, wird als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Dorico Elements lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch genug zusätzliche Kanäle (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die projektweit zu dem jeweiligen Instrument gehören. Stimmen werden gemäß ihrer Stimmenreihenfolge automatisch Endpunkten zugewiesen.

HINWEIS

Wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, können Sie nur das Routing und die Effekte von jeder Stimmspur ändern.

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Routing und die Effekte von jeder Stimmspur ändern, auch für jede Partie unabhängig, zum Beispiel, wenn einige Stimmen in einigen Partien einen Soloklang anstelle eines Ensembleklangs erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 543
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 545
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583
- [Endpunkte](#) auf Seite 592
- [Instrumentenspuren](#) auf Seite 553
- [Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725
- [Dynamik-Editor](#) auf Seite 728
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736
- [Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 724
- [Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 597

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 543



[Mixer](#) auf Seite 754

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

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 755


[Mixer-Werkzeugzeile](#) auf Seite 756

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Elemente aus, die Sie stummschalten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 stummschalten, wählen Sie **Immer**.
 - Um die ausgewählten Noten/Objekte nur in bestimmten Durchläufen stummschalten, 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 695

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

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 566

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

Farben für stummgeschaltete Noten/Objekte anzeigen/ausblenden

Sie können Farben für einzelne Noten/Objekte anzeigen oder ausblenden, deren Wiedergabe Sie unterdrückt haben, wodurch sie in Grau angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Unterdrückte Wiedergabe**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für Noten und Pausen anzeigen](#) auf Seite 1100

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1322

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503

Wiederholungen bei der Wiedergabe

Dorico Elements unterstützt die Wiedergabe von Wiederholungszeichen, einschließlich Wiederholungsenden, Wiederholungs-Taktstrichen und Wiederholungsmarkern, sofern alle richtigen Sprünge und Abschnitte vorhanden sind.

Sie können eine unbegrenzte Anzahl an Wiederholungszeichen in einer einzelnen Partie verwenden, ohne dass sich dies auf die einwandfreie Wiedergabe auswirkt.

Standardmäßig gibt Dorico Elements Abschnitte zwischen Wiederholungs-Taktstrichen zweimal wieder und berücksichtigt Wiederholungen bei der Wiedergabe, ausgenommen nach Wiederholungssprüngen wie zum Beispiel D.S. al Coda.

Während der Wiedergabe geben die Takte/Zählzeiten und Zeitanzeigen im Mini-Transport und **Transport**-Fenster die Position der Abspielmarke in Wiederholungsabschnitten wieder.

Dynamikanweisungen und Tempomarkierungen werden bei Wiederholungen standardmäßig berücksichtigt. Wiederholungen sind auch in Audio- und MIDI-Exporten enthalten.

HINWEIS

- Wenn Wiederholungsstrukturen nicht abgeschlossen sind und unendlich wiedergegeben würden, schließt Dorico Elements Wiederholungen automatisch von der Wiedergabe aus.
- Sie können einzelne Noten/Objekte stummschalten, um sie nur in bestimmten Durchläufen von der Wiedergabe auszuschließen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 580

[Mini-Transport](#) auf Seite 31

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1274

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1281

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

[Tremolos](#) auf Seite 1457

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1304

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1290

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 571

Wiederholungen bei der Wiedergabe ein-/ausschließen

Standardmäßig werden in Dorico Elements alle Durchläufe in allen Arten von Wiederholungsstrukturen wiedergegeben. Sie können alle Wiederholungen bei der Wiedergabe projektweit ein-/ausschließen. Zum Beispiel können Sie alle Wiederholungen ausschließen, um Ihre Noten als einzelnen Durchlauf anzuhören.

HINWEIS

Wenn Wiederholungsstrukturen nicht abgeschlossen sind und unendlich wiedergegeben würden, schließt Dorico Elements Wiederholungen automatisch von der Wiedergabe aus.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.

2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiederholungen**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Wiederholungen**-Abschnitt die Option **Wiederholungen spielen**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmen mit Strichnotation bei der Wiedergabe berücksichtigen/nicht berücksichtigen](#) auf Seite 1317

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1274

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1281



Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen

Standardmäßig werden in Dorico Elements alle Durchläufe in allen Arten von Wiederholungsstrukturen wiedergegeben. Sie können Wiederholungen, die durch Wiederholungsmarker, Wiederholungsenden und Wiederholungs-Taktstriche gekennzeichnet sind, nach einzelnen Wiederholungssprüngen unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungssprünge aus, nach denen Sie Wiederholungen bezüglich der Wiedergabe einbeziehen/ausnehmen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederholungen erneut spielen** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Wiederholungen werden nach ausgewählten Wiederholungssprüngen in die Wiedergabe eingeschlossen, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und davon ausgenommen, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen die Wiederholungsmarker Ihrer projektweiten Einstellung zur Einbeziehung in die Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen.



TIPP

Sie können alle Wiederholungen nach allen Wiederholungssprüngen projektweit auf der Seite **Wiederholungen** in den **Wiedergabeoptionen** einschließen/ausnehmen.

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen, bei denen Sie die Anzahl der Durchläufe ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **N-mal spielen** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

HINWEIS

Der Mindestwert ist 2.

ERGEBNIS

Die Anzahl der Durchläufe vor den ausgewählten Taktenden mit Wiederholungszeichen wird geändert.

Wenn Wiederholungen in der Wiedergabe eingeschlossen sind, wird die Wiederholungsanzahl automatisch an Systemobjektpositionen für Taktenden mit Wiederholungszeichen angezeigt, für die drei oder mehr Durchläufe festgelegt sind.

BEISPIEL



Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit den standardmäßigen zwei Durchläufen



Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit vier Durchläufen und angezeigter Wiederholungsanzahl

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287
[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 571

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 574

[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 1274

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

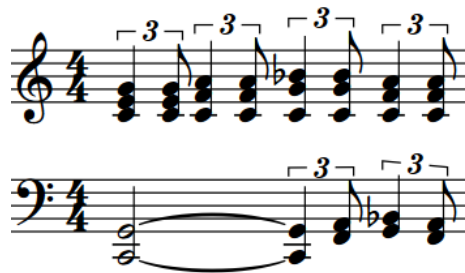
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

Swing-Wiedergabe

Swing ist ein Spielstil, bei dem identisch notierte Noten in einem regelmäßigen Muster aus abwechselnd längeren und kürzeren Noten gespielt werden. Dies beinhaltet normalerweise Achtelnoten, die als Viertelnoten-Triole gefolgt von einer Achtelnoten-Triole gespielt werden.



Eine Swing-Phrase mit vereinfachter gerader Notation



So klingt dieselbe Phrase mit einem Swing-Verhältnis von 2:1

Die Swing-Wiedergabe ermöglicht es Ihnen, die gewünschten unregelmäßigen Rhythmen zu hören, ohne die vereinfachte Notation zu beeinträchtigen, auch wenn die zweite Achtelnotenzählzeit in zwei Sechzehntelnoten aufgeteilt wird. In Dorico Elements können Sie die Swing-Wiedergabe für Ihr gesamtes Projekt aktivieren oder nur für bestimmte Abschnitte und einzelne Instrumente. Sie können entweder Achtelnoten oder Sechzehntelnoten mit Swing-Feeling wiedergeben.

Basierend auf wissenschaftlichen Untersuchungen zur Wiedergabe von Swing durch Musizierende sind Swingmuster in Dorico Elements in der Standardeinstellung tempoabhängig. Das bedeutet, dass sich der Swing bei niedrigen Tempi stärker und bei hohen Tempi gerader anfühlt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte/Instrumente aktivieren](#) auf Seite 578

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 Elements enthalten:

2:1 Swing Sechzehntel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Sechzehntelnoten um das Doppelte gegenüber der zweiten und erzeugt ein striktes Triolenverhältnis von 2:1. Dies wird auch als »Triolen-Swing« bezeichnet. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

2:1 Swing Achtel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Achtelnoten um das Doppelte gegenüber der zweiten und erzeugt ein striktes Triolenverhältnis von 2:1. Dies wird auch als »Triolen-Swing« bezeichnet. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

3:1 Swing Sechzehntel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Sechzehntelnoten um das Dreifache gegenüber der zweiten, was ein punktiertes Sechzehntel-Zweiunddreißigstel-Verhältnis erzeugt. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

3:1 Swing Achtel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Achtelnoten um das Dreifache gegenüber der zweiten, was ein punktiertes Achtel-Sechzehntel-Verhältnis erzeugt. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

Starker Swing Sechzehntel

Erzeugt ein tempoabhängiges Sechzehntelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 3:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Starker Swing Achtel

Erzeugt ein tempoabhängiges Achtelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 3:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Leichter Swing Sechzehntel

Erzeugt ein tempoabhängiges Sechzehntelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 1,5:1 bei niedrigen Tempi und 1:1 bei hohen Tempi.

Leichter Swing Achtel

Erzeugt ein tempoabhängiges Achtelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 1,5:1 bei niedrigen Tempi und 1:1 bei hohen Tempi.

Mittelstarker Swing Sechzehntel

Erzeugt ein tempoabhängiges Sechzehntelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 2:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Mittelstarker Swing Achtel

Erzeugt ein tempoabhängiges Achtelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 2:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Gerade (kein Swing)

Erzeugt keinen Swing, das heißt, regelmäßige Achtelnoten im Verhältnis 1:1 bei allen Tempi.

Sie können das projektweit verwendete Swing-Verhältnis ändern, aber auch das für bestimmte Abschnitte und einzelne Spieler verwendete Swing-Verhältnis.

Die Swingwiedergabe projektweit aktivieren

Sie können die Swingwiedergabe projektweit aktivieren und dabei eines der standardmäßigen oder eines der benutzerdefinierten Swingverhältnisse verwenden, die Sie im Projekt erstellt haben.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Timing**.
3. Wählen Sie im Abschnitt **Rhythmisches Feeling** aus dem Menü **Standardmäßiges rhythmisches Feeling** das rhythmische Feeling aus, das Sie verwenden möchten.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Alle Paare von Achtelnoten oder Sechzehntelnoten in Ihrem Projekt werden, abhängig von der Swing-Einheit für das ausgewählte Verhältnis, mit dem ausgewählten Swing-Verhältnis wiedergegeben. Dies gilt auch, wenn die zweite Zählzeit zweigeteilt ist, etwa bei zwei Sechzehntelnoten in einem Achtelnoten-Swing.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte/Instrumente 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

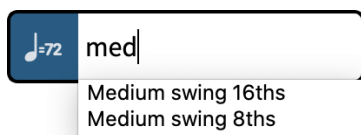
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Objekte aus:
 - Wenn Sie die Swing-Wiedergabe ab einer bestimmten rhythmischen Position aktivieren möchten, wählen Sie ein einzelnes Element am Anfang des Takts aus, in dem die Swing-Wiedergabe/ein anderes rhythmisches Feeling einsetzen soll.
 - Wenn 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 469

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469

Änderungen an rhythmischen Feelings löschen

Sie können Änderungen an aktivierten rhythmischen Feelings löschen, die Sie für bestimmte Abschnitte oder nur für einzelne Spieler aktiviert haben.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf rhythmische Änderungen werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Hinweise auf die rhythmischen Änderungen aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die rhythmischen Änderungen werden gelöscht. Die Wiedergabe der jeweiligen Notenzeilen wird bis zum nächsten Hinweis auf rhythmische Änderungen, falls vorhanden, auf die standardmäßige Nicht-Swing-Wiedergabe zurückgesetzt.

Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster enthält Wiedergabe- und MIDI-Aufnahmefunktionen wie Rücklauf und schneller Vorlauf. Es enthält zusätzliche Wiedergabefunktionen und präzisere Versionen der in der Werkzeugzeile verfügbaren Wiedergabefunktionen.

Sie können das **Transport**-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F2**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Transportleiste anzeigen** .



Das **Transport**-Fenster umfasst die folgenden Informationen und Bereiche:

Takt-/Zählzeitanzeige

6.1.1.000

Zeigt die relative Position der Abspielmarke zu Takten und Zählzeiten in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Takte, Zählzeiten, Sechzehntelnoten, 120stel einer Sechzehntelnote.

Zeitanzeige

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

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

00:00:42.500

Zeitanzeige mit Anzeige der abgelaufenen
Zeit

00:00:42:12

Zeitanzeige mit Anzeige des Timecode

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

Projekt aktivieren



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

Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

Rücklauf



Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note zurück.

Vorlauf



Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note vorwärts.

Stopp



Beendet die Wiedergabe.

Ab Abspielmarke wiedergeben



Startet die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke.

Ab Auswahl wiedergeben



Startet die Wiedergabe ab dem ersten ausgewählten Element im Notenbereich.
Wenn Sie Elemente auf mehreren Notenzeilen oder mehrere Elemente in einer einzelnen Notenzeile auswählen, werden nur die gewählten Notenzeilen wiedergegeben.

Aufnehmen

Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.



Aufnehmen außerhalb der MIDI-Aufnahme **Aufnehmen** während der MIDI-Aufnahme

Rückwirkende Aufnahme



Ruft alle MIDI-Noten ab, die Sie während der vorherigen Wiedergabe gespielt haben, und ermöglicht es Ihnen, sie in eine beliebige Notenzeile einzugeben, auch wenn Sie sie nicht explizit aufgenommen haben.

Klick

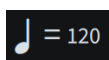


Spielt/Deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

Tempomodus

Zeigt das Tempo an, das sowohl für die Wiedergabe als auch für die Aufnahme verwendet wird. Der Wert ändert sich gemäß der Position der Abspielmarke. Seine Darstellung ändert sich je nach Modus.

- Sie können den Tempomodus ändern, indem Sie auf die Zählzeiteinheit klicken.
- Sie können den im Modus »Festes Tempo« verwendeten Metronomangabe-Wert ändern, indem Sie auf die Zahl klicken, um einen Schieberegler anzuzeigen, und diesen dann nach rechts/links verschieben.



Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

Scrub-Wiedergabe

Aktiviert/Deaktiviert die Scrub-Wiedergabe.



Scrub-Wiedergabe außerhalb vom Scrubbing



Scrub-Wiedergabe während des Scrubbing

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

[Mini-Transport](#) auf Seite 31

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 563

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 566

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 555

[Timecodes](#) auf Seite 1270

Inhalt der Transportanzeige ändern

Sie können sowohl für den Mini-Transport in der Werkzeugzeile als auch für das **Transport**-Fenster auswählen, ob Sie den Timecode, die gesamte verstrichene Zeit und/oder die derzeitige rhythmische Position der Abspielmarke (in Takten, Zählzeiten und Ticks ausgedrückt) anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie entweder im Mini-Transport in der Werkzeugzeile oder im **Transport**-Fenster auf die Transportanzeige, bis der gewünschte Inhalt angezeigt wird.
Im **Transport**-Fenster ist dies die Anzeige auf der rechten Seite.
-

ERGEBNIS

Jedes Mal, wenn Sie auf die Mini-Transportanzeige klicken, wechselt diese zwischen der rhythmischen Position der Abspielmarke, der verstrichenen Zeit und dem Timecode.

Im **Transport**-Fenster wird nur zwischen Timecode und verstrichener Zeit gewechselt, da die rhythmische Position der Abspielmarke dauerhaft links im Fenster angezeigt wird.

TIPP

Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, was für alle zukünftigen Projekte standardmäßig im Mini-Transport angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

[Mini-Transport](#) auf Seite 31

[Timecodes](#) auf Seite 1270

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Wiedergabevorlagen

Dorico Elements nutzt Wiedergabevorlagen, um den Instrumenten in Ihrem Projekt Sounds aus VST-Instrumenten und MIDI-Geräten zuzuordnen.

Wiedergabevorlagen kombinieren die folgenden Informationen, um eine einwandfreie Wiedergabe zu ermöglichen:

- Die Instrumenten-Sounds, Artikulationen und Wiedergabe-Anweisungen, die von PlugIns wie VST-Instrumenten bereitgestellt werden
- Die Expression-/Percussion-Maps, die zum Erzeugen dieser Klänge erforderlich sind
- Die Endpunktkonfigurationen, die für jedes Instrument erforderlich sind

Wenn Sie Instrumente zu Spielern in einem Projekt hinzufügen, lädt Dorico Elements gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch PlugIns für diese Instrumente und richtet die benötigten Expression-Maps und Percussion-Maps ein. Außerdem lädt Dorico Elements automatisch eine ausreichende Anzahl von PlugIn-Instanzen, da viele PlugIns nur eine begrenzte Anzahl von Sounds pro Instanz laden können.

Sie können Wiedergabevorlagen umgehen und Ihre eigenen manuellen Änderungen an den Sounds vornehmen, die von Instrumenten in Ihrem Projekt verwendet werden, indem Sie zum Beispiel die Expression-Maps ändern, die Endpunkten zugeordnet sind. Danach können Sie die Änderungen als benutzerdefinierte 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 Elements lädt automatisch Sounds für neue Instrumente, die Sie zum Projekt hinzufügen, und nutzt dafür die in Ihrer aktuellen Wiedergabevorlage enthaltenen Sounds. Daher empfehlen wir Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste mit Ihren benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen zu behalten,

die Sie als Ausweichlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.

- Änderungen, die Sie in PlugIns vornehmen, werden zusammen mit dem Projekt gespeichert, aber nicht an Dorico Elements weitergegeben. Dies kann dazu führen, dass unerwartete tiefe Noten wiedergegeben werden, da Dorico Elements nach wie vor die Expression- und Percussion-Maps für die ursprünglichen Sounds verwendet. Wenn Sie Änderungen in PlugIns vornehmen, müssen Sie den entsprechenden Endpunkten die richtigen Expression- und Percussion-Maps manuell zuweisen.
 - Die **Silence-Wiedergabevorlage** verhindert, dass Dorico Elements Sounds lädt. Dadurch kann die Projektdateigröße erheblich verringert werden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 586
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 589
- [Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 589
- [Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 591
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592
- [Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 598
- [Endpunkte](#) auf Seite 592
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 595
- [Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 597
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 551
- [Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 564
- [VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550
- [MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

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.

3 Factory-Spalte

Enthält das Fabriksymbol, wenn die Wiedergabevorlage in der entsprechenden Zeile eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage ist. Sie können auf die Spaltenüberschrift klicken, um die Sortierreihenfolge zu ändern.


4 Aktionsleiste


Enthält die folgenden Optionen für Wiedergabevorlagen:

- **Wiedergabevorlage hinzufügen** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen.
- **Wiedergabevorlage duplizieren** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, durch Duplizieren und Bearbeiten der ausgewählten Wiedergabevorlage eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen.
- **Wiedergabevorlage bearbeiten** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, die ausgewählte Wiedergabevorlage zu bearbeiten.

HINWEIS

Sie können vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen nicht bearbeiten.

- **Vorinstallierte anzeigen** : Hiermit können Sie vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen in der Tabelle ausblenden/anzeigen.

- **Exportieren:** Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Wiedergabevorlagen als `.dorico_pt`-Dateien wählen können. Nach dem Exportieren können Sie die `.dorico_pt`-Dateien auf anderen Computern in Dorico Elements importieren und mit anderen Benutzern teilen.
- **Importieren:** Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.dorico_pt`-Dateien auswählen können, die Sie als Wiedergabevorlagen importieren möchten.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählten Wiedergabevorlagen.

HINWEIS

Sie können vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen nicht löschen.

5 Anwenden und schließen

Wendet die ausgewählte Wiedergabevorlage auf das Projekt an und schließt den Dialog.




WEITERFÜHRENDE LINKS

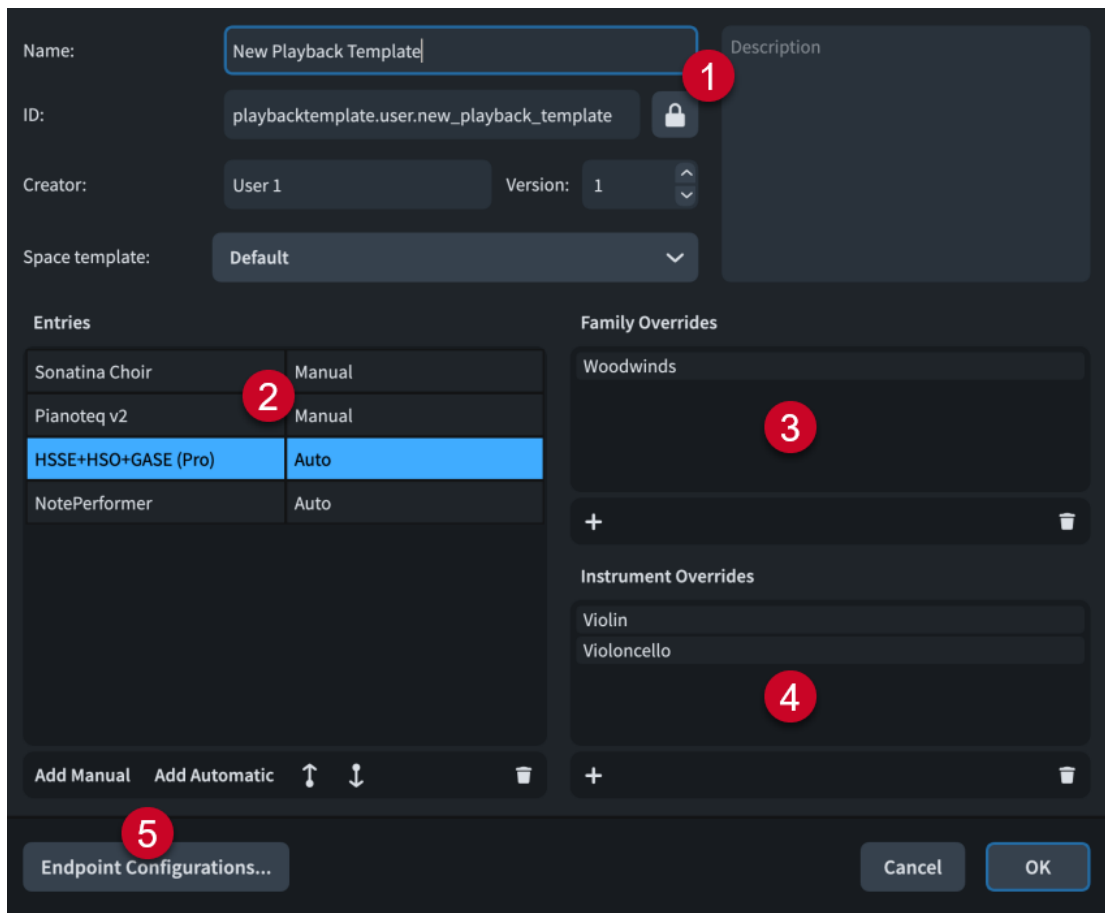
[Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 597

Wiedergabevorlage bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** können Sie neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können eine beliebige Kombination aus benutzerdefinierten Endpunktkonfigurationen und Wiedergabevorlagen nutzen und die Reihenfolge festlegen, in der sie verwendet werden sollen.

Wiedergabevorlagen sind in allen Projekten verfügbar, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen.

- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** aus dem Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** heraus öffnen, indem Sie auf **Wiedergabevorlage hinzufügen** , **Wiedergabevorlage duplizieren**  oder **Wiedergabevorlage bearbeiten**  klicken.



Der Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

1 Wiedergabevorlagen-Daten

Hier können Sie die folgenden Erkennungsinformationen für die ausgewählte benutzerdefinierte Wiedergabevorlage festlegen:

- **Name:** Hier können Sie den Namen der Wiedergabevorlage festlegen, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden**.
- **ID:** Hier können Sie die eindeutige Kennung der Wiedergabevorlage festlegen. Dorico Elements füllt das **ID**-Feld automatisch mit den Informationen, die Sie im **Name**-Feld eingeben.
- **Erstellt von:** Hier können Sie den Namen der erstellenden Person eingeben, wenn Sie Ihre Wiedergabevorlage mit anderen Benutzern teilen.
- **Version:** Hier können Sie die Version der Wiedergabevorlage angeben, so dass die neueste Version immer erkennbar ist. Sie können zum Beispiel die **Version**-Nummer jedes Mal erhöhen, wenn Sie Änderungen an der Wiedergabevorlage vornehmen.
- **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 Elements weist zuerst Sounds aus dem obersten Eintrag zu. Wir empfehlen Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste zu behalten, die Sie als Ausweichlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.

In den meisten Fällen reicht es aus, Einträge in der Reihenfolge Ihrer Wahl im **Einträge**-Bereich aufzulisten, um die gewünschte Wiedergabe zu erzielen. Wenn jedoch mehrere Einträge in Ihrer benutzerdefinierten Wiedergabevorlage Sounds für dasselbe Instrument bereitstellen, müssen Sie Sonderregeln für Instrumentenfamilien und/oder einzelne Instrumente festlegen, zum Beispiel, wenn Sie Holzbläser-Sounds aus dem ersten Eintrag und alle anderen Sounds aus dem zweiten Eintrag verwenden möchten.

In der Spalte auf der rechten Seite ist der Typ des Eintrags in der jeweiligen Zeile angegeben.

- **Manuell:** Einträge, die Sounds nicht automatisch laden können, einschließlich benutzerdefinierter Endpunktconfigurationen
- **Auto:** Einträge, die Sounds automatisch laden können, d. h. vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen



Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Manuell hinzufügen:** Hiermit können Sie einen manuellen Eintrag zu der Wiedergabevorlage hinzuzufügen.
- **Automatisch hinzufügen:** Hiermit können Sie einen automatischen Eintrag zu der Wiedergabevorlage hinzuzufügen.
- **Nach oben** : Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Liste nach oben.
- **Nach unten** : Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Liste nach unten.
- **Löschen** : Entfernt den ausgewählten Eintrag aus der Wiedergabevorlage.

3 Familien-Abweichungen

Enthält eine Liste mit Abweichungen für Instrumentenfamilien, die auf den ausgewählten Eintrag angewandt werden, und ermöglicht es Ihnen, Abweichungen hinzuzufügen/zu entfernen. Mit Hilfe von Familien-Abweichungen können Sie die gewünschten Instrumentenfamilien-Sounds festlegen, zum Beispiel, wenn Sie nur die Holzbläser-Sounds aus einem Eintrag verwenden möchten, der auch Blechbläser- und Streicher-Sounds enthält.


Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:


- **Instrumentenfamilie hinzufügen** : Hiermit können Sie eine Instrumentenfamilie auswählen, die als Abweichung für den ausgewählten Eintrag verwendet werden soll.
- **Instrumentenfamilie löschen** : Entfernt die ausgewählte Familien-Abweichung aus dem ausgewählten Eintrag.

4 Instrumenten-Abweichungen

Enthält eine Liste mit Abweichungen für einzelne Instrumente, die auf den ausgewählten Eintrag angewandt werden, und ermöglicht es Ihnen, Abweichungen hinzuzufügen/zu entfernen. Mit Hilfe von Instrumenten-Abweichungen können Sie einzelne Instrumenten-Sounds festlegen, zum Beispiel, wenn Sie nur den Solovioline-Sound aus einem Eintrag verwenden möchten, der auch Streicherensemble-Sounds enthält.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Instrument hinzufügen** : Hiermit können Sie ein Instrument auswählen, das als Abweichung für den ausgewählten Eintrag verwendet werden soll.

- **Instrument löschen** : Entfernt die ausgewählte Instrumenten-Abweichung aus dem ausgewählten Eintrag.

5 Endpunktkonfigurationen

Öffnet den Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten**, in dem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen umbenennen und löschen und die darin enthaltenen PlugIns und Spieler anzeigen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunkte](#) auf Seite 592

[Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 597

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 595

Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen

Sie können die auf das aktuelle Projekt angewandte Wiedergabevorlage ändern, zum Beispiel, wenn Sie eine andere Soundbibliothek für die Wiedergabe verwenden möchten. Durch erneute Auswahl von Wiedergabevorlagen werden sie auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
2. Wählen Sie die Wiedergabevorlage aus, die Sie verwenden möchten.
3. Klicken Sie auf **Anwenden und Schließen**.

ERGEBNIS

Die dem aktuellen Projekt zugeordnete Wiedergabevorlage wird geändert. Wenn Sie die bereits verwendete Wiedergabevorlage erneut ausgewählt haben, wird die Wiedergabevorlage zurückgesetzt.

Sounds werden in ihrer Partitur-Reihenfolge in die PlugIn-Instanzen geladen.

TIPP

- Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welche Standardwiedergabevorlage für alle zukünftigen Projekte verwendet werden soll.
- Außerdem können Sie Sounds nur für Instrumente ohne zugewiesene Sounds laden, indem Sie **Wiedergabe > Klänge für nicht zugewiesene Instrumente laden** wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Wiedergabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 564




[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen





Sie können benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen, die Kombinationen aus vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen, benutzerdefinierten Endpunktkonfigurationen und anderen nicht vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen (die Sounds nicht automatisch laden können) enthalten können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **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 Ausweichlösung 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 584
- [Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 586
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 595
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 551

Wiedergabevorlagen importieren

Sie können Wiedergabevorlagen in Projekte importieren, um zum Beispiel die benutzerdefinierte Wiedergabevorlage einer anderen Person zu nutzen, mit der Sie zusammenarbeiten. Wiedergabevorlagen werden als `.dorico_pt`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Suchen Sie die Wiedergabevorlagen-Datei, die Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Wiedergabevorlage wird importiert. Danach steht sie im aktuellen Projekt und in allen Projekten, die Sie auf Ihrem Computer erstellen/öffnen, zur Verfügung.

TIPP

Sie können Wiedergabevorlagen auch importieren, indem Sie `.dorico_pt`-Dateien in ein Dorico Elements-Projektfenster ziehen.

Wiedergabevorlagen exportieren

Sie können Wiedergabevorlagen exportieren, um sie mit anderen Benutzern zu teilen oder sie auf anderen Computern zu verwenden. Standardmäßig stehen alle von Ihnen erstellten Wiedergabevorlagen in allen Projekten auf Ihrem Computer zur Verfügung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
2. Wählen Sie die Wiedergabevorlagen aus, die Sie exportieren möchten.
3. Klicken Sie auf **Exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

4. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Wiedergabevorlage-Dateien an.
 5. Klicken Sie auf **Auswählen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiedergabevorlagen werden exportiert und am ausgewählten Speicherort als separate `.dorico_pt` Dateien gespeichert.

Endpunkte

Der Begriff »Endpunkt« bezeichnet die Kombination aus Ein- und Ausgängen, die dazu führt, dass für jedes Instrument der richtige Sound wiedergegeben wird.

In Dorico Elements vereint jeder Endpunkt Folgendes:

- Eine VST-Instrument- oder MIDI-Ausgabegerät-Instanz
- Einen bestimmten Kanal an diesem VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät
- Das Patch oder Programm, das diesem Kanal zugewiesen ist
- Die Expression-Map und/oder Percussion-Map, die das Instrument bzw. die Instrumente beschreibt, die mit diesem Patch oder Programm gespielt werden können, sowie die bereitgestellten Wiedergabe-Anweisungen und -Artikulationen

Jedes Instrument in Ihrem Projekt ist mit einem bestimmten Endpunkt verbunden. Durch Zuweisen einer Expression-/Percussion-Map zum selben Endpunkt kann Dorico Elements von Ihnen eingegebene Spielanweisungs- und Artikulationsänderungen in die Keyswitches und Controller-Switches übersetzen, die zum Erzeugen des erforderlichen Sounds für das wiedergegebene Instrument benötigt werden.

Wenn Sie eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage verwenden, richtet Dorico Elements Endpunkte und Expression-/Percussion-Maps automatisch ein. Wenn Sie andere PlugIns laden oder die Patches in HALion Sonic SE ändern möchten, können Sie dies im **Endpunkteinrichtung**-Dialog tun.

HINWEIS

Änderungen, die Sie in PlugIns vornehmen, werden nicht an Dorico Elements übermittelt. Ein Beispiel dafür ist die Änderung eines Sounds, dessen Dynamiksteuerung gemäß Expression-Map über ein Modulationsrad erfolgt, in einen Sound, der dafür stattdessen die Notenanschlagstärke nutzt. Dies kann dazu führen, dass unerwartete tiefe Noten wiedergegeben werden, da Dorico Elements nach wie vor die Expression- und Percussion-Maps für die ursprünglichen Sounds verwendet. Wenn Sie Änderungen in PlugIns vornehmen, müssen Sie den entsprechenden Endpunkten die richtigen Expression- und Percussion-Maps manuell zuweisen.

Danach können Sie Ihre Änderungen als benutzerdefinierte Endpunktconfiguration speichern, wenn Sie sie auch in anderen Projekten verwenden möchten.


WEITERFÜHRENDE LINKS

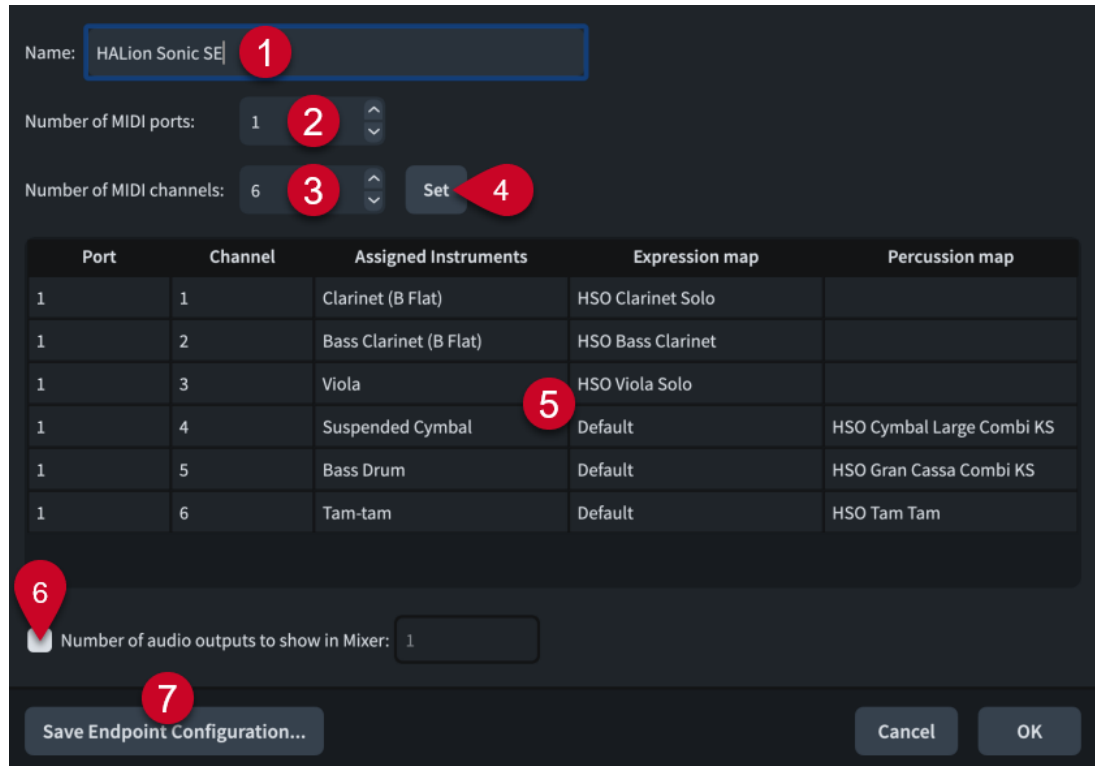
[Benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen](#) auf Seite 595
[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 597

Endpunkteinrichtung-Dialog

Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog zeigt an, welche Expression- und Percussion-Maps momentan mit jedem Endpunkt in der entsprechenden PlugIn-Instanz verbunden sind, und ermöglicht es Ihnen, Änderungen an diesen Einstellungen vorzunehmen. Außerdem können Sie Ihre aktuellen

Einstellungen als benutzerdefinierte Endpunkt Konfigurationen speichern, die Sie daraufhin in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen übernehmen können.

- Sie können den **Endpunkteinrichtung**-Dialog öffnen, indem Sie in einer beliebigen PlugIn-Instanz im Bereich für VST und MIDI auf **Endpunkteinrichtung**  klicken, oder im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors.



Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

1 Name

Hier können Sie den Namen der ausgewählten PlugIn-Instanz ändern. Dies wirkt sich auf den Namen aus, der im Bereich für VST und MIDI und im Mixer angezeigt wird.

2 Anzahl von MIDI-Schnittstellen

Zeigt die Anzahl von MIDI-Schnittstellen an, die die jeweilige PlugIn-Instanz aktuell nutzt. Sie können die Anzahl von MIDI-Schnittstellen ändern, zum Beispiel, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehr als eine Schnittstelle nutzt. Dorico Elements lädt standardmäßig nicht mehrere MIDI-Schnittstellen.

3 Anzahl von MIDI-Kanälen

Zeigt die Anzahl von MIDI-Kanälen an, die die jeweilige PlugIn-Instanz aktuell nutzt. Sie können die Anzahl von Kanälen ändern, wenn Sie zum Beispiel ein monotimbrales PlugIn wie einen Klavier-Sampler mit nur einem MIDI-Kanal oder ein multitimbrales PlugIn mit 16 MIDI-Kanälen und 16 Audio-Ausgängen verwenden möchten.

4 Einstellen

Stellt für die PlugIn-Instanz die in den Wertefeldern **Anzahl von MIDI-Schnittstellen** und **Anzahl von MIDI-Kanälen** festgelegte Anzahl von MIDI-Schnittstellen und -Kanälen ein. Dadurch ändert sich die Anzahl von Zeilen in der Tabelle.

5 Endpunkteinrichtungstabelle

Enthält die Einstellungen für die entsprechende PlugIn-Instanz, in die folgenden Spalten unterteilt:

- **Schnittstelle:** Zeigt die vom Instrument genutzte Schnittstelle in der entsprechenden Zeile der Tabelle an.

HINWEIS

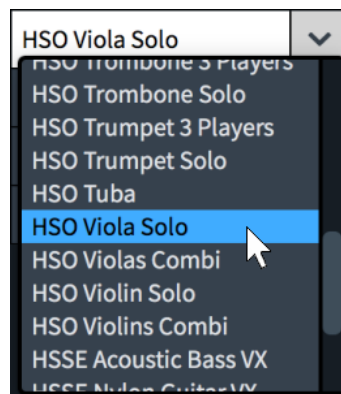
Sie können den Port nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen den Port im Spur-Inspector ändern.

- **Kanal:** Zeigt den vom Instrument genutzten Kanal in der entsprechenden Zeile der Tabelle an.

HINWEIS

Sie können den Kanal nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen den Kanal im Spur-Inspector ändern.

- **Zugewiesene Instrumente:** Zeigt den vollständigen Namen des Instruments in der entsprechenden Zeile so an, wie er im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das jeweilige Instrument eingestellt ist. Außerdem wird, falls vorhanden, die Instrumentennummer angezeigt.
- **Expression-Map:** Zeigt die dem Instrument aktuell zugewiesene Expression-Map in der entsprechenden Zeile an. Sie können die Expression-Map ändern, indem Sie darauf doppelklicken und eine andere Expression-Map aus dem Menü auswählen.



- **Percussion-Map:** Zeigt die dem Instrument aktuell zugewiesene Percussion-Map in der entsprechenden Zeile an. Sie können die Percussion-Map ändern, indem Sie darauf doppelklicken und eine andere Percussion-Map aus dem Menü auswählen.

6 Anzahl von im Mixer angezeigten Audioausgängen

Hier können Sie die Anzahl von im Mixer angezeigten Audioausgängen ändern, um beispielsweise nicht genutzte Ausgänge auszublenden, wenn Sie PlugIns verwenden, die mehr Audioausgänge bieten als Dorico Elements nutzt.

7 Endpunkt-Konfiguration speichern

Öffnet den Dialog **Endpunkt-Konfiguration speichern**, in dem Sie einen Namen für die aktuelle Endpunktkonfiguration eingeben und sie als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 548

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 583

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 188

[Mixer](#) auf Seite 754

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 583

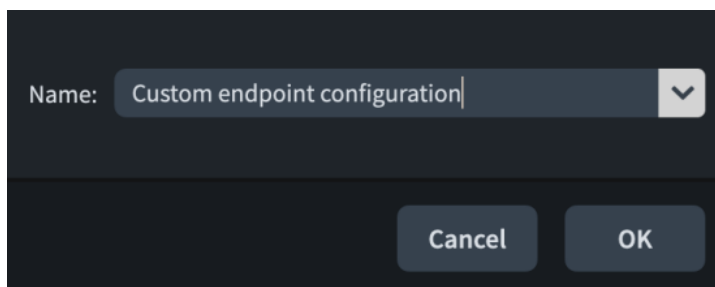
[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 802

Endpunktkonfiguration speichern (Dialog)

Im Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** können Sie den aktuellen Status und die Einstellungen von PlugIns in Ihrem Projekt speichern. Indem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, können Sie sie in anderen Projekten wiederverwenden und in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen.

Sie können den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** im Wiedergabe-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Bereich für VST und MIDI in der Aktionsleiste **VST-Instrumente** oder **MIDI-Instrumente** auf **Endpunktkonfiguration speichern**. Dadurch wird der aktuelle Status aller PlugIns im entsprechenden Abschnitt des Bereichs gespeichert.
- Klicken Sie im **Endpunkteinrichtung**-Dialog auf **Endpunktkonfiguration speichern**. Dadurch wird nur der aktuelle Status des ausgewählten PlugIns gespeichert.



Der Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** enthält ein **Name**-Feld, in dem Sie einen Namen für die Endpunktkonfiguration eingeben können, die Sie speichern. Anhand des Pfeils am Ende des Feldes können Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration auswählen, um das Feld auszufüllen.

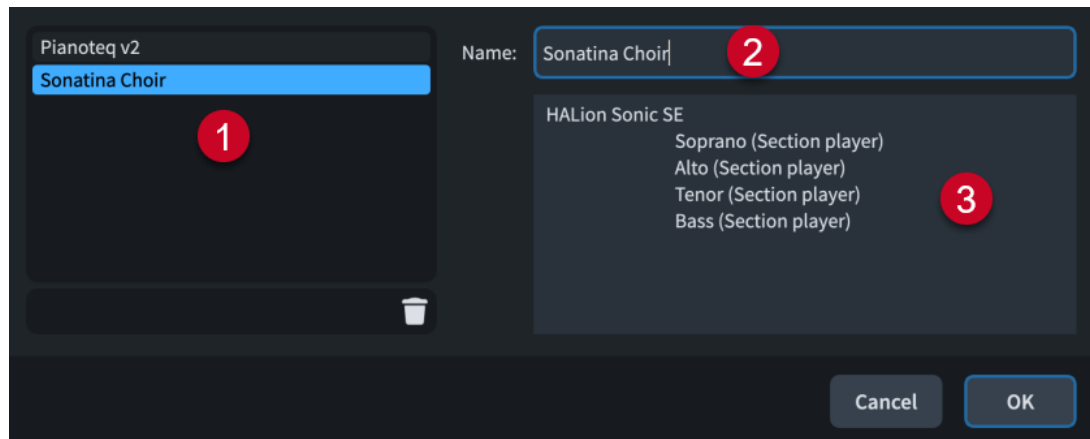
Wenn Sie einen Namen eingeben, der bereits existiert, können Sie die vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration überschreiben. Wenn Sie eine vorhandene

benutzerdefinierte Endpunktconfiguration überschreiben, verschiebt Dorico Elements 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.

Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen

Sie können jedem Endpunkt Instrumente zuweisen, zum Beispiel, wenn Sie ein PlugIn mit mehreren Schnittstellen geladen haben und den Endpunkt eines bestehenden Instruments auf einen Endpunkt an einer Ihrer neuen Schnittstellen verschieben möchten. Bei Instrumenten mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe können Sie jede Stimme einem anderen Endpunkt zuweisen.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie unterschiedliche Stimmen, die zu demselben Instrument gehören, verschiedenen Endpunkten zuweisen möchten, haben Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert.
- Wenn Sie Endpunkten in bestimmten PlugIn-Instanzen Instrumente zuweisen möchten, haben Sie diese PlugIn-Instanzen geladen. Sie können dies tun, indem Sie eine geeignete Wiedergabevorlage anwenden oder VST-/MIDI-Instrumente manuell laden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumenten-/Stimmspur aus, deren zugewiesenen Endpunkt Sie ändern möchten.
2. Optional: Wenn Sie eine Stimmspur ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Bearbeitungen gelten für** im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors:
 - Um den zugewiesenen Endpunkt nur für die ausgewählte Stimme in der aktuellen Partie zu ändern, wählen Sie **Diese Partie**.
 - Um den zugewiesenen Endpunkt für die ausgewählte Stimme in allen Partien zu ändern, wählen Sie **Alle Partien**.
3. Optional: Um das Instrument/die Stimme einem Endpunkt in einer anderen PlugIn-Instanz zuzuweisen, wählen Sie die jeweilige PlugIn-Instanz aus dem Audio-PlugIn-Menü im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors aus.
4. Ändern Sie den Endpunkt mit Hilfe der folgenden Wertfelder:
 - Um das Instrument/die Stimme einem anderen Port in der ausgewählten PlugIn-Instanz zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Port in das **Port**-Feld ein.

HINWEIS

Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

- Um das Instrument/die Stimme einem anderen Kanal im ausgewählten Port zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Kanal in das **Ch.**-Feld ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 543

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

[Endpunkte](#) auf Seite 592

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 553

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 589

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 550

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568


Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen

Sie können den Endpunkten in Ihrem Projekt Expression-/Percussion-Maps zuweisen, zum Beispiel, wenn Sie eine benutzerdefinierte Percussion-Map erstellt haben und diese mit dem Endpunkt für den entsprechenden VST-Patch verbinden müssen.

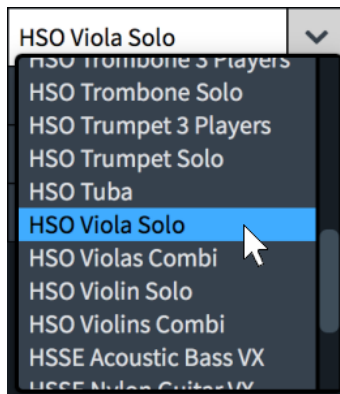
VORAUSSETZUNGEN

Sie haben alle Expression-/Percussion-Maps erstellt oder importiert, die Sie benötigen, die aber nicht auf Ihrem Computer vorhanden sind.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Wiedergabe-Modus im Bereich für VST und MIDI auf **Endpunkteinrichtung**  in der PlugIn-Instanz, in der Sie den Endpunkten zugewiesene Expression-/Percussion-Maps ändern möchten. Dadurch öffnet sich der **Endpunkteinrichtung**-Dialog.
2. Doppelklicken Sie auf die Expression-/Percussion-Map, die Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil rechts vom Feld.

Ein Menü mit allen Maps derselben Art, die aktuell in Ihrem Projekt geladen sind, wird angezeigt.



4. Wählen Sie die gewünschte Expression-/Percussion-Map aus dem Menü.
 5. Drücken Sie **Eingabetaste**.
 6. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 für alle anderen Endpunkte, für die Sie die zugewiesenen Expression-/Percussion-Maps ändern möchten.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 548

[Expression-Maps](#) auf Seite 786

[Percussion-Maps](#) auf Seite 806

MIDI-Trigger-Regionen

Mit MIDI-Trigger-Regionen können Sie Noten in bestimmten Takten wiedergeben, ohne sie in der Notation anzuzeigen. Dies kann besonders nützlich sein, wenn Sie Pattern-basierte Softwareinstrumente für die Wiedergabe verwenden, zum Beispiel Groove Agent.

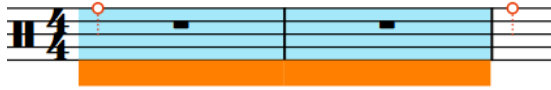


Mehrere angrenzende MIDI-Trigger-Regionen

Standardmäßig werden MIDI-Trigger-Regionen durch eine durchgezogene farbige Linie unter der untersten 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.

Die Namen der durch die MIDI-Trigger-Region wiedergegebenen Noten werden am Anfang der durchgezogenen farbigen Linie angezeigt, gemäß Ihrer Einstellung für die Nummerierungskonvention für das mittlere C. Wenn die Anschlagstärke angegeben ist, wird sie nach den Notennamen in Klammern angezeigt.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Griffe an einer ausgewählten MIDI-Trigger-Region

TIPP

Sie können Regionen mit Strichnotation an denselben Positionen eingeben wie MIDI-Trigger-Regionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Trigger-Regionen eingeben](#) auf Seite 439

[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

MIDI-Trigger-Region-Hervorhebungen anzeigen/ausblenden

Sie können farbige Hervorhebungen für MIDI-Trigger-Regionen jederzeit ausblenden/anzeigen, wenn Sie die Hervorhebungen zum Beispiel beim Eingeben von Noten anzeigen, aber beim Notensatz ausblenden wollen.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > MIDI-Trigger-Regionen hervorheben**.
-

Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren, zum Beispiel als PDF oder SVG.

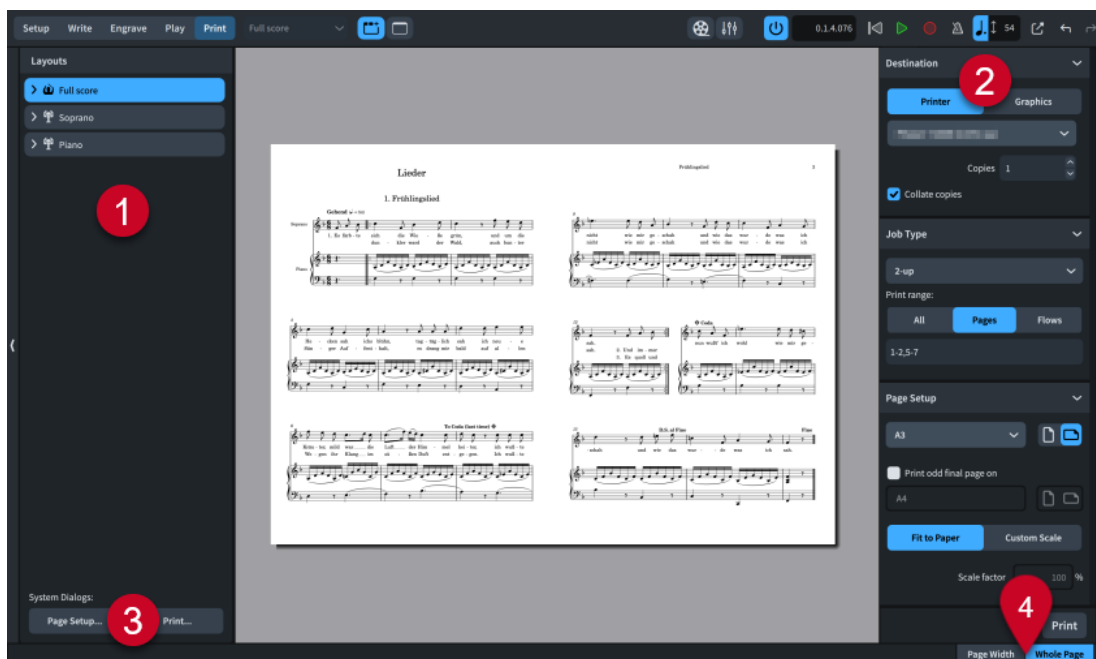
- Wenn Sie Layouts drucken, können Sie das Papierformat und andere Optionen wie doppelseitigen Druck oder Booklet-Druck einstellen.
- Wenn Sie Layouts exportieren, können Sie verschiedene Grafikdateitypen wie PDF oder PNG auswählen und die Informationen festlegen, die in den Namen der exportierten Dateien enthalten sein sollen.

Projekt-Fenster im Drucken-Modus

Das Projekt-Fenster im Drucken-Modus enthält den Druckvorschaubereich und andere Bereiche, die alle nötigen Werkzeuge und Funktionen zum Drucken und Exportieren von Layouts bieten.

Sie können auf eine der folgenden Arten in den Drucken-Modus wechseln:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-5**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Drucken**.
- Wählen Sie **Fenster > Drucken**.



Die folgenden Bereiche und Optionen sind im Drucken-Modus verfügbar:

1 Layouts-Bereich

Zeigt eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, die Layouts zum Drucken oder Exportieren auszuwählen.

HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2 Druckoptionen-Bereich

Enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts.

3 System-Dialoge (nur macOS)

Enthält macOS-spezifische Druckoptionen.

4 Ansichtsoptionen

Ermöglichen es Ihnen, den Druckvorschau-Bereich so zu ändern, dass Seiten in einer der folgenden Ansichten angezeigt werden:

- **Seitenbreite:** Die Seite füllt die Breite des Druckvorschaubereichs aus, der je nach Ausrichtung und Format der Seite möglicherweise nicht die gesamte Seite anzeigt.
- **Ganze Seite:** Zeigt die gesamte Seite im Druckvorschau-Bereich an.

TIPP

Sie können direkt zur ersten Seite im Layout springen, indem Sie die **Pos1-Taste** drücken, und zur letzten Seite, indem Sie die **Ende-Taste** drücken. Sie können diese Tastaturbefehle auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 28

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 604

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

[Druckvorschaubereich](#) auf Seite 35

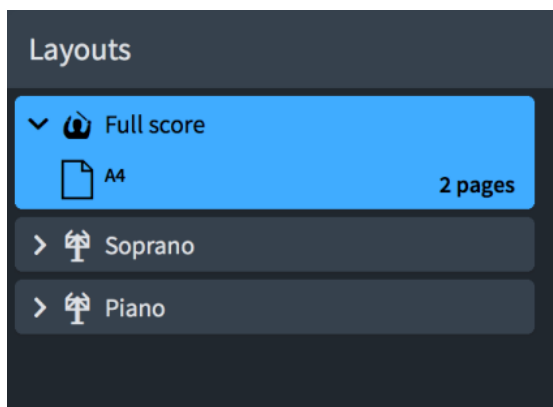
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

Layouts-Bereich (Drucken-Modus)

Im Drucken-Modus zeigt der **Layouts**-Bereich eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, Layouts zur Vorschau, zum Drucken oder zum Exportieren auszuwählen. Diese Liste finden Sie links im Fenster.

Sie können den **Layouts**-Bereich im Drucken-Modus auf jede der folgenden Arten ein-/ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Linke Zone anzeigen**.



Der **Layouts**-Bereich enthält alle Layouts Ihres Projekts, diese werden als Karten angezeigt. Auf jeder Layout-Karte wird Folgendes angezeigt:






1 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Erweitert/Minimiert die Layout-Karte.

2 Layout-Typ

Zeigt den Layout-Typ aus den folgenden Optionen:

- Gesamtpartitur-Layout 
- Einzelstimmen-Layout 
- Benutzerdefiniertes Partitur-Layout 

3 Name des Layouts

Zeigt den Namen des Layouts an. Dorico Elements fügt automatisch Standardnamen auf Basis des Namens des Instruments hinzu, das einem Spieler zugewiesen wird, sowie des hinzugefügten Layout-Typs. Wenn Sie z. B. einem Spieler eine Flöte zuweisen, erhält das Einzelstimmen-Layout automatisch den Namen des Instruments. Wenn Sie ein leeres Einzelstimmen-Layout hinzufügen, wird als Name **Leere Einzelstimme** angezeigt und eine aufsteigende Nummer, wenn Sie mehrere leere Einzelstimmen-Layouts hinzufügen.

4 Seitengröße und Ausrichtung

Zeigt die Größe und Ausrichtung des Layouts gemäß den Einstellungen auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** an.

5 Länge des Layouts

Die im Layout enthaltene Seitenanzahl. Sie können dies in Kombination mit der Seitengröße und -ausrichtung verwenden, um die beste Auftragsart für den Druck/Export zu ermitteln.

TIPP

Für ein Layout mit zwei Seiten könnte es sich anbieten, zwei Seiten auf ein Blatt zu drucken. Für ein Layout mit fünf Seiten hingegen könnte die optimale Lösung sein, Doppelseiten zu drucken und zum Drucken der letzten Seite eine andere Papiergröße zu verwenden. Ein Layout mit 12 Seiten ließe sich eventuell am besten als Booklet drucken.

Die ausgewählten Layouts werden gedruckt oder exportiert, wenn Sie im Druckoptionen-Bereich auf **Drucken** oder **Exportieren** klicken. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die zum Drucken eingestellt sind, und andere, die zum Exportieren eingestellt sind, heißt der Schalter **Drucken und exportieren**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 601

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 616

[Booklets drucken](#) auf Seite 617

Druckoptionen-Bereich

Der Druckoptionen-Bereich enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts. Sie befindet sich rechts im Fenster im Drucken-Modus.

Sie können den Druckoptionen-Bereich auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

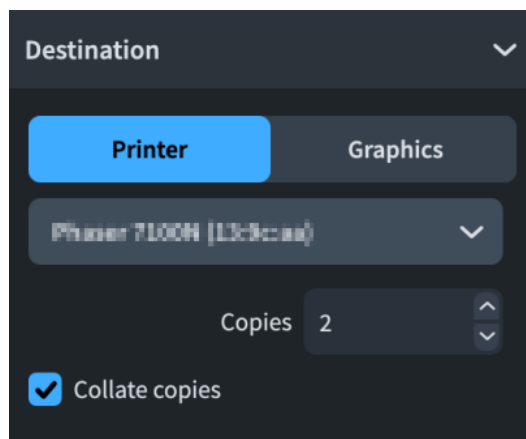
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Rechte Zone anzeigen**.

Alle Optionen, die Sie im Druckoptionen-Bereich einstellen, werden in Ihrem Projekt gespeichert. Die Optionen sind in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Ziel

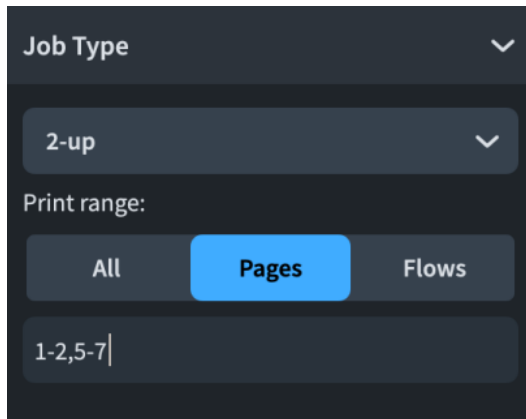
Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines physischen Druckers für den Druck bzw. eines Speicherorts zum Exportieren einer Grafikdatei.

- Für Layouts, die zum Drucken eingerichtet sind, können Sie die Anzahl von Kopien ändern.
- Für Layouts, die zum Exportieren als Grafikdateien eingerichtet sind, können Sie Format, Farbmodus, Bildauflösung, Dateinamen und Speicherort der Datei festlegen.



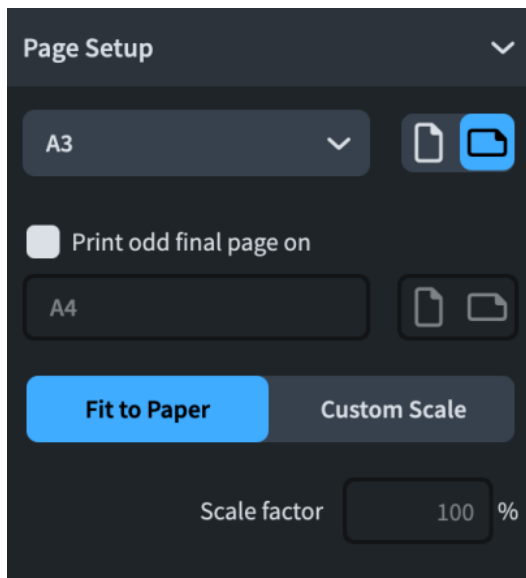
Auftragstyp

Ermöglicht Ihnen die Auswahl der zu druckenden/exportierenden Seiten sowie deren Anordnung. Sie können alle Seiten, einen Seitenbereich oder einen Partienbereich auswählen.



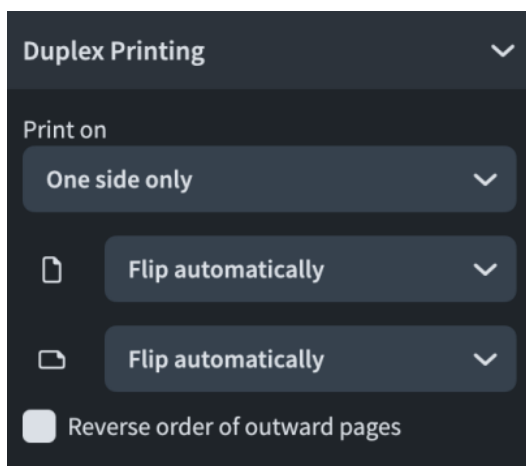
Seite einrichten

Ermöglicht Ihnen die Einstellung der Papiergröße und der Ausrichtung. Sie können außerdem den Skalierungsfaktor des Bildes wählen, das gedruckt/exportiert werden soll.



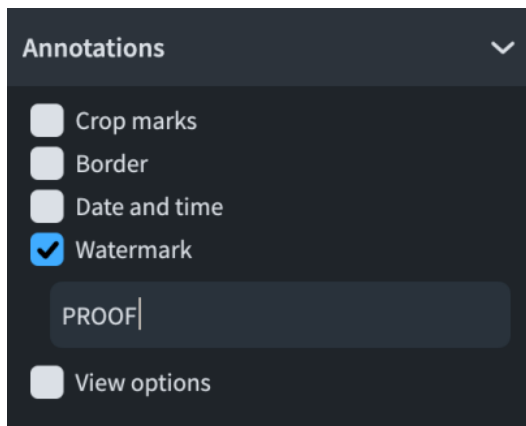
Doppelseitiger Druck

Ermöglicht es Ihnen, einzustellen, ob eine oder beide Seiten jedes Papierbogens bedruckt werden sollen. Nur verfügbar, wenn **Drucker** im **Ziel**-Abschnitt ausgewählt ist.



Anmerkungen

Hier können Sie Optionen aktivieren, die häufig von Verlagen oder Druckereien benötigt werden, zum Beispiel Schnittmarken oder einen Rahmen um den Druckbereich.



Drucken-Schalter

Ermöglicht das Drucken/Exportieren ausgewählter Layouts gemäß den Einstellungen, die Sie im Druckoptionen-Bereich festgelegt haben.

Abhängig von Ihrer Auswahl kann der Drucken-Schalter auf eine der folgenden Arten angezeigt werden:

- **Drucken**
- **Exportieren**
- **Drucken und exportieren**

Wenn Sie zum Beispiel Layouts ausgewählt haben, die alle auf Druck eingestellt sind, wird **Drucken** angezeigt. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die für den Export von Grafiken verwendet werden sollen, und einige Layouts, die für den Druck bestimmt sind, wird **Drucken und exportieren** angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 601

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

[Drucker](#) auf Seite 615

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 618

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 616

[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 619

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 621

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Layouts drucken

Sie können Papierkopien von einzelnen Layouts oder mehreren Layouts zusammen drucken. Sie können die Druckeinstellungen für jedes Layout unabhängig festlegen; zum Beispiel können Sie eine unterschiedliche Anzahl von Kopien einstellen oder verschiedene Drucker für Layouts im selben Projekt auswählen.

Dorico Elements verwendet Layouteinstellungen, um automatische Druckeinstellungen zu erstellen; Sie werden also feststellen, dass viele Druckoptionen bereits für die Layouts geeignet sind, die Sie drucken möchten. Wenn Sie zum Beispiel an einen Drucker angeschlossen sind, der A3-Papier drucken kann, und die Seitengröße im Layout Ihrer Gesamtpartitur durch die **Layout-**

Optionen auf A3 eingestellt ist, wird Dorico Elements automatisch unter **Seite einrichten** im Druckoptionen-Bereich A3 auswählen.

TIPP

- Wenn Sie Layouts in Grafikdateiformaten wie PDF oder PNG speichern möchten, empfehlen wir Ihnen, sie zu exportieren.
- Sie können einzelne Layouts auswählen und Druckoptionen dafür einrichten, ohne sofort zu drucken. Nachdem Sie die gewünschten Druckoptionen für unterschiedliche Layouts eingerichtet haben, können Sie alle Layouts auswählen, die Sie drucken möchten, und auf **Drucken** klicken. Ihre vorhandenen Druckeinstellungen werden übernommen, auch wenn Ihre Auswahl Layouts mit unterschiedlichen Druckeinstellungen enthält.

Zum Beispiel können Sie einstellen, dass von Ihrem Gesamtpartitur-Layout **3** Ausfertigungen als Booklet und von den Einzelstimmen-Layouts jeweils **1** Ausfertigung mit zwei Seiten auf einem Blatt gedruckt werden. Wenn Sie die Layouts danach auswählen, um alle gemeinsam zu drucken, werden die eingegebenen Werte beibehalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, das Sie drucken möchten.

HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2. Geben Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die Anzahl von Exemplaren in das **Exemplare**-Feld ein.

HINWEIS

Das **Exemplare**-Feld erscheint leer, wenn Sie Layouts mit unterschiedlichen Werten ausgewählt haben.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Exemplare sortieren**.
4. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt die **Drucker**-Option und wählen Sie einen Drucker aus dem Menü aus.
5. Wählen Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt die gewünschte Seitenanordnung aus dem Menü aus.
6. Optional: Geben Sie einen Bereich von Seiten/Partien an.
7. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** ein Papierformat aus dem Menü aus.
8. Wählen Sie die gewünschte Papierausrichtung.
9. Optional: Wenn Sie als Auftragstyp **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Ungerade letzte Seite drucken auf**, um die Papiergröße zu wählen, auf der Sie ungerade letzte Seiten drucken möchten, falls Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat.
10. Wählen Sie ein Papierformat und eine Papierausrichtung für die ungerade letzte Seite.
11. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für Seitengrößen aus:
 - **An Papier anpassen**
 - **Benutzerdefinierte Skalierung**
12. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor in das **Skalierungsfaktor**-Feld ein.

13. Wählen Sie im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** eine der verfügbaren Druckoptionen aus dem Menü **Drucken auf**.
 14. Optional: Wenn Sie doppelseitigen Druck gewählt haben, können Sie die beiden unteren Menüs verwenden, um festzulegen, wie das gedruckte Bild beim Bedrucken der Papierrückseite umgekehrt werden soll.
 15. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.
 16. Klicken Sie auf **Drucken**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gemäß den vorgenommenen Druckeinstellungen gedruckt. Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, die transponierende Instrumente enthalten, zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an und schlägt vor, sie stattdessen vor dem Drucken/Exportieren in transponierte Notation umzuwandeln. Sie können auch bestimmte Layouts auswählen, die in transponierte Notation umgewandelt werden sollen, oder ohne Änderungen fortfahren.

TIPP

- Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien** können Sie festlegen, dass eine Warnung angezeigt wird, wenn Sie Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts in klingender oder transponierter Notation drucken/exportieren.
 - Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61
[Drucker](#) auf Seite 615
[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 620
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 614
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 616
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 604
[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 618
[Anmerkungen](#) auf Seite 624
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 626
[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

Bereiche von Seiten/Partien festlegen

Standardmäßig druckt/exportiert Dorico Elements alle Seiten in den ausgewählten Layouts. Sie können aber für jedes einzelne Layout Bereiche von Seiten oder Parteien festlegen.

HINWEIS

Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine Seiten- oder Partiebereiche angeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, für die Sie Bereiche von Seiten/Partien festlegen möchten.

2. Wählen Sie im Druckoptionen-Bereich im **Auftragstyp**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Zu druckender Bereich**:
 - Um Bereiche von Seiten festzulegen, wählen Sie **Seiten**.
 - Um Bereiche von Partien festzulegen, wählen Sie **Partien**.
3. Wenn Sie **Seiten** gewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
 - Um einen Bereich von Seiten anzugeben, geben Sie die erste und die letzte Seite durch ein Minuszeichen getrennt ein, zum Beispiel **1-4**.
 - Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

HINWEIS

Separate Bereiche werden als separate Dateien exportiert.

4. Wenn Sie **Partien** ausgewählt haben, klicken Sie auf **Auswählen**, um den Dialog **Partien drucken** zu öffnen. Wählen Sie die Partien aus, die Sie drucken/exportieren möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Die zu druckenden/exportierenden Seiten werden für die ausgewählten Layouts geändert. Partien-Bereiche enthalten alle Seiten, auf denen diese Partien teilweise oder vollständig angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 604

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 614

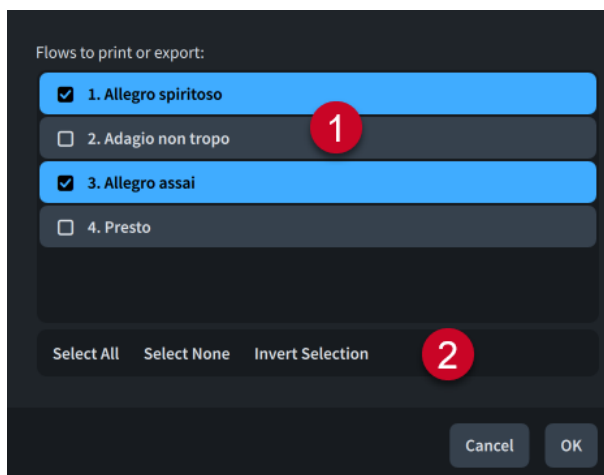
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 616

[Partien exportieren](#) auf Seite 83

Partien drucken (Dialog)

Im Dialog **Partien drucken** können Sie die Partien aus den ausgewählten Layouts auswählen, die Sie drucken/exportieren möchten. Partien-Bereiche enthalten alle Seiten, auf denen diese Partien teilweise oder vollständig angezeigt werden.

- Sie können den Dialog **Partien drucken** im Drucken-Modus öffnen, indem Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs auf **Auswählen** klicken. **Auswählen** ist verfügbar, wenn die ausgewählten Layouts für das Drucken/Exportieren eines Bereichs von Partien eingestellt sind.



1 Zu druckende bzw. exportierende Partien

Enthält eine Liste aller Partien in den ausgewählten Layouts. Partien werden in den zu druckenden/exportierenden Seitenbereich eingeschlossen, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.

2 Auswahl-Optionen

Hiermit können Sie Partien auswählen/ihre Auswahl aufheben. Die folgenden Auswahl-Optionen sind verfügbar:

- **Alle auswählen:** Wählt alle Partien aus.
- **Keine auswählen:** Hebt die Auswahl für alle Partien auf.
- **Auswahl umkehren:** Kehrt Ihre Auswahl um, so dass alle zuvor nicht ausgewählten Partien eingeschlossen werden.

Druckoptionen einstellen (nur macOS)

Dorico Elements gibt Ihnen Zugriff auf die Standard-Druckoptionen Ihres Betriebssystems.

HINWEIS

Wenn Sie die Standard-Druckoptionen Ihres Betriebssystems verwenden, werden die programminternen Einstellungen im Druckoptionen-Bereich ignoriert. macOS-spezifische Druckeinstellungen werden nicht in Ihrem Projekt gespeichert. Sie müssen sie daher für jeden Druckvorgang neu einstellen; die Dorico Elements-Druckoptionen hingegen werden immer in Ihrem Projekt gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Layouts**-Bereich unter der Option **OS X-Dialoge** auf **Seite einrichten**, um den macOS-Dialog **Seite einrichten** zu öffnen.
 2. Stellen Sie im Dialog **Seite einrichten** die Papiergröße ein.
 3. Klicken Sie auf **OK**.
 4. Klicken Sie im Abschnitt **OS X-Dialoge** auf **Drucken**, um den **Drucken**-Dialog von macOS zu öffnen.
 5. Im **Drucken**-Dialog können Sie die gewünschten Druckoptionen einstellen.
-

Layouts als Grafikdateien exportieren

Sie können Layouts in vielen verschiedenen Dateiformaten exportieren, zum Beispiel als PDF oder PNG.

TIPP

Sie können Layouts mit unterschiedlichen Bildeinstellungen und Exportpfaden gleichzeitig exportieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie exportieren möchten.

HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die **Grafik**-Option aus.
3. Optional: Ändern Sie die Bildeinstellungen für die ausgewählten Layouts.
4. Optional: Ändern Sie den Exportpfad für die ausgewählten Layouts.
5. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
6. Optional: Ändern Sie im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, das **Seitenzahl**-Token für PNG-, SVG- und TIFF-Dateien einzuschließen, da jede Seite in Layouts, die diese Formate nutzen, als separate Datei exportiert wird.

7. Optional: Geben Sie einen Bereich von Seiten/Partien an.
8. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** die gewünschte Seitenausrichtung aus.
9. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.

HINWEIS

Wasserzeichen sind nur in Layouts enthalten, die als Grafiken in **Farbe** exportiert wurden.

10. Klicken Sie auf **Exportieren**.
-

ERGEBNIS

Exportierte Dateien werden gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Namenskonvention benannt. Sie werden in dem im **Zielordner**-Feld eingestellten Ordner oder im gleichen Ordner wie die Projektdatei gespeichert, wenn der eingestellte Exportpfad nicht mehr zugänglich ist.

Exportierte Layouts nutzen die Seitengröße, die auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** eingestellt ist.

Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, die transponierende Instrumente enthält, zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an und schlägt vor, sie stattdessen vor dem Drucken/Exportieren in transponierte Notation umzuwandeln. Sie können

auch bestimmte Layouts auswählen, die in transponierte Notation umgewandelt werden sollen, oder ohne Änderungen fortfahren.

TIPP

- Unter **Programmeinstellungen** > **Allgemein** > **Dateien** können Sie festlegen, dass eine Warnung angezeigt wird, wenn Sie Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts in klingender oder transponierter Notation drucken/exportieren.
- Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche von Seiten/Partien festlegen](#) auf Seite 608
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 626
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 614
[Anmerkungen](#) auf Seite 624
[Grafikdateiformate](#) auf Seite 621
[Bildauflösung](#) auf Seite 622
[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 622
[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 623
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768
[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 619
[Partien exportieren](#) auf Seite 83

Bildeinstellungen für Layouts ändern

Sie können das Grafikdateiformat, den Farbmodus und die Bildauflösung einzelner Layouts ändern, wenn Sie zum Beispiel einige Layouts als PDF-Dateien, andere aber als PNG-Dateien exportieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die **Grafik**-Option aus.
3. Wählen Sie ein Grafikdateiformat aus dem Menü aus.
4. Optional: Wenn Sie **PNG** oder **TIFF** ausgewählt haben, wählen Sie eine Auflösung aus dem **Auflösung**-Menü.

TIPP

Die **Auflösung**-Einstellung hat keine Auswirkung auf **PDF**- und **SVG**-Dateien, da es sich bei ihnen um Vektorformate handelt.

5. Wählen Sie einen Farbmodus.
 - **Einfarb.** exportiert die Grafik in Schwarzweiß.
 - **Farbe** exportiert die Grafik in Vollfarbe.

HINWEIS

- Für Layouts, die 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.
-

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 621

[Bildauflösung](#) auf Seite 622

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 622

[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 623


[Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1097

Exportpfad für Layouts ändern

Sie können einen Exportpfad zu einem beliebigen Ordner festlegen, in den Sie Layouts als Grafikdateien exportieren möchten. Sie können für jedes Layout einen anderen Exportpfad angeben und trotzdem alle gleichzeitig exportieren.

Dorico Elements exportiert Grafikdateien standardmäßig in denselben Ordner wie Ihre Projektdateien. Wenn Sie Ihr Projekt noch nicht gespeichert haben, werden Grafikdateien in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs neben dem **Zielordner** -Feld auf **Ordner wählen**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Suchen Sie den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
4. Klicken Sie auf **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), um im **Zielordner**-Feld den neuen Exportpfad anzugeben.
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 bis 4 für andere Layouts, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
6. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
7. Optional: Ändern Sie im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, das **Seitenzahl**-Token für PNG-, SVG- und TIFF-Dateien einzuschließen, da jede Seite in Layouts, die diese Formate nutzen, als separate Datei exportiert wird.

ERGEBNIS

Der Exportpfad wird für alle ausgewählten Layouts geändert. Beim Exportieren werden Dateien gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Benennungskonvention benannt.

HINWEIS

Wenn der angegebene Exportpfad nicht mehr zugänglich ist, z. B. wenn Sie ein Projekt von jemandem erhalten, der ein anderes Betriebssystem verwendet, aktualisiert Dorico Elements automatisch den Exportpfad und exportiert an denselben Ort, an dem die Projektdatei abgelegt ist.

Dateinamen exportieren (Dialog)

Im Dialog **Dateinamen exportieren** können Sie die Variablen in Dateinamen für jedes Grafikdateiformat unabhängig voneinander festlegen. Sie können universelle Variablen verwenden, die aktualisiert werden, um die richtigen Informationen für jedes Layout automatisch anzuzeigen, und Sie können Text eingeben, der für alle Layouts gleich ist.

Sie können den Dialog **Dateinamen exportieren** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Drucken-Modus auf **Optionen für Dateinamen** im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs, wenn das derzeit ausgewählte Layout auf **Grafik** eingestellt ist.
- Klicken Sie unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien exportieren** auf **Bearbeiten**.

HINWEIS

Ihre Einstellungen sind zwischen beiden Zugriffsarten auf den Dialog verknüpft und werden in den Standardeinstellungen für alle künftigen Projekte gespeichert.

The screenshot shows the 'Dateinamen exportieren' dialog box with the following elements and callouts:

- 1**: File names for: Portable Document Format (PDF) (dropdown menu)
- 2**: Preview: 01_fanny_hensel_sechs_lieder_Full score.pdf
- 3**: File name recipe: \$n_\$f_\$l (input field)
- 4**: Reset to Default (button)
- 5**: Copy to All (button)
- 6**: File name ingredients: Project file name (\$f), Project title (\$t), Layout name (\$l), Layout number (\$n), Date YYYY-MM-DD (\$d), Time HHMM (\$h), Page number (\$p)
- 7**: Default separator: - (input field)

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 611

Drucker

Sie können Layouts aus Dorico Elements-Projekten mit jedem Drucker drucken, der an Ihren Computer angeschlossen ist.

Sie können für jedes Layout in Ihrem Projekt jeweils verschiedene Drucker auswählen. Auf diese Weise können Sie Layouts an den für ihre Anforderungen am besten geeigneten Drucker senden. Sie können einen Drucker auswählen, wenn **Drucker** im **Ziel**-Abschnitt auf der Druckoptionen-Registerkarte ausgewählt ist.

Dorico Elements verwendet standardmäßig den gleichen Drucker wie das Betriebssystem, es sei denn, Sie geben einen anderen Drucker an. In diesem Fall können sich die Einstellungen in den folgenden Abschnitten der Druckoptionen ändern:

- Im Abschnitt **Seite einrichten** werden auf der Liste verfügbarer Papiergrößen nur diejenigen angezeigt, die der ausgewählte Drucker unterstützt.
- Im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** steht die Option für automatischen doppelseitigen Druck nur dann zur Verfügung, wenn der ausgewählte Drucker über diese Funktion verfügt.

HINWEIS

Das Drucker-Menü im **Ziel**-Abschnitt zeigt nur dann den Namen eines Druckers an, wenn alle ausgewählten Layouts für den Druck auf demselben Drucker eingestellt sind. Wenn Sie einen neuen Drucker aus dem Menü auswählen, werden alle ausgewählten Layouts auf diesen Drucker eingestellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 604

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren

Dorico Elements bietet verschiedene Seitenanordnungen, die Sie nutzen können, um Ihre Layouts zu drucken/exportieren.

Im **Auftragstyp**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs können Sie festlegen, wie Ihre Layouts gedruckt/exportiert werden sollen. Sie können die folgenden Auftragstypen aus dem **Auftragstyp**-Menü auswählen:

Normal

Druckt jeweils eine Seite pro Papierbogen. Damit erhalten Sie einseitig bedruckte Seiten, die zum Beispiel für Instrumentalstimmen verwendet werden können, die keine normalen Seitenumschläge haben und durchgängig gebunden werden müssen.

Doppelseiten

Druckt jeweils zwei Seiten nebeneinander pro Papierbogen. Die ungeraden Seitenzahlen sind rechts angeordnet, die geraden links.

Sie können außerdem ein Papierformat angeben, auf dem ungerade letzte Seiten gedruckt werden sollen, zum Beispiel wenn Sie ein Layout mit fünf Seiten drucken.

2 Seiten auf ein Blatt

Druckt zwei Seiten auf jeden Papierbogen. Die erste Seite des Seitenbereichs wird auf die linke Seite des ersten Papierbogens gedruckt. Dies kann beim Drucken von Instrumentalstimmen hilfreich sein, da es die Anzahl der Kanten, die gebunden werden müssen, reduziert, indem Seiten auch in der Mitte gefaltet werden können.

Sie können außerdem ein Papierformat angeben, auf dem ungerade letzte Seiten gedruckt werden sollen, zum Beispiel wenn Sie ein Layout mit fünf Seiten drucken.

Booklet

Druckt gemäß Ausschießschema zwei Seiten auf jeden Papierbogen. Das bedeutet, dass die Seiten nach Falten des Papierbogens wie in einem Buch angeordnet sind. Dies kann insbesondere für Partituren und Chorstimmen nützlich sein, da sie oft mehr Seiten enthalten als Instrumentalstimmen.

HINWEIS

Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine Seiten- oder Partiebereiche angeben.

HINWEIS

- Je nach gewähltem Auftragsstyp dreht Dorico Elements die Seitenausrichtung automatisch. Die geänderte Ausrichtung wird im Notenbereich sofort sichtbar. Wenn dies nicht gewünscht ist, können Sie die Ausrichtung im Dialog **Seite einrichten** manuell einstellen.
- Bei allen Auftragsstypen können entweder eine Seite oder beide Seiten eines Papierbogens bedruckt werden.
- Booklets, Doppelseiten und 2 Seiten auf einem Blatt werden normalerweise im Querformat gedruckt. Wird je eine Seite auf einen Bogen Papier gedruckt, wählt man für gewöhnlich das Hochformat, es sei denn, das Layout selbst ist im Querformat angelegt.

Im **Auftragsstyp**-Abschnitt können Sie zudem auswählen, welche Seiten Sie drucken/exportieren möchten.

Alle

Hiermit können Sie alle Seiten in den ausgewählten Layouts drucken/exportieren.

Seiten

Hier können Sie den für den Druck/Export bestimmten Seitenbereich festlegen. Wenn Sie **Seiten** auswählen, erhalten Sie Zugriff auf das Wertefeld.

- Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel **1-4**.
- Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

Partien

Hier können Sie den für den Druck/Export bestimmten Partiebereich festlegen. Wenn Sie **Partien** ausgewählt haben, können Sie auf **Auswählen** klicken, um den Dialog **Partien drucken** zu öffnen, in dem Sie die zu druckenden/exportierenden Partien auswählen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 620

[Bereiche von Seiten/Partien festlegen](#) auf Seite 608

[Ränder](#) auf Seite 642

Booklets drucken

Booklets sind Dokumente, die auf beiden Seiten des Papiers gedruckt und gefaltet werden, um den Seiten in einem Buch zu ähneln. Wenn Seiten als Booklet gedruckt werden, werden sie neu geordnet, so dass man die bedruckten Seiten falten und den Inhalt in der Reihenfolge lesen kann, in der man dies auch im Projekt konnte.

Das Drucken von Layouts als Booklet kann viel schneller sein als einseitiges oder doppelseitiges Drucken. Wenn Ihre Gesamtpartitur zum Beispiel zwanzig Seiten lang ist und Sie sie automatisch doppelseitig drucken, müssen Sie dann eine Kante der gedruckten Seiten zusammenbinden, um sie zusammenzuhalten. Wenn Sie die Partitur jedoch als Booklet drucken, können Sie die gedruckten Seiten einfach in der Mitte falten.

Die Druckeinstellungen für Booklets ordnen die Seiten so an, dass sie in der richtigen Reihenfolge auf der gedruckten Seite erscheinen. So ist zum Beispiel ein Layout mit vier Seiten, die als Booklet gedruckt sind, wie folgt aufgebaut:

- Erste Seite: Seite vier links, Seite eins rechts
- Rückseite: Seite zwei links, Seite drei rechts

Wenn das Layout, das Sie als Booklet drucken, eine ungerade Anzahl von Seiten enthält, werden bei Dorico Elements automatisch alle leeren letzten Seiten am Ende des Booklets platziert. Dies folgt der Konvention, rechts ungerade Seiten anzuzeigen. Wenn Sie zum Beispiel ein Layout mit sechs Seiten als Booklet drucken, werden insgesamt acht Seiten gedruckt, wobei die letzten beiden Seiten im Booklet leer bleiben. Wenn die leeren Seiten anders positioniert werden sollen, können Sie dem Layout zusätzliche Seiten hinzufügen, zum Beispiel eine Titelseite.

HINWEIS

- Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine Seiten- oder Partiebereiche angeben.
- Wenn die Reihenfolge der Rückseiten beim doppelseitigen Drucken von Booklets nicht stimmt, können Sie unter »Druckoptionen« im Bereich **Doppelseitiger Druck** die Option **Reihenfolge von äußeren Seiten umkehren** aktivieren, um Dorico Elements anzuweisen, den ersten Drucksatz an Seiten in umgekehrter Reihenfolge auszugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 618

Doppelseitiger Druck

Dorico Elements ermöglicht doppelseitigen Druck, so dass Sie beide Seiten eines Papierbogens bedrucken können.

Wenn Ihr Drucker automatischen doppelseitigen Druck unterstützt, können Sie diese Funktion mit Dorico Elements nutzen. Wenn Ihr Drucker nur eine Seite pro Papierbogen bedrucken kann, gibt es eine manuelle Option für doppelseitigen Druck.

Das Menü **Drucken auf** im Bereich **Doppelseitiger Druck** des Druckoptionen-Bereichs enthält die folgenden Optionen:

Nur eine Seite

Bedruckt nur eine Seite der Papierbögen.

Beide Seiten manuell

Bedruckt beide Seiten der Papierbögen. Verwenden Sie diese Option, wenn Ihr Drucker keinen automatischen doppelseitigen Druck unterstützt. Nachdem alle Vorderseiten an den Drucker gesendet wurden, werden Sie durch ein Hinweisfenster aufgefordert, den Stapel gedruckter Seiten umzudrehen und erneut in den Drucker einzulegen. Klicken Sie dann auf **OK**, um mit dem Druck der Rückseiten fortzufahren.

Beide Seiten automatisch

Bedruckt automatisch beide Seiten der Papierbögen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Ihr Drucker diese Funktion unterstützt.

Die anderen Menüs im Bereich **Doppelseitiger Druck** ermöglichen es Ihnen, auszuwählen, wie das bedruckte Bild beim Bedrucken der Papierrückseite gedreht werden soll.

Bild spiegeln (Hochformat)



Bestimmt, wie das Bild umgekehrt werden soll, wenn das Papier längs eingezogen wird.

- Ist die Option **Automatisch umkehren** ausgewählt, kann der Drucker seine Standardeinstellungen zum Bedrucken der Rückseite nutzen. Wenn Sie bemerken,

dass der Drucker das Bild nicht an der erwarteten Kante umkehrt, können Sie eine der anderen Optionen wählen.

- **Lange Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der langen Kante umkehrt.
- **Kurze Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der kurzen Kante umkehrt.

Bild spiegeln (Querformat)



Bestimmt, wie das Bild umgekehrt werden soll, wenn das Papier quer eingezogen wird.

- Ist die Option **Automatisch umkehren** ausgewählt, kann der Drucker seine Standardeinstellungen zum Bedrucken der Rückseite nutzen. Wenn Sie bemerken, dass der Drucker das Bild nicht an der erwarteten Kante umkehrt, können Sie eine der anderen Optionen wählen.
- **Lange Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der langen Kante umkehrt.
- **Kurze Seite umkehren** stellt ein, dass der Drucker die Seiten an der kurzen Kante umkehrt.

Wenn **Reihenfolge von äußeren Seiten umkehren** am unteren Rand des Abschnitts aktiviert ist, wird Dorico Elements angewiesen, beim doppelseitigen Drucken von Booklets den ersten Drucksatz an Seiten in umgekehrter Reihenfolge auszugeben. Dies ist für einige Drucker notwendig, damit Sie die Seiten nicht manuell umdrehen müssen, bevor Sie sie wieder in den Drucker legen, um die Rückseite zu bedrucken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

Seiten- und Papiergröße

In Dorico Elements gibt es für Seiten- und Papiergrößen verschiedene Einstellungen. Das bedeutet, dass Sie Layouts mit beliebiger Seitengröße auf Papier einer anderen Größe drucken können.

Sie können für jedes Layout in Ihrem Projekt eine Seitengröße festlegen. Wählen Sie hierfür **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen**, um die Abmessungen des Layouts festzulegen.

Wenn Sie Layouts als Grafikdateien exportieren, wird immer die Seitengröße des Layouts verwendet. Wenn Sie Layouts drucken, müssen Sie eine Papiergröße wählen, die vom verwendeten Drucker unterstützt wird.

Für gewöhnlich sind die Seitengröße des Layouts und die Papiergröße für den Druck identisch. Wenn Sie jedoch ein Layout mit einer ungewöhnlichen Seitengröße erstellen, die von Ihrem Drucker nicht unterstützt wird (z. B. 10" x 13", eine der Standard-Seitengrößen für Instrumentalstimmen), müssen Sie das Layout eventuell auf eine andere Papiergröße drucken. Im Dialog **Seite einrichten**, den Sie im Druckoptionen-Bereich finden, können Sie die Papiergröße entsprechend Ihren Anforderungen einstellen. Solange Ihr Drucker ausreichend großes Papier für die Seitenformateinstellungen unterstützt und diese einem Standardpapierformat entsprechen, werden Ihre Abmessungen in das Menü aufgenommen. Dies hat keine Auswirkung auf das Papierformat Ihres Layouts und daher auch nicht auf die Darstellung der Noten.

Wenn Sie keine eigene Papiergröße auswählen, wählt Dorico Elements automatisch eine Papiergröße gemäß den regionalen Standardeinstellungen Ihres Computers. Wenn zum Beispiel

ein europäisches Land eingestellt ist, wird ein internationaler ISO-Standard wie A4 gewählt. Wenn ein nordamerikanisches Land eingestellt ist, wird einer der örtlichen Standards, zum Beispiel US Letter, gewählt.

Wenn Sie für Ihr Layout eine Seitengröße ausgewählt haben, die größer als ein typischer Standard ist, wählt Dorico Elements automatisch die nächstgrößere Papiergröße, sofern diese von Ihrem Drucker verwendet wird. Wenn die Seitengröße des Layouts zum Beispiel größer als A4/US Letter ist, wird A3/Tabloid gewählt.

Wenn Sie auf eine Papiergröße drucken, die nicht mit der Seitengröße des Layouts identisch ist, skaliert Dorico Elements das Bild so, dass es auf den Papierbogen passt. Sie können diese Einstellung ändern, indem Sie im Dialog **Seite einrichten** einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 626

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

[Ränder](#) auf Seite 642

Papierausrichtung

Mit der Ausrichtung wird die Richtung angegeben, in der rechteckiges Papier angezeigt und gedruckt wird. Das Papier kann entweder im Quer- oder Hochformat sein.

Instrumentalteile werden meist im Hochformat gedruckt, da so zwei bis drei Seiten gleichzeitig auf normalen Notenständern verteilt werden können.

Gesamtpartituren für Dirigenten werden ebenfalls häufig im Hochformat gedruckt, da so mehr Notenzeilen auf die Seite passen als im Querformat. Gesamtpartituren für kleine Ensembles können jedoch auch im Querformat gedruckt werden, da hier weniger Notenzeilen auf eine Seite passen müssen. Wenn Sie in der Horizontalen mehr Platz auf der Seite haben, können mehr Takte auf jede Seite passen, was die Anzahl der erforderlichen Seitenumschläge reduziert.

In Dorico Elements können Sie die Ausrichtung der Seiten unabhängig von der Papierausrichtung einstellen, 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 626

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 616

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 626

[Ränder](#) auf Seite 642

Grafikdateiformate

Dorico Elements unterstützt mehrere Grafikdateiformate, in die Sie Ihre Layouts exportieren können.

PDF

Steht für Portable Document Format (übertragbares Dokumentenformat). Der Export von Layouts als PDF ermöglicht es Ihnen, ein plattformunabhängiges Dokument zu erstellen, das eine feste Version jedes Layouts enthält, zum Beispiel um es an jemanden zu senden, der keinen Zugriff auf Dorico Elements hat.

PNG

Steht für Portable Network Graphics (übertragbare Netzwerkgrafiken). PNG-Dateien werden verlustfrei komprimiert, d. h. sie erzeugen qualitativ hochwertige Bilder.

SVG

Steht für Scalable Vector Graphics (skalierbare Vektorgrafiken). Da es sich bei SVG um ein XML-basiertes Textformat handelt, kann es ohne Qualitätsverlust auf beliebige Größen skaliert werden. Dorico Elements rendert SVG-Grafiken anhand von Zeichnungsanweisungen, statt sie zu rastern. Dies ermöglicht eine höhere Auflösung und kleinere Dateigrößen.

TIFF

Steht für Tagged Image File Format (markiertes Bilddateienformat). TIFF-Dateien werden nicht komprimiert, was bedeutet, dass die Dateien größer sein können als andere Formate und die Qualität des Bildes nicht beeinträchtigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 622

[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 623

Bildauflösung

Die Bildauflösung bezieht sich auf die Anzahl der Pixel, die in einem Bild enthalten sind. Je größer die Anzahl der Pixel, desto schärfer und klarer erscheint das Bild.

In Dorico Elements können Sie PNG- und TIFF-Dateien mit unterschiedlichen Bildauflösungen exportieren. Die Bildauflösung wird in Punkten pro Zoll oder »dpi« gemessen.

- 72
- 150
- 300
- 600
- 1200

HINWEIS

Eine Auflösung von 72 dpi eignet sich für die Bildschirmanzeige: Sie können Grafiken mit dieser Auflösung z. B. in E-Mails oder auf Webseiten einbinden. Wenn Sie 300, 600 oder 1200 dpi wählen, wird ein hochauflösendes Bild gespeichert, das Sie als Illustration in ein Textverarbeitungs- oder DTP-Dokument aufnehmen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten

Je nachdem, ob Sie Schwarzweiß- oder Farbgrafiken exportieren, gelten bei Dorico Elements unterschiedliche Einstellungen. Die ideale Einstellung hängt von Ihrem Verwendungszweck für die Grafiken ab.

Die meisten Partituren sind schwarzweiß, d. h., sie werden normalerweise ausschließlich mit schwarzer Tinte auf weißem oder fast weißem Papier gedruckt. Einige Lehrbücher setzen Farben ein, um bestimmte Notationselemente wie Schlüssel hervorzuheben oder um Noten nach Tonhöhen einzufärben. Wenn Sie Grafikdateien exportieren und auf Ihrem eigenen Drucker ausdrucken möchten, können Sie im **Ziel**-Abschnitt die Option **Farbe** aktiviert lassen.

Wenn Sie jedoch Grafikdateien im PDF-Format exportieren, um damit Druckplatten in einem Plattenbelichter zu bebildern oder um sie in einem Layout-Programm weiterzubearbeiten, sollten

Sie **Einfarb.** wählen, sofern Ihr Layout nicht tatsächlich Elemente mit eingestellter Farbe oder Deckkraft enthält. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, verwendet Dorico Elements für das resultierende PDF einen anderen Farbraum, um sicherzustellen, dass für das gedruckte Bild nur schwarze Tinte verwendet wird. Wenn Sie **Farbe** wählen, werden die schwarzen Objekte in Ihrem Layout als fettes Schwarz exportiert, das durch die Kombination mehrerer Farbtinten entsteht. Dies kann in der Produktion zu Problemen führen, wenn in der Druckvorstufe Farbtrennungen vorgenommen werden.

Dorico Elements legt Farben anhand des RGB-Farbmodells fest, nicht anhand des CMYK-Modells, das von Plattenbelichtern und anderen professionellen Druckmaschinen verwendet wird. Wenn Ihre Layouts farbige Objekte enthalten und professionell gedruckt werden sollen, müssen Sie die aus Dorico Elements exportierten Grafikdateien in einer Grafikanwendung nachbearbeiten, um die Farben von RGB in CMYK zu konvertieren.

Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten

Der Umgang mit Schriften in PDF- und SVG-Dateien hängt vor allem davon ab, welche Schriften Sie in Ihrem Projekt verwenden.

PDF-Dateien

Die Noten- und Textschriften im Lieferumfang von Dorico Elements sowie ihre Untergruppen werden beim Exportieren in PDF-Dateien eingebettet. Wenn Sie die PDF-Dateien an einem anderen Computer öffnen, werden sie identisch angezeigt, selbst wenn die im jeweiligen Dokument verwendeten Schriften nicht auf diesem Computer installiert sind. Wenn Sie andere Schriften verwenden, sollten Sie sicherstellen, dass sie sich einbetten lassen.

SVG-Dateien

SVG-Dateien (Scalable Vector Graphics) betten Schriften nicht direkt ein. Einige Schriftzeichen wie Notenköpfe, Artikulationen und Vorzeichen werden in Umrisslinien konvertiert, damit sie nicht von der Schrift abhängig sind, aus der sie stammen. Andere Schriftzeichen wie Taktarten und Ziffern an Triolen und X-tolen werden anhand von Verweisen auf die Schriftart codiert, aus der sie stammen. Letzteres gilt auch für normalen Text wie Notenzeilenbeschriftungen, Tempo- und Dynamikanweisungen. Das bedeutet, dass SVG-Dateien nach dem Rendern in einem Webbrowser auf einem Computer, auf dem die Schriften nicht installiert sind, nicht korrekt angezeigt werden. Die Darstellung der SVG-Datei hängt vom Browser bzw. der Rendering-Software sowie von den Schriften ab, die auf dem Computer installiert sind.

Um sicherzustellen, dass die SVG-Datei nach dem Einbetten in eine Webseite einwandfrei angezeigt wird, können Sie sie in einem Illustrationsprogramm öffnen und alle Schriftzeichen in Vektoren umwandeln. Danach können Sie die SVG-Datei erneut exportieren und einbetten. Alternativ können Sie auch Web-Schriften verwenden, um sicherzustellen, dass alle benötigten Schriften auf dem Webserver bereitgestellt werden.

SVG-Grafiken, die aus Dorico Elements exportiert werden, entsprechen der Spezifikation SVG Tiny 1.1, die eine Untermenge der Funktionen der vollständigen SVG-Spezifikation darstellt.

Umfassende Informationen über die Verwendung von Web-Schriften mit SVG finden Sie im Hilfe Center auf der Steinberg-Webseite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 621

[Bildauflösung](#) auf Seite 622

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 622

Anmerkungen

Anmerkungen liefern zusätzliche Informationen über gedruckte oder exportierte Dokumente, wie z. B. das Datum und die Uhrzeit, zu der sie gedruckt wurden. Verleger und Druckereien können diese Informationen nutzen, um das gedruckte Bild einwandfrei zu erkennen und zu registrieren bzw. um die exportierte Grafik in eine DTP-Anwendung einzubinden.

Wenn Sie Ihre Layouts zwecks Publikation drucken/exportieren, können Sie typische Anmerkungen hinzufügen. Außerdem können Sie in Dorico Elements einstellen, dass in Ihrem Projekt aktivierte Ansichtsoptionen gedruckt oder exportiert werden sollen.

HINWEIS

Schnittmarken und Rahmen können nur gedruckt werden, wenn die Seitengröße geringer ist als die Papiergröße.

Der **Anmerkungen**-Abschnitt im Druckoptionen-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Schnittmarken

Fügt kurze vertikale und horizontale Linien an allen vier Ecken der Seite hinzu.

Rahmen

Fügt Umrisslinien an den Seitenrändern hinzu.

Datum und Zeit

Fügt das Datum und die Uhrzeit des Drucks am unteren Rand jeder Seite hinzu.

Wasserzeichen

Fügt großen, durchsichtigen Text in der Mitte jeder Seite hinzu. Auf diese Weise können Sie angeben, dass diese Version ein Entwurf, ein Probeabzug oder ein Exemplar zur Durchsicht ist.

Im **Wasserzeichen**-Feld unten in diesem Abschnitt können Sie den Text eingeben, der auf jeder Seite angezeigt werden soll.

TIPP

- Wasserzeichen nutzen den Schriftstil **Druck-Wasserzeichen**. Sie können die Formatierung dieser Schrift im Dialog **Schriftstile bearbeiten** bearbeiten, um zum Beispiel die Schriftgröße zu ändern.
 - 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 469

[Kommentare](#) auf Seite 518

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 458

Seitenformatierung

In Dorico Elements wird die Formatierung von Seiten durch eine Reihe von Faktoren bestimmt, darunter die Notenzeilengröße des Layouts, die Seitenränder, die angewandte Seitenvorlage, angewandte Verteilungswerte, System- und Rahmenumbrüche sowie Rahmenabstände.

Folgende Faktoren haben die größten Auswirkungen auf die Formatierung von Seiten in Dorico Elements:

Notenzeilengröße

Die Notenzeilengröße beschreibt den Abstand zwischen den obersten und untersten Linien von Notenzeilen. Die optimale Notenzeilengröße hängt vom vorgesehenen Zweck und vom Inhalt des Layouts ab. In vielen Fällen ist eine Änderung der Notenzeilengröße die schnellste Möglichkeit, um Layouts lesbarer zu gestalten.

Notenzeilenspationierung

Die Notenzeilenspationierung bezieht sich vor allem auf die Höhe von Notenzeilen und die benötigten Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen.

Verteilen

»Verteilen« ist ein Begriff, der das Festlegen des Layouts von Notenseiten beschreibt, zum Beispiel die Einstellung der Anzahl von Takten pro System.

System- und Rahmenumbrüche

Mit System- und Rahmenumbrüchen können Sie Layouts detaillierter anpassen, indem Sie festlegen, welche Takte in jedem System angezeigt werden und ab welcher Position Noten in den nächsten Rahmen verschoben werden.

Seitenränder

Seitenränder bestimmen die Abmessungen von Seiten in Layouts. Rahmen können nicht über die durch die Layout-Ränder festgelegte Begrenzung hinausgehen, die Sie auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** ändern können. Sie können die Größe von Rändern für jeden Rand auf jeder Seite ändern.

Seitenvorlagen

Alle Seiten in Ihren Layouts beziehen ihr Format von Seitenvorlagen. Obwohl Sie in Dorico Elements keine Seitenvorlagen erstellen oder bearbeiten können, empfehlen wir Ihnen, sich mit dem Konzept von Seitenvorlagen vertraut zu machen, damit Sie verstehen, wie Seiten formatiert werden. Wenn Sie zum Beispiel eine Seitenvorlage übergehen, indem Sie den Titel direkt im Notenbereich ändern, werden leere, nicht mehr benötigte Seiten eventuell nicht mehr automatisch gelöscht.

TIPP

Die Standard-Seitenvorlagen in Dorico Elements enthalten Token für den Projekttitel, den Liedtextdichter und den Komponisten auf der ersten Seite in Layouts und den Partietitel (Partitur-Layouts) bzw. den Layout-Namen (Einzelstimmen-Layouts) am oberen Rand aller folgenden Seiten. In Einzelstimmen-Layouts wird außerdem automatisch der Layout-Name links oben auf der ersten Seite angezeigt. Diese Token verweisen auf Daten im Dialog **Projekt-Info**. Daher empfehlen wir Ihnen, den Dialog **Projekt-Info** auszufüllen, um die entsprechenden Daten in Ihren Layouts anzuzeigen.

Partie-Überschriften

Partie-Überschriften zeigen automatisch die Nummer und den Titel jeder Partie direkt über dem ersten System an. Sie haben keine feste vertikale Position und folgen den Noten, wenn sie verschoben werden. Die standardmäßige Partie-Überschrift enthält Token, um die Partienummer und den Partietitel anzuzeigen. In einem neuen Projekt ist dies »1. Partie 1«. In Dorico Elements können Sie keine Partie-Überschriften bearbeiten oder neue erstellen.

Sie können Partie-Überschriften in jedem einzelnen Layout anzeigen oder ausblenden. Das Löschen oder Bearbeiten einzelner Partie-Überschriften wird als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet, wobei es sich um eine Änderung des Seitenformats handelt.

Notenrahmen-Ränder

Notenrahmen haben oben und unten Ränder. Notenrahmen-Ränder schaffen Abstände, um sicherzustellen, dass das Notenmaterial innerhalb des verbleibenden Rahmens auf der Seite einwandfrei angezeigt wird. Wenn Notenrahmen keine Abstände haben, wird zum Beispiel die oberste Linie der obersten Notenzeile im Rahmen an der Oberkante des Rahmens positioniert. Noten, die Hilfslinien oberhalb der Notenzeile benötigen, würden dann außerhalb des oberen Seitenrands positioniert. Sie können die Ränder von Notenrahmen für jedes Layout ändern.

Wir empfehlen Ihnen, sich mit diesen Konzepten vertraut zu machen und sich damit zu beschäftigen, wie Sie sie gemeinsam und in unterschiedlichen Kontexten nutzen können, um gut formatierte Layouts zu erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 645

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 649

[Verteilen](#) auf Seite 658

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 639

[Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 681

[Tacets](#) auf Seite 670

[Ränder](#) auf Seite 642

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 929

[Layouts](#) auf Seite 176

[Partien](#) auf Seite 173

[Spieler](#) auf Seite 126

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Projektvorlagen](#) auf Seite 80

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern

Sie können die Seitengröße und/oder Ausrichtung jedes Layouts unabhängig ändern. Sie können zum Beispiel eine große Seite im Querformat für Gesamtpartitur-Layouts und eine kleine Seite im Hochformat für Einzelstimmen-Layouts verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Seitengröße und/oder -ausrichtung ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Seitengröße**-Abschnitt eine Seitengröße aus dem **Größe**-Menü aus.
Sie können z. B. eine feste Seitengröße wie **A3** oder **Letter** auswählen oder durch Auswahl von **Benutzerdefiniert** eine eigene Seitengröße definieren.
5. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefiniert** ausgewählt haben, ändern Sie **Breite** und **Höhe** der Seite, indem Sie die Werte in den Wertefeldern ändern.
6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Ausrichtung** aus:
 - **Hochformat**
 - **Querformat**
7. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 6 für andere Layouts, deren Seitengröße/-ausrichtung Sie ändern möchten.
8. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Seitengröße und/oder Ausrichtung wird für alle ausgewählten Layouts geändert.

HINWEIS

Durch Ändern der Seitengröße in Layouts wird nicht unbedingt auch das Papierformat geändert, das für diese Layouts im Druckoptionen-Bereich im Druckmodus automatisch ausgewählt wurde. Wenn z. B. Ihr Standarddrucker das für Layouts gewählte Seitenformat nicht drucken kann, wird das größte Papierformat ausgewählt, das der Drucker verarbeiten kann. Wenn Sie bereits vor Änderung der Seitengröße in den **Layout-Optionen** Druckoptionen für Layouts festgelegt hatten, versucht Dorico Elements, Ihre ursprünglichen Druckoptionen beizubehalten.

Ebenso ist die Seitenausrichtung unabhängig von der Papierausrichtung. Wir empfehlen Ihnen, vor dem Drucken/Exportieren im Druckoptionen-Bereich im Druckmodus zu überprüfen, ob für die Layouts die richtige Papierausrichtung eingestellt wurde, da es möglich ist, Querformat-Layouts auf Hochformatpapier zu drucken und umgekehrt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 620

[Layouts drucken](#) auf Seite 606

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 611

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 642

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1382

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1361

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 929

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 679

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 638

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 637

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 639

Standard-Notenzeilengröße ändern

Sie können für jedes einzelne Layout die Standard-Notenzeilengröße ändern. Z. B. können Sie eine geringe Notenzeilengröße in Gesamtpartitur-Layouts, aber eine höhere Notenzeilengröße in Einzelstimmen-Layouts nutzen.

HINWEIS

Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Notenzeilengröße Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Spatiumsgröße** aus dem Menü **Rastralgröße** die gewünschte Notenzeilengröße aus.

HINWEIS

Wenn Sie **Benutzerdefiniert** auswählen, können Sie einen benutzerdefinierten, in Ihrer bevorzugten Maßeinheit ausgedrückten Wert im Feld **Spatiumsgröße** festlegen.

Sie können einen **benutzerdefinierten** Wert auch festlegen, indem Sie den Wert ändern, wenn eine voreingestellte **Rastralgröße** ausgewählt ist.

5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 4 für andere Layouts.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Notenzeilengröße wird in allen ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

Sie können auch die Größe einzelner Notenzeilen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notenzeilengröße](#) auf Seite 645
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778
- [Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891
- [Systemobjekte](#) auf Seite 1380

Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern

Sie können den Standardabstand zwischen Notenzeilen und Systemen in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern. So können Sie zum Beispiel in Gesamtpartitur-Layouts kleinere Abstände zwischen den Notenzeilen einstellen, damit mehr Notenzeilen darin Platz finden, und in Systemen in Einzelstimmen-Layouts größere Abstände festlegen, damit die Spieler genug Platz haben, um eigene Stiftmarkierungen anzufügen.

TIPP

- Wenn der Abstand zwischen den Notenzeilen in einem Layout sehr klein ist, kann es schon genügen, die Größe der Notenzeilen zu verkleinern, um gute Ergebnisse zu erzielen.
 - Es empfiehlt sich, als idealen Abstand den Mindestwert einzustellen, der für Sie akzeptabel ist, da Dorico Elements zusätzlichen Platz automatisch anderen Objekten wie Systemobjekten und Dynamikanweisungen zuordnet, um Kollisionen zwischen den Noten und den darunter und darüber liegenden Notenzeilen zu vermeiden.
-

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
4. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Ideale Abstände** die Werte je nach Kontext.

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Mindestabstände zwischen Notenzeilen und Systemen werden im entsprechenden Kontext geändert. Dies wirkt sich darauf aus, wie viel Platz Dorico Elements Notenzeilen/Systemen beim Abschätzen der Aufteilung zuordnet und ob der Füllwert des Rahmens als ausreichend angesehen wird, um ihn automatisch vertikal auszurichten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 649
- [Layouts sperren](#) auf Seite 661
- [Notenabstand](#) auf Seite 530
- [Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1382
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1361
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632
- [Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern

Sie können den minimalen Ausfüllungs-Schwellenwert ändern, oberhalb dessen Dorico Elements Notenzeilen und Systeme automatisch vertikal ausrichtet, d. h. sie gleichmäßig verteilt, um die Höhe der Rahmen zu füllen. Sie können auch steuern, ob Notenzeilen und Systeme oder nur Systeme vertikal ausgerichtet werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die automatische Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
 4. Wählen Sie im Bereich **Ideale Abstände** eine der folgenden Optionen für **Abstand zwischen Divisi-Systemen**:
 - **Notenzeile zu Notenzeile**
 - **Akkolade zu Akkolade**
 5. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Vertikale Ausrichtung** die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
 - **Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt**
 - **Abstand nur zwischen Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt**
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Notenzeilen ausrichten, wenn Rahmen mit einzeltem System über diesem Schwellenwert liegt**.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die automatische vertikale Ausrichtung von Notenzeilen und Systemen wird in den ausgewählten Layouts geändert. Akkoladen werden niemals vertikal ausgerichtet.

BEISPIEL



Eine Seite mit Notenzeilen und Systemen, jeweils ausgerichtet

Die gleiche Seite, nur mit ausgerichteten Systemen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Mehrere Systeme gleichzeitig verschieben](#) auf Seite 656

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 530

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 1376

[Divisi](#) auf Seite 1383

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 635

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 129

[Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1378

[Sekundäre Klammern anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 896

[Akkoladen in einzelnen Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 895

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

[Instrumentenfilter](#) auf Seite 463

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 667

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 649

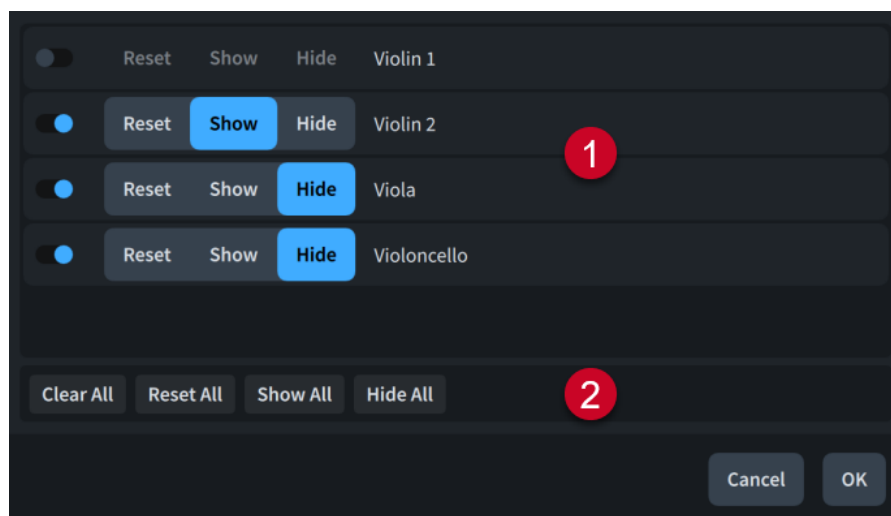
[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

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 650

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891

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 686

[Verteilen](#) auf Seite 658

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 640

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 635

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 Partien am oberen Seitenrand beginnen.
- Bei Auswahl von **Jede Partie, die am oberen Seitenrand beginnt** wird die **Erste-**Seitenvorlage für alle Seiten im Layout verwendet, an deren Anfang auch eine Partie beginnt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

Partie-Überschriften ein-/ausblenden

Sie können Partie-Überschriften in jedem Layout unabhängig ein- bzw. ausblenden, wenn Ihr Projekt nur aus einer Partie besteht und Sie nur den Projekttitel anzeigen wollen. Sie können auch die Überschrift der ersten Partie ausblenden, für nachfolgende Partien jedoch Partie-Überschriften einblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Partie-Überschriften aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Partien**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Partie-Überschriften anzeigen**:
 - **Nie**
 - **Nicht für erste Partie**
 - **Für alle Partien**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Partie-Überschriften werden bei jeder Partie in den ausgewählten Layouts über dem ersten System angezeigt, wenn Sie **Für alle Partien** auswählen, werden ausgeblendet, wenn Sie **Nie** auswählen und werden in der ersten Partie ausgeblendet, jedoch in den folgenden Partien über dem ersten System angezeigt, wenn Sie **Nicht für erste Partie** auswählen.

Sie werden automatisch unter Beachtung der für ein Layout festgelegten Ränder über jeder Partie und unter der vorhergehenden Partie positioniert.

HINWEIS

Durch das Ausblenden von Partie-Überschriften wird nicht der Partietitel ausgeblendet, der standardmäßig ab der zweiten Seite am oberen Seitenrand angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 637

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 640

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 638

Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden

Sie können Partie-Überschriften, Seitenzahlen und Partie-Seitenzahlen separat ein- und ausblenden, wenn sie oberhalb laufender Kopfzeilen oben auf einer neuen Seite in jedem Layout unabhängig voneinander angezeigt werden. Das Ausblenden solcher Informationen in laufenden Kopfzeilen ist bei Verlagen üblich.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Informationen in laufenden Kopfzeilen aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
 4. Wählen Sie im **Partien**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Partietitel in Kopfzeile**:
 - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
 - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
 5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Seitenzahl in Kopfzeile** aus:
 - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
 - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
 6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Partie-Seitenzahl in Kopfzeile** aus:
 - **Über Partie-Überschrift anzeigen**
 - **Über Partie-Überschrift ausblenden**
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Informationen werden ausgeblendet/angezeigt, wenn sie oberhalb der Partie-Überschriften oben auf der Seite angezeigt werden.

HINWEIS

Um Informationen der laufenden Kopfzeile auszublenden, muss die Oberkante des Notenrahmens, der den Rahmen der Partie-Überschrift enthält, unterhalb des oberen Endes von Textrahmen liegen, die die entsprechenden Informationen enthalten. Wenn die Oberkante des Notenrahmens auf gleicher Höhe wie der Textrahmen einer Kopfzeile liegt, werden die entsprechenden Informationen im Textrahmen angezeigt, unabhängig von der vorgenommenen Einstellung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rahmen](#) auf Seite 685

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Seitenzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1192

Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern

Sie können in jedem einzelnen Layout festlegen, ob die letzten Systeme in Partien immer die Breite von Rahmen ausfüllen sollen oder ob dies nur oberhalb einer bestimmten Ausfüllung geschehen soll. Standardmäßig werden in Dorico Elements letzte Systeme in Partien nur dann über die volle Breite des Rahmens ausgerichtet, wenn sie mehr als zur Hälfte gefüllt sind.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Ausrichtung letzter Systeme in Partien ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand**.
4. Ändern Sie die Ausrichtung letzter Systeme in Partien auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn Sie letzte Systeme in Partien immer vollständig ausrichten möchten, deaktivieren Sie **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
 - Wenn Sie den Mindestwert für die Ausfüllung letzter Systeme ändern möchten, ändern Sie den Wert für **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die automatische Ausrichtung letzter Systeme in Partien wird in den ausgewählten Layouts geändert.

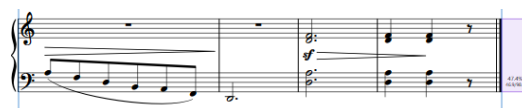
TIPP

Sie können die Breite einzelner Systeme auch unabhängig von Ihren Standardeinstellungen ändern, indem Sie ihre Anfangs-/Endpositionen ändern.

BEISPIEL



Letztes System unter Füllungs-Schwellenwert, nicht ausgerichtet



Letztes System, ausgerichtet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Anfang/Ende von Systemen verschieben](#) auf Seite 536

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1382

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 659

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 635
[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1325
[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

Ränder

Ränder bestimmen die Abstände um die Noten herum auf Seiten, zum Beispiel an allen vier Kanten jeder Seite und über/unter Partie-Überschriften.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Rändern:

1 Seitenränder

Die Abstände zwischen den vier Kanten von Seiten und den Inhalten auf ihnen. Beispielsweise füllen horizontal ausgerichtete Systeme die gesamte Breite von Seiten zwischen den linken und rechten Seitenrändern aus. Sie können Rahmen nicht über Seitenränder hinaus ausdehnen.

2 Notenrahmen-Ränder

Die Abstände am oberen und unteren Ende von Notenrahmen.

- Obere Notenrahmen-Ränder legen den Abstand zwischen den oberen Enden von Notenrahmen und der obersten Notenzeilenlinie der obersten Notenzeile im Rahmen fest.
- Untere Notenrahmen-Ränder legen den Abstand zwischen den unteren Enden von Notenrahmen und der untersten Notenzeilenlinie der untersten Notenzeile im Rahmen fest.

3 Partie-Überschriften-Ränder

Die Abstände über und unter Partie-Überschriften. Wenn Partie-Überschriften am oberen Ende von Notenrahmen positioniert werden, legt der untere Rand der Partie-Überschrift den Abstand am oberen Ende des Notenrahmens statt dem Notenrahmenrand fest.

- Obere Ränder von Partie-Überschriften legen den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und der untersten Notenzeilenlinie der vorherigen Partie fest.
- Untere Ränder von Partie-Überschriften legen den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und der obersten Notenzeilenlinie der nachfolgenden Partie fest.

HINWEIS

Noten und Notationselemente über der obersten Notenzeile und unter der untersten Notenzeile dehnen sich über Ränder hinaus aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 627

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 673

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 626

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 630

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 631

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 529

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 530

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 is a piano introduction with a forte (ff) dynamic marking. The second system is the main melody in 4/4 time, starting with a piano (p) dynamic marking. The margins between the systems and the section title are standard.

Partie-Überschriften mit Standardeinstellung für oberen und unteren Rand

The image shows the same musical score as the previous example, but with reduced margins. The space between the systems and the section title is significantly smaller, demonstrating the effect of the "Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern" setting.

Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Einzelne Notenzeilen bzw. Systeme vertikal verschieben](#) auf Seite 653

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 929

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 673

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 627

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 630

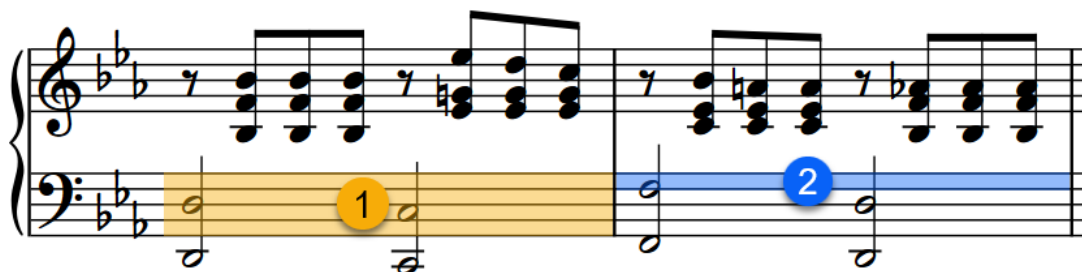
[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 929

Notenzeilengröße

Die Notenzeilengröße beschreibt den Abstand zwischen den obersten und untersten Linien von Notenzeilen und kann als Punktgröße oder in einer anderen unterstützten Maßeinheit, zum Beispiel in Millimetern, angegeben werden. Einzelne Notenzeilen können Sie auf Basis der Standard-Notenzeilengröße im Layout skalieren. Die optimale Notenzeilengröße hängt vom vorgesehenen Zweck des Layouts ab.

Umfassende Orchester-Gesamtpartituren erfordern eine deutlich geringere Notenzeilengröße als Einzelstimmen, in denen die Noten groß genug sein müssen, um für Spieler leicht lesbar zu sein. Wenn die Notenzeilengröße in dicht gesetzten Partituren zu groß ist, können sich Notenzeilen überlappen und die Noten unleserlich werden.

In Dorico Elements können Sie die Notenzeilengröße anhand der Rastralgröße und der Spatiumsgröße festlegen, je nachdem, welche Maßeinheit für die ausgewählten Layouts besser geeignet ist.



- 1 Die Rastralgröße ist die Höhe der gesamten Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie.
- 2 Die Spatiumsgröße ist der Abstand zwischen zwei Notenzeilenlinien.

Wenn Sie die Notenzeilengröße für Layouts in den **Layout-Optionen** ändern, empfehlen wir Ihnen, eine der voreingestellten Rastralgrößen zu verwenden, da diese auf traditionellen und allgemein anerkannten Notenzeilengrößen basieren, die im Notensatz häufig zum Einsatz kommen.

HINWEIS

Die Größe von Notenzeilen kann sich auf die Größe von Systemobjekten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 51

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 629

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 649



Notenzeilengröße ab System-/Rahmenumbrüchen ändern

Sie können die Größe aller Notenzeilen ab der rhythmischen Position von System-/Rahmenumbrüchen in Layouts ändern. Z. B. können Sie kleinere Notenzeilen nur auf Seiten mit vielen Notenzeilen und größere Notenzeilen auf anderen Seiten mit weniger Notenzeilen verwenden.

HINWEIS

Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben System-/Rahmenumbrüche an den Positionen eingefügt, ab denen Sie die Notenzeilengröße ändern möchten.
- Für System-/Rahmenumbrüche werden Schilder angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus das Hinweisschild des System-/Rahmenumbruchs aus, ab dem Sie die Notenzeilengröße ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Spatiumsgröße** in der **Format-**Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Notenzeilengröße aller Notenzeilen im Layout wird dadurch bis zur nächsten Änderung der Notenzeilengröße oder bis zum Ende der Partie geändert, je nachdem, was zuerst eintritt. Indem Sie die **Spatiumsgröße** erhöhen, erhöhen Sie die Notenzeilengröße. Indem Sie den Wert verringern, verkleinern Sie die Notenzeilen.

Standardmäßig nutzt die nächste Partie die Standard-Notenzeilengröße im Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 629

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 664

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 668

[Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 666

[Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden](#) auf Seite 670

Größe von Notenzeilen für einzelne Spieler ändern


Sie können die Größe aller Notenzeilen, die zu einzelnen Spielern gehören, in jeder Partie unabhängig von den Notenzeilen anderer Spieler und Ihren Layout-Einstellungen ändern. In Einzelstimmen für Klavierbegleitung wird z. B. die Solopassage des Instruments, das vom Klavier begleitet wird, häufig in einer kleineren Notenzeile angegeben.

Sie können die Größe von Notenzeilen um einen festgelegten Skalierungsfaktor ändern, der als Prozentsatz der normalen Notenzeilengröße im Layout oder anhand einer benutzerdefinierten Skala ausgedrückt wird.

TIPP

Wenn Sie für eine alternative Version einer Passage die Notenzeilengröße ändern möchten, können Sie stattdessen eine Ossia-Notenzeile hinzufügen und diese in bestimmten Regionen anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile aus, dessen Größe Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur die Größe einer Notenzeile auf einmal ändern.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeilengröße > [Notenzeilengröße]**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ausgewählt haben, stellen Sie die Notenzeilengröße im folgenden Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ein.

ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Notenzeile wird in der aktuellen Partie geändert. Diese Methoden funktionieren auch mit anderen Möglichkeiten zum Ändern der Notenzeilengröße, etwa mit der Größenänderung aller Notenzeilen im Layout oder der Änderung der Größe von Notenzeilen ab bestimmten System-/Rahmenumbrüchen.

HINWEIS

- Änderungen der Größe einzelner Notenzeilen wirken sich für die gesamte Partie auf alle Notenzeilen aus, die zum selben Spieler gehören.

- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

BEISPIEL



Eine Klavier-Einzelstimme mit kleinerer Notenzeile darüber

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891

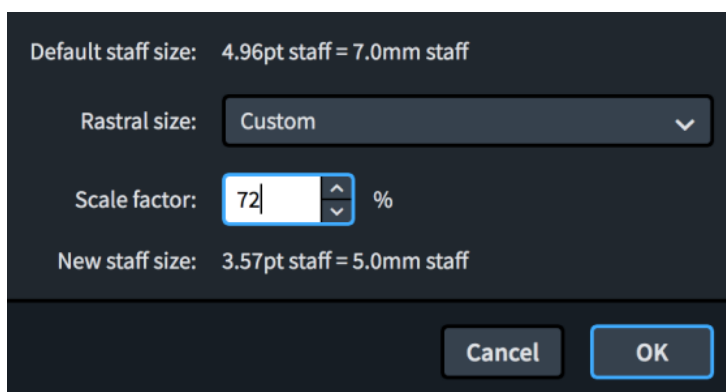
[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.

Sie können die Notenzeilenspationierung in Ihrem Projekt auf verschiedenen Ebenen ändern:

- Ändern Sie die standardmäßige Notenzeilenspationierung in jedem einzelnen Layout in den **Layout-Optionen**.
- Ändern Sie die Abstände zwischen einzelnen Notenzeilen.

HINWEIS

- Wir empfehlen Ihnen, die standardmäßigen Werte für die Notenzeilenspationierung anzupassen und/oder die Layouts zu ändern, bevor Sie einzelne Notenzeilen verschieben, da Dorico Elements in den meisten Fällen gute Ergebnisse erzielen kann, ohne dass Notenzeilen verschoben werden müssen.
- Es empfiehlt sich, zusätzliche Seiten hinzuzufügen und das Layout der Seiten fertigzustellen, bevor Sie einzelne Notenzeilen verschieben. Einzelne Änderungen an der Notenzeilenspationierung werden automatisch gelöscht, wenn sich der Rahmen ändert, in dem sie erfolgen.
- Das vertikale Verschieben einzelner Notenzeilen/Systeme hat keine Auswirkungen auf die Verteilung. Wenn Sie mehr/weniger Systeme in einem Rahmen anzeigen möchten, können Sie die Verteilung ändern, zum Beispiel, indem Sie Rahmenumbrüche verwenden oder eine feste Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 645

[Notenzeilen](#) auf Seite 1375

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 530

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 630

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 652

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 629

[Ränder](#) auf Seite 642

[Verteilen](#) auf Seite 658

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

- [Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 669
- [Takte in andere Systeme verschieben](#) auf Seite 660
- [Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen](#) auf Seite 660
- [Notenabstand](#) auf Seite 530

Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts

Dorico Elements bietet mehrere Optionen, mit denen Sie die standardmäßigen vertikalen Abstände und die Ausrichtung von Notenzeilen und Systemen in jedem Layout einzeln steuern können.

- Sie können auf Layout-spezifische vertikale Abstände zugreifen, indem Sie den Dialog **Layout-Optionen** öffnen und in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände** klicken.

Die Seite **Vertikale Abstände** enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

Ideale Abstände

Hier finden Sie mehrere Szenarien, mit denen Sie den Abstand einrichten können, den Dorico Elements zwischen Notenzeilen und Systemen im jeweiligen Kontext einhalten soll, einschließlich der Standardwerte für diese Abstände in der fortlaufenden Ansicht, da Dorico Elements Kollisionen zwischen Notenzeilen und Objekten in der fortlaufenden Ansicht nicht automatisch verhindert. Die Optionen werden zur Veranschaulichung des Kontexts der jeweiligen Option mit Schaubildern untermalt.

Es empfiehlt sich, als idealen Abstand den für Sie akzeptablen Mindestwert festzulegen, da Dorico Elements Ihre festgelegten Abstandswerte grundsätzlich niemals unterschreitet. Die Festlegung kleinerer Werte bietet Dorico Elements größere Flexibilität beim Ermitteln der Notenzeilenspationierung – vor allem dann, wenn der Rahmen sehr voll ist. So kann der Freiraum zwischen Notenzeilen ohne Dynamikanweisungen zum Beispiel verkleinert werden, um mehr Platz zwischen Notenzeilen mit Dynamikanweisungen zu schaffen. Ebenso empfiehlt es sich, die Optionen für vertikale Abstände nach der abschließenden Bearbeitung von Noten und Objekten einzurichten, da Sie dann bei der Einrichtung dieser Optionen das gesamte Projekt berücksichtigen können.

Je nach Kontext werden die Optionen auf unterschiedliche Weise von der automatischen vertikalen Ausrichtung beeinflusst:

- Notenzeile zu Notenzeile, Notenzeilengruppe zu Notenzeile, Notenzeile zu Notenzeilengruppe, Notenzeilengruppe zu Notenzeilengruppe, Abstand zwischen Systemen und Timecode-Notenzeile zu Notenzeile**
Diese Abstände werden nicht auf Rahmen übertragen, die automatisch ausgerichtet werden.
- Akkolade zu Akkolade und Ossia-Notenzeile zu Notenzeile**
Diese Abstände werden immer übernommen, auch bei Rahmen, die automatisch ausgerichtet werden, da Akkoladen und Ossia-Notenzeilen niemals ausgerichtet werden. Dies gilt auch für zusätzliche Notenzeilen.

HINWEIS

- Divisi-Notenzeilen werden vertikal ausgerichtet, wenn der **Notenzeile zu Notenzeile**-Abstand für sie festgelegt ist. Wenn hingegen der **Akkolade zu Akkolade**-Abstand für sie festgelegt ist, gilt für die Notenzeilen in den Divisi-Abschnitten nicht die vertikale Ausrichtung, sondern ausschließlich der für Akkoladen festgelegte Abstand.
- Wenn der Abstand zwischen den Notenzeilen in einem Layout sehr klein ist, kann es schon genügen, die Größe der Notenzeilen zu verkleinern, um gute Ergebnisse zu erzielen.

- Bei der Berechnung der Anzahl der Systeme, die jeweils in einen Rahmen in einem Layout passen, berücksichtigt Dorico Elements die Höhe der Notenzeilen, den Mindestabstand zwischen den Notenzeilen, den maximalen Abstand zwischen sehr hohen/tiefen Noten und Notenzeilen sowie andere Objekte, die vertikale Abstände erfordern, wie Pedallinien und Tempomarkierungen. Diese Berechnung erfolgt jedoch, bevor der horizontale Abstand endgültig festgelegt wird, was dazu führen kann, dass dem Rahmen mehr oder weniger Systeme zugeordnet werden, als idealerweise darin Platz finden. In solchen Fällen können Sie feste Einstellungen für die Verteilung und System-/Rahmenumbrüche verwenden, um festzulegen, welche Systeme in Rahmen angezeigt werden.
-

Mindestabstände

Hier finden Sie Optionen für die Mindestabstände, die Dorico Elements zusätzlich zu den Abständen zwischen Notenzeilen zwischen Objekten einhalten soll.

- **Zusammenstöße zwischen angrenzenden Notenzeilen und Systemen automatisch beheben:** Wenn diese Option aktiviert ist, hält Dorico Elements automatisch zusätzlichen Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ein, um Zusammenstöße zu vermeiden. Wenn dies deaktiviert ist, übernimmt Dorico Elements nur die festgelegten vertikalen Abstände. So entstehen Notenzeilen und Systeme mit gleichmäßigem Abstand, doch es kann zu Zusammenstößen zwischen verschiedenen Objekten kommen.
- **Mindestabstand zwischen Notenzeilen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Notenzeilen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Objekte enthält.
- **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Systemen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Objekte enthält.

HINWEIS

Mindestabstände wirken sich nicht auf die Verteilung aus. Wenn Sie zum Beispiel den **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt** ändern, ändert sich der Abstand über/unter Systemen auf einer Seite, aber Systeme werden nicht auf spätere Seiten verschoben. Stattdessen können Sie die idealen Abstände ändern.

Vertikale Ausrichtung

Hier finden Sie Optionen, mit denen Sie die Schwellwerte für den Füllwert von Rahmen festlegen können, ab denen Notenzeilen und/oder Systeme automatisch vertikal ausgerichtet werden sollen.

- **Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt:** Wenn der Füllwert des Rahmens diesen Schwellwert überschreitet, werden die darin enthaltenen Notenzeilen und Systeme automatisch vertikal ausgerichtet. Dadurch werden sie gleichmäßig auf die Höhe des Rahmens aufgeteilt. Rahmen mit Füllwerten unterhalb dieses Schwellwerts werden nicht automatisch ausgerichtet. Stattdessen befolgen die Notenzeilen die Einstellungen für ideale Abstände. Damit lassen sich Abstände zwischen der untersten Notenzeile bzw. dem untersten System und dem unteren Rand des Bodens einrichten.
- **Abstand nur zwischen Systemen ausrichten, wenn Rahmen mindestens [n] % ausgefüllt:** Wenn der Füllwert des Rahmens oberhalb dieses Schwellwerts liegt, wird nur der Abstand zwischen Systemen im Rahmen ausgerichtet. Notenzeilen befolgen hingegen Ihre Einstellungen für ideale Abstände für das jeweilige Layout. Dadurch lässt sich auf sehr vollen Seiten ein deutlicher Abstand zwischen den Systemen einhalten.

- **Notenzeilen ausrichten, wenn Rahmen mit individuellem 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 768

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 630

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 530

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Verteilen](#) auf Seite 658

[Ränder](#) auf Seite 642

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 645

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891

[Notenzeilen](#) auf Seite 1375

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 1377

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 633

[Auswahl in Systeme umwandeln](#) auf Seite 665

[Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 669

[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1266

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1271

Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern

Sie können den vertikalen Abstand zwischen Notenzeilen, ausgedrückt als Prozentsatz der eingestellten Idealabstände, in der fortlaufenden Ansicht in jedem Layout unabhängig voneinander ändern. Die Vergrößerung der Abstände zwischen den Notenzeilen in Layouts mit sehr hohen/tiefen Noten kann nützlich sein, da Dorico Elements in der fortlaufenden Ansicht keine automatische Vermeidung von Zusammenstößen durchführt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
 4. Ändern Sie gegebenenfalls im Abschnitt **Ideale Abstände** den Wert für **Ideale Notenzeilenabstände in der fortlaufenden Ansicht erweitern auf**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenfilter](#) auf Seite 463

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

Einzelne Notenzeilen bzw. Systeme vertikal verschieben


Sie können die Spationierung einzelner Notenzeilen, einschließlich Ossia-Notenzeilen, durch Änderung der vertikalen Position einzelner Notenzeilen und Systeme unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen ändern.

WICHTIG

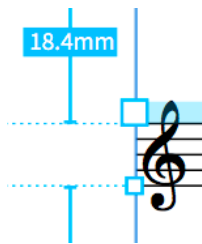
Es empfiehlt sich, das Verteilen fertigzustellen, bevor Sie einzelne Notenzeilen verschieben, da einzelne Änderungen an der Notenzeilenspationierung automatisch gelöscht werden, wenn sich der Rahmen ändert, in dem sie erfolgen.

HINWEIS

Das vertikale Verschieben einzelner Notenzeilen/Systeme hat keine Auswirkungen auf die Verteilung. Wenn Sie mehr/weniger Systeme in einem Rahmen anzeigen möchten, können Sie die Verteilung ändern, indem Sie zum Beispiel Rahmenumbrüche nutzen oder eine feste Anzahl von Systemen pro Rahmen einstellen.

Wenn **Notenzeilenspationierung**  im Notensatz-Werkzeugfeld aktiviert ist, wird Folgendes angezeigt:

- Griffe für Systemspationierung: Große quadratische Griffe in der linken oberen Ecke der obersten Notenzeile jedes Systems. Griffe für Systemspationierung steuern die vertikale Position gesamter Systeme.
- Griffe für Notenzeilenspationierung: Kleine quadratische Griffe in der linken unteren Ecke jeder Notenzeile. Griffe für Notenzeilenspationierung steuern die vertikale Position einzelner Notenzeilen.
- Abstandswerte: Linien und hervorgehobene Zahlen, die die Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen angeben und in der Maßeinheit Ihrer Wahl angezeigt werden.
- Hervorhebungen von Notenrahmen-Rändern: Transparente Hervorhebungen am oberen/unteren Rand von Notenrahmen, die die Ausdehnung von Notenrahmen-Rändern anzeigen.



Griff für Systemspationierung, Griff für Notenzeilenspationierung und Abstandswert im Notensatz-Modus, wenn **Notenzeilenspationierung** aktiviert ist

VORAUSSETZUNGEN

Notenzeilenspationierung  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eine der folgenden Optionen für jede der Notenzeilen bzw. jedes der Systeme aus, die Sie vertikal verschieben möchten:

- Griff für die Notenzeilenspationierung



- Griff für Systemspationierung



HINWEIS

- Sie können durch Drücken der **Tab-Taste** zwischen der Auswahl von Griffen für Notenzeilen und Griffen für Systeme wechseln.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur jeweils eine Notenzeile bzw. ein System gleichzeitig verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählte Notenzeile bzw. das System auf eine der folgenden Arten:



- Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Griffe nach oben zu verschieben.
- Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Klicken und ziehen Sie eine einzelne Notenzeile bzw. ein System aufwärts oder abwärts.

ERGEBNIS

Die vertikale Position der ausgewählten Notenzeilen bzw. Systeme wird zurückgesetzt. Die Farbe der Griffe ändert sich, um anzuzeigen, dass diese verschoben wurden. Wenn Sie die Systemgriffe

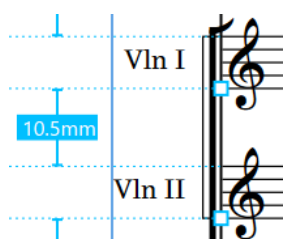
verschieben, ändern sowohl der quadratische Griff als auch der markierte Streifen am oberen Rand des Systems die Farbe.

HINWEIS

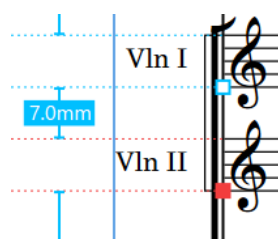
- Wenn **Notenzeilenspationierung**  aktiviert ist, können Sie ausschließlich Griffe für Notenzeilen-/Systemspationierung auswählen oder bearbeiten. Um zur normalen Auswahl und Bearbeitung zurückzukehren, klicken Sie im Notensatz-Werkzeugfeld auf **Grafische Bearbeitung**  oder kehren Sie in den Schreiben-Modus zurück.
- Sie können auch auf die Zahlen für die Abstände klicken, um den Wert zu ändern, indem Sie eine der unterstützten Maßeinheiten – d. h. Punkte, Millimeter, Zentimeter oder Zoll – verwenden.

Sie können Ihre bevorzugte Maßeinheit, die in Dorico Elements allgemein verwendet wird, auf der **Allgemein**-Seite unter **Programmeinstellungen** ändern.

BEISPIEL



Griffe für die Notenzeilenspationierung an der Standardposition



Die zweite Notenzeile wurde nach oben verschoben

WEITERE SCHRITTE

Sie können manuelle Änderungen der Notenzeilenspationierung, die Sie auf einzelnen Seiten vorgenommen haben, auf andere Seiten im Layout kopieren.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 530
- [Mehrere Systeme gleichzeitig verschieben](#) auf Seite 656
- [Standardränder von Notenrahmen ändern](#) auf Seite 644
- [Änderungen der Notenzeilenspationierung auf andere Seiten kopieren](#) auf Seite 657
- [Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 51
- [Ränder](#) auf Seite 642
- [Verteilen](#) auf Seite 658
- [Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667
- [Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 669
- [Takte in andere Systeme verschieben](#) auf Seite 660
- [Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen](#) auf Seite 660

Einzelne Änderungen der Notenzeilenspationierung entfernen

Sie können Änderungen an der Notenzeilenspationierung entfernen und die Griffe für Notenzeilen- bzw. System-Spationierung auf ihre ursprüngliche Standardposition zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Notenzeilenspationierung  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Systemgriffe aus, die Sie auf die ursprüngliche Position zurücksetzen möchten.
 2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Systemgriffe werden auf die ursprüngliche Position zurückgesetzt.

TIPP

Sie können auch alle Änderungen der Notenzeilenspationierung innerhalb ausgewählter Systeme, Rahmen oder innerhalb des Layouts zurücksetzen, indem Sie eine der Optionen im Menü unter **Notensatz > Notenzeilenspationierung** wählen.

Mehrere Systeme gleichzeitig verschieben

Sie können mehrere Systeme gleichzeitig verschieben, so dass die Lücken zwischen den einzelnen Systemen gleich bleiben. Dies wird auch als »Ziehharmonika-Ziehen« bezeichnet.


WICHTIG

Es empfiehlt sich, zusätzliche Seiten hinzuzufügen und das Layout der Seiten fertigzustellen, bevor Sie einzelne Notenzeilen verschieben. Einzelne Änderungen an der Notenzeilenspationierung werden automatisch gelöscht, wenn sich der Rahmen ändert, in dem sie erfolgen.

HINWEIS

- Sie können mit dieser Methode nur Systeme näher zusammenrücken lassen, Sie können sie nicht verwenden, um diese weiter auseinander zu bewegen.
 - Sie können diese Schritte nicht auf Griffe für die Notenzeilenspationierung in Tacets anwenden.
 - Das vertikale Verschieben einzelner Notenzeilen/Systeme hat keine Auswirkungen auf die Verteilung. Wenn Sie mehr/weniger Systeme in einem Rahmen anzeigen möchten, können Sie die Verteilung ändern, indem Sie zum Beispiel Rahmenumbrüche nutzen oder eine feste Anzahl von Systemen pro Rahmen einstellen.
-

VORAUSSETZUNGEN

Notenzeilenspationierung  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den Systemgriff der obersten Systeme aus, die Sie verschieben möchten.



HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie Systeme nur jeweils unter ein einzelnes System verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Systeme auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardwert nach unten zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-J**.
 - Um sie um einen höheren Wert nach unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-J**.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf den Systemgriff und ziehen Sie ihn nach unten.

ERGEBNIS

Alle Systeme unterhalb des ausgewählten Systems bis hin zum unteren Rand des Notenrahmens werden näher zusammengebracht. Die Lücken zwischen den einzelnen Systemen bleiben gleich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 649

[Tacets](#) auf Seite 670

[Verteilen](#) auf Seite 658

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 669

[Takte in andere Systeme verschieben](#) auf Seite 660

[Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen](#) auf Seite 660

Änderungen der Notenzeilenspationierung auf andere Seiten kopieren

Sie können manuelle Änderungen der Notenzeilenspationierung, die Sie auf einzelnen Seiten vorgenommen haben, auf andere Seiten im Layout kopieren.

HINWEIS

Um Änderungen der Notenzeilenspationierung kopieren zu können, müssen die Zielseiten dieselbe Anzahl von Notenzeilen pro System und dieselbe Anzahl von Systemen pro Rahmen aufweisen wie die Quellseite.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notenbereich ein Objekt auf der Seite aus, deren Notenzeilenspationierung Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie **Notensatz > Notenzeilenspationierung > Notenzeilenspationierung kopieren**, um den Dialog **Notenzeilenspationierung kopieren** zu öffnen.
3. Optional: Ändern Sie die Seite, deren Notenzeilenspationierung Sie kopieren möchten, indem Sie den Wert für **Ab Seite** ändern.
Standardmäßig ist die Seite, auf der Sie ein Objekt ausgewählt haben, im Wertefeld eingestellt.
4. Ändern Sie die erste Seite, auf die die Notenzeilenspationierung kopiert werden soll, indem Sie den Wert für **Bis Anfang Seite** ändern.

5. Ändern Sie die letzte Seite im Seitenbereich, auf die die Notenzeilenspationierung kopiert werden soll, indem Sie den Wert für **Bis Ende Seite** ändern.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einzelne Notenzeilen bzw. Systeme vertikal verschieben](#) auf Seite 653

Notenzeilenspationierung kopieren (Dialog)

Im Dialog **Notenzeilenspationierung kopieren** können Sie Seiten auswählen, deren geänderte Notenzeilenspationierung Sie kopieren möchten, und die Seiten, in die Sie diese Notenzeilenspationierung einfügen möchten.

- Sie können im Notensatz-Modus den Dialog **Notenzeilenspationierung kopieren** öffnen, indem Sie **Notensatz > Notenzeilenspationierung > Notenzeilenspationierung kopieren** auswählen.

TIPP

Sie können für das Öffnen des Dialogs **Notenzeilenspationierung kopieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl festlegen.

Der Dialog **Notenzeilenspationierung kopieren** bietet die folgenden Optionen:

Ab Seite

Hier können Sie durch Angabe der Seitenzahl festlegen, von welcher Seite die Notenzeilenspationierung kopiert werden soll. Wenn beim Öffnen des Dialogs ein Objekt ausgewählt ist, wird die jeweilige Seite automatisch im Wertefeld eingestellt.

Bis Anfang Seite

Ermöglicht es Ihnen, die erste Seite im Layout festzulegen, auf die eine geänderte Notenzeilenspationierung kopiert werden soll.

Bis Ende Seite

Ermöglicht es Ihnen, die letzte Seite im Layout festzulegen, auf die eine geänderte Notenzeilenspationierung kopiert werden soll.

Wenn Sie beispielsweise eine auf der ersten Seite geänderte Notenzeilenspationierung auf die folgenden drei Seiten kopieren möchten, d. h. die Seiten zwei, drei und vier, nicht aber auf Seite fünf und die Folgenseiten, müssen Sie **Ab Seite** auf **1**, **Bis Anfang Seite** auf **2** und **Bis Ende Seite** auf **4** setzen.

In der Vorschau wird neben jedem Wertefeld die Seitenzahl angezeigt, so dass Sie auch bei Seiten mit geänderter angezeigter Seitenzahl innerhalb des Layouts die Seite, auf die Sie die geänderte Notenzeilenspationierung kopieren, problemlos identifizieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

Verteilen

»Verteilen« ist ein Begriff, der das Festlegen des Layouts von Notenseiten beschreibt, zum Beispiel die Einstellung der Anzahl von Takten pro System.

Bei der Berechnung, wie viele Noten in jedes System und auf jede Seite passen können, berücksichtigt Dorico Elements mehrere Aspekte des Layouts, darunter Einstellungen für

Notenabstände und vertikale Abstände. Sie können diese Einstellungen ändern, um die Standard-Verteilung in jedem Layout zu ändern.

In Dorico Elements können Sie eine feste Anzahl von Takten pro System und von Systemen pro Notenrahmen für jedes einzelne Layout einstellen.

Sie können die Verteilung detaillierter steuern, indem Sie Takte in andere Systeme verschieben, System-/Rahmenumbrüche einfügen, Auswahlen in Systeme/Rahmen einpassen und die Verteilung im aktuellen Layout sperren/zurücksetzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 531

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Takte in andere Systeme verschieben](#) auf Seite 660

[Layouts sperren](#) auf Seite 661

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 662

[Ränder](#) auf Seite 642

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 663

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1329

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 635

Anzahl der Takte pro System festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Takten definieren, die in jedem einzelnen Layout in jedem System enthalten sein sollen, wenn Sie zum Beispiel vier Takte pro System in einem Leadsheet möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Taktanzahl pro System ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im Abschnitt **Verteilen Feste Anzahl von Takten pro System**.
5. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jedes System eingestellten Takte wird in den ausgewählten Layouts geändert. Wenn eines der Layouts Regionen mit Zwei-Takt- oder Vier-Takt-Wiederholungen enthält, wird die Verteilung durch Dorico Elements automatisch angepasst, damit Phrasen nicht über die Systeme verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1290

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 664
[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 668
[Auswahl in Systeme umwandeln](#) auf Seite 665
[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Systemen festlegen, die in jedem einzelnen Layout in jedem Notenrahmen enthalten sein sollen. Da die Standard-Seitenvorlagen nur einen Notenrahmen pro Seite besitzen, legen Sie mit der Anzahl der Systeme pro Rahmen üblicherweise die Anzahl der Systeme pro Seite fest.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Anzahl der Systeme pro Rahmen ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im Bereich **Verteilen** die Option **Feste Anzahl von Systemen pro Rahmen**.
5. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
6. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jeden Notenrahmen eingestellten Systeme wird in den ausgewählten Layouts geändert.

Wenn Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren** aktiviert haben, wird die Anzahl der in jedem Notenrahmen enthaltenen Systeme an die Größe des Notenrahmens angepasst. Zum Beispiel enthalten Seiten mit kleineren Rahmen, etwa auf der ersten Seite, weniger Systeme als durch Ihre Verteilungseinstellung vorgegeben.

Takte in andere Systeme verschieben

Sie können Takte in das nächste oder das vorige System verschieben, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Takte im selben System angezeigt werden.





VORAUSSETZUNGEN

Grafische Bearbeitung  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Objekt in dem Takt aus, den Sie in ein anderes System verschieben möchten.
Wählen Sie zum Beispiel ein Objekt im frühesten Takt aus, den Sie in das nächste System verschieben möchten, oder ein Objekt im letzten Takt, das Sie in das vorige System verschieben möchten.

2. Verschieben Sie Takte auf eine der folgenden Arten in ein anderes System:

- Um alle Takte zwischen dem Anfang des aktuellen Systems und der Auswahl in das vorige System zu verschieben, drücken Sie , oder klicken Sie im Abschnitt **Takte zwischen Systemen verschieben** im Formatierungsbereich auf **Ins vorige System verschieben** .
- Um alle Takte zwischen der Auswahl und dem Ende ihres aktuellen Systems in das nächste System zu verschieben, drücken Sie , oder klicken Sie im Abschnitt **Takte zwischen Systemen verschieben** des Formatierungsbereichs auf **Ins nächste System verschieben** .

ERGEBNIS

Die ausgewählten Takte werden in das vorige bzw. nächste System verschoben. Systemumbrüche werden am Anfang und Ende von jedem neuen System eingefügt.

HINWEIS

- Für Systemumbrüche, die am Anfang von Systemen eingefügt wurden, ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Systemumbruch warten** aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.
- Unter **Programmeinstellungen** > **Noteneingabe und Bearbeitung** > **Noteneingabe** > **Umbrüche** können Sie festlegen, wie viele Systeme als Folge des Verschiebens von Takten in andere Systeme gesperrt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 669

[Auswahl in Systeme umwandeln](#) auf Seite 665


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59


Layouts sperren

Sie können die aktuelle Verteilung in einzelnen Layouts sperren.

VORAUSSETZUNGEN

- Die linke Zone wird angezeigt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensatz-Modus das Layout, dessen Verteilung Sie sperren möchten.
2. Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Layout sperren**  im Abschnitt **Layout sperren**.

ERGEBNIS

System- und Rahmenumbrüche werden nach Bedarf am Anfang jedes Systems eingefügt, um die aktuelle Verteilung in dem Layout zu sperren, das im Notenbereich geöffnet ist.

HINWEIS

- Für die System- und Rahmenumbrüche sind standardmäßig die Optionen **Auf nächsten Systemumbruch warten** und **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** in der **Format-**Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch, Rahmenumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.
- Sie können der Option **Layout sperren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Formatierungsbereich](#) auf Seite 527

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Verteilen](#) auf Seite 658


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61


Verteilung zurücksetzen

Sie können alle System- und Rahmenumbrüche in einzelnen Layouts löschen und die Layouts wieder auf ihre Standardverteilung und die Standardeinstellungen für Abstände zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die linke Zone wird angezeigt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensatz-Modus das Layout, dessen Verteilung Sie zurücksetzen möchten.
2. Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Layout zurücksetzen**  im Abschnitt **Layout sperren**.

ERGEBNIS

Alle System- und Rahmenumbrüche in dem Layout, das im Notenbereich geöffnet ist, werden gelöscht. Das Layout wird wieder auf die Standardeinstellungen für Verteilung und Abstände zurückgesetzt.

HINWEIS

- Für die System- und Rahmenumbrüche sind standardmäßig die Optionen **Auf nächsten Systemumbruch warten** und **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** in der **Format-**Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch, Rahmenumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.

- Sie können der Option **Layout zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben

Sie können auswählen, ob Dorico Elements System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten setzen kann oder nicht. So können Sie zum Beispiel beim Formatieren von Leadsheets, bei denen nur Umbrüche an Taktstrichen erforderlich sind, Umbrüche innerhalb von Takten verhindern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Abschnitt die Option **System- und Rahmenumbrüche beim Erstellen an Taktstrichen einrasten** im **Umbrüche**-Unterabschnitt.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten werden erlaubt, wenn die Option aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn sie deaktiviert ist.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlaubt sind, rasten eingefügte System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Wenn Sie Systeme/Rahmen aus einer Auswahl erstellen, rastet der erste Umbruch am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt und der zweite Umbruch am Taktstrich nach dem letzten ausgewählten Objekt ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Verteilen](#) auf Seite 658

Systemumbrüche

Systemumbrüche treten auf, wenn das Notenmaterial den rechten Seitenrand erreicht und daher in einem neuen System fortgesetzt werden muss, das sich für gewöhnlich unter dem vorigen System auf derselben Seite oder auf einer neuen Seite befindet. Dorico Elements ordnet Noten in Systemen automatisch so an, dass sie einwandfrei gesetzt und gut lesbar sind, aber Sie können Systemumbrüche auch manuell steuern.

Systemumbrüche, die Sie manuell eingefügt haben, werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können. Sie sind außerdem Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Systemumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.



Systemumbruch-Hinweis, ausgewählt

HINWEIS

- Standardmäßig rasten System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Sie können festlegen, ob Umbrüche an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten erlaubt sind.
- Für Systemumbrüche am Anfang von Systemen, die mit **In System einpassen** erstellt wurden, ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Systemumbruch warten** aktiviert. Wenn diese Eigenschaft aktiviert ist, erstellt Dorico Elements ein System, das das gesamte Material zwischen diesem und dem nächsten Systemumbruch bzw. dem Ende der Partie enthält. Wenn Sie später nachfolgende Systemumbrüche löschen, entstehen dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme. Wenn Sie zum Beispiel alle nachfolgenden Systemumbrüche löschen, wird die gesamte Notation bis zum Ende der Partie in ein einzelnes System gezwängt.
- Sie können außerdem den Inhalt von Systemen steuern, indem Sie die Anzahl der Takte pro System in jedem Layout fixieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 663

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 458

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 529

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 531

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 649

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1329

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 633

[Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1363

[Notenzeilengröße ab System-/Rahmenumbrüchen ändern](#) auf Seite 646

[Layouts sperren](#) auf Seite 661


[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 662

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Wenn Sie Systemumbrüche innerhalb von Mehrtaktpausen einfügen möchten, haben Sie entweder Mehrtaktpausen im Layout ausgeblendet oder Mehrtaktpausen an den jeweiligen Positionen geteilt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eine Note oder ein anderes Objekt an der rhythmischen Position aus, die am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden soll.
2. Fügen Sie auf eine der folgenden Arten einen Systemumbruch ein:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-S**.

- Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Systemumbruch erzeugen**  im Abschnitt **Systeme formatieren**.

ERGEBNIS

Ein Systemumbruch wird an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts eingefügt. Wenn keine Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, rastet er am vorigen Taktstrich ein. Alle Notationselemente hinter dem Systemumbruch werden in das nachfolgende System verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Systemumbruch einfügen, wird dieser von Dorico Elements nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Systemumbruch verteilt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Formatierungsbereich](#) auf Seite 527

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 663

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 531

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327


[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1329

[Layouts sperren](#) auf Seite 661

Auswahl in Systeme umwandeln

Sie können die Übernahme des gesamten Notenmaterials zwischen zwei ausgewählten rhythmischen Positionen in ein einzelnes System erzwingen, zum Beispiel um bestimmte Takte im selben System anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Die linke Zone wird angezeigt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, die den Anfang des Systems bilden soll.

HINWEIS

Wir empfehlen, dazu Notenköpfe oder Taktstriche auszuwählen. Die Auswahl anderer Objekte, z. B. Bindebögen, kann dazu führen, dass Systemumbrüche früher bzw. später als beabsichtigt eingefügt werden.

2. Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf eines der folgenden Elemente:
 - Einen Notenkopf, der das Ende des Systems bilden soll
 - Ein Objekt, das den Anfang des nachfolgenden Systems bilden soll
3. Klicken Sie im Abschnitt **Systeme formatieren** des Formatierungsbereichs auf **In System einpassen** .

ERGEBNIS

Ein festes System wird durch Einfügen von Systemumbrüchen am Beginn bzw. am Ende Ihrer Auswahl erzeugt. Das System enthält das gesamte Notenmaterial zwischen zwei ausgewählten Objekten.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlaubt sind, rastet der erste Umbruch am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt und der zweite Umbruch am Taktstrich nach dem letzten ausgewählten Objekt ein.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, hängt der Inhalt des Systems von Ihrer Auswahl ab.

- Wenn Sie Objekte wie Taktstriche oder Bindebögen ausgewählt haben, wird der Anfang Ihres ersten ausgewählten Objekts am Anfang des Systems und das Ende Ihres zuletzt ausgewählten Objekts am Anfang des nächsten Systems positioniert.
- Wenn Sie Notenköpfe ausgewählt haben, wird auch der zuletzt ausgewählte Notenkopf in das System aufgenommen und nicht an den Anfang des nächsten Systems positioniert.
- Wenn Sie Haltebögen ausgewählt haben, wird das gesamte Notenmaterial zwischen der ersten und letzten Note der Haltebogenkette in das System aufgenommen, unabhängig davon, wo innerhalb der Haltebogenkette Sie die Auswahl getroffen haben.

HINWEIS

Bei Systemumbrüchen am Beginn der Auswahl ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Systemumbruch warten** aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.

Bei Deaktivieren von **Auf nächsten Systemumbruch warten** kann Dorico Elements die nachfolgende Notation wie gewohnt verteilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Formatierungsbereich](#) auf Seite 527

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 663

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 529

[Layouts sperren](#) auf Seite 661

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

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 469

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 458

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

Systemumbrüche löschen

Sie können eingefügte Systemumbrüche wieder löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Systemumbruch werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Hinweise der Systembrüche aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 662

Rahmenumbrüche

Rahmenumbrüche treten auf, wenn Notenmaterial den rechten Seitenrand am unteren Rand eines Rahmens erreicht und in einem neuen System im nächsten Rahmen in der Notenrahmenkette fortgesetzt werden muss, normalerweise also auf der nächsten Seite. Dorico Elements ordnet Noten automatisch in Rahmen an, damit Systeme einwandfrei ausgerichtet und lesbar sind. Sie können Rahmenumbrüche jedoch auch manuell steuern, um zum Beispiel Seitenwechsel an bestimmten Positionen in Einzelstimmen-Layouts einzufügen.

Rahmenumbrüche, die Sie manuell eingefügt haben, werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können. Sie sind Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Rahmenumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.



Rahmenumbruch-Hinweis, ausgewählt

HINWEIS

- Standardmäßig rasten System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Sie können festlegen, ob Umbrüche an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten erlaubt sind.
- Für Rahmenumbrüche am Anfang von Rahmen, die mit **In Rahmen einpassen** erstellt wurden, ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** aktiviert. Wenn diese Eigenschaft aktiviert ist, erstellt Dorico Elements einen Rahmen, der das gesamte Material zwischen diesem und dem nächsten Rahmenumbruch enthält. Wenn Sie später nachfolgende Rahmenumbrüche löschen, entstehen dicht befüllte Rahmen mit eng beieinander liegenden oder überlappenden Systemen. Wenn Sie zum Beispiel alle nachfolgenden Rahmenumbrüche löschen, wird die gesamte Notation bis zum Ende der Partie in einen einzelnen Rahmen gezwängt.
- Sie können außerdem den Inhalt von Notenrahmen steuern, indem Sie die Anzahl der Systeme pro Notenrahmen in jedem Layout fixieren.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 663
- [Rahmen](#) auf Seite 685
- [Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 693
- [Hinweise](#) auf Seite 469
- [Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 458
- [Notenabstand](#) auf Seite 530
- [Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 531
- [Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650
- [Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 530
- [Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 633
- [Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1363
- [Notenzeilengröße ab System-/Rahmenumbrüchen ändern](#) auf Seite 646
- [Layouts sperren](#) auf Seite 661
- [Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 662
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695


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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Wenn Sie Rahmenumbrüche innerhalb von Mehrtaktpausen einfügen möchten, haben Sie entweder Mehrtaktpausen im Layout ausgeblendet oder Mehrtaktpausen an den jeweiligen Positionen geteilt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eine Note oder ein anderes Objekt an der rhythmischen Position aus, die am Anfang des nächsten Rahmens angezeigt werden soll.
2. Fügen Sie auf eine der folgenden Arten einen Rahmenumbruch ein:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
 - Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Rahmenumbruch erzeugen**  im Abschnitt **Notenrahmen formatieren**.

ERGEBNIS

Ein Rahmenumbruch wird an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Objekts eingefügt. Wenn keine Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, rastet er am vorigen Taktstrich ein. Alle Notationselemente hinter dem Rahmenumbruch werden in den nächsten Notenrahmen verschoben.

HINWEIS

Falls Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Rahmenumbruch einfügen, wird der Rahmenumbruch von Dorico Elements nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Rahmenumbruch verteilt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Formatierungsbereich](#) auf Seite 527

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 663

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 531

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1329

[Layouts sperren](#) auf Seite 661

Selektionen für Rahmeninhalt

Sie können die Übernahme des gesamten Notenmaterials zwischen zwei ausgewählten rhythmischen Positionen in einen einzelnen Rahmen erzwingen, zum Beispiel um bestimmte Takte auf derselben Seite anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Die linke Zone wird angezeigt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, die den Anfang des Rahmens bilden soll.

HINWEIS

Wir empfehlen, dazu Notenköpfe oder Taktstriche auszuwählen. Die Auswahl anderer Objekte, z. B. Bindebögen, kann dazu führen, dass Rahmenumbrüche früher bzw. später als beabsichtigt eingefügt werden.

2. Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf eines der folgenden Elemente:
 - Einen Notenkopf, der das Ende des Rahmens bilden soll
 - Ein Objekt, das den Anfang des Folgerahmens bilden soll
3. Klicken Sie im Abschnitt **Notenrahmen formatieren** des Formatierungsbereichs auf **In Rahmen einpassen** .

ERGEBNIS

Ein fester Rahmen wird durch Einfügen von Rahmenumbrüchen am Beginn bzw. am Ende Ihrer Auswahl erzeugt. Der Rahmen enthält das gesamte Notenmaterial zwischen zwei ausgewählten Objekten.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlaubt sind, rastet der erste Umbruch am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt und der zweite Umbruch am Taktstrich nach dem letzten ausgewählten Objekt ein.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, hängt der Inhalt des Rahmens von Ihrer Auswahl ab.

- Wenn Sie Objekte wie Taktstriche oder Bindebögen ausgewählt haben, wird der Anfang Ihres ersten ausgewählten Objekts am Anfang des Rahmens und das Ende Ihres zuletzt ausgewählten Objekts am Anfang des nächsten Rahmens positioniert.
- Wenn Sie Notenköpfe ausgewählt haben, wird auch der zuletzt ausgewählte Notenkopf in den Rahmen aufgenommen und nicht am Anfang des nächsten Rahmens positioniert.

- Wenn Sie Haltebögen ausgewählt haben, wird das gesamte Notenmaterial zwischen der ersten und letzten Note der Haltebogenkette in den Rahmen aufgenommen, unabhängig davon, wo innerhalb der Haltebogenkette Sie die Auswahl getroffen haben.

HINWEIS

Bei Rahmenumbrüchen am Anfang der Auswahl ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Rahmenumbruch in einen Rahmen zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Rahmenumbrüche dicht befüllte Rahmen mit eng beieinander liegenden oder überlappenden Systemen entstehen.

Bei Deaktivieren von **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** kann Dorico Elements die nachfolgende Notation wie gewohnt verteilen.

Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden

Sie können Hinweise auf Rahmenumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Rahmenumbrüche**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 458

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

Rahmenumbrüche löschen

Sie können eingefügte Rahmenumbrüche wieder löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Rahmenumbruch werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Hinweise der Rahmenumbrüche aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 662

Tacets

Mit Tacets wird angezeigt, dass ein Spieler in einem Teil einer Partie pausiert, wobei es sich z. B. um den Satz einer Symphonie oder ein Cue einer Filmmusik handeln kann. In Dorico Elements können Sie Tacets automatisch generieren.

Dorico Elements zeigt Tacets für Partien in Einzelstimmen-Layouts an, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Sie haben den Spieler aus den Partien entfernt, in denen er nicht spielt.

- Die Partien sind dem Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Die Partien sind der Seitenvorlage-Rahmenverkettung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Sie haben sich dafür entschieden, Tacets im Einzelstimmen-Layout anzuzeigen.




2. Andante

Tacet


3. Menuetto



Auszug aus einem Einzelstimmen-Layout, bei dem für den Spieler in der zweiten Partie ein Tacet gilt

Im Notensatz-Modus verhalten sich Tacets wie Systeme, d. h. sie erhalten eigene Griffe zur Notenzeilenspationierung, wenn **Notenzeilenspationierung**  aktiviert ist. Auf diese Weise können Sie einzelne Tacets und deren Partie-Überschriften einzeln nach oben oder unten verschieben. Sie können auch System- und Rahmenumbrüche am Anfang von Tacets einfügen.

HINWEIS

Wir raten davon ab, **Notenzeilenspationierung kopieren** und **Rahmen sperren**  auf Seiten zu verwenden, bei denen Tacets das erste oder letzte System des Rahmens bilden. Da Tacets keine Takte enthalten, kann Dorico Elements an den Enden von Tacets keine System- oder Rahmenbrüche einfügen, um den Rahmeninhalt zu sperren.

Sie können den in Tacets angezeigten Text und die obere und untere Begrenzung der Tacets in jedem Layout unabhängig voneinander ändern.

Sie können das projektweite Erscheinungsbild und Design von Tacets durch Bearbeiten des **Tacet-Absatzstils** im **Absatzstile**-Dialog weiter anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 637

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 649

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

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-Rahmenverktettung 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 1327

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327

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 682

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Ränder](#) auf Seite 642

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

Zusammenführen

Beim Zusammenführen werden die Noten mehrerer Spieler in weniger Notenzeilen als üblich angezeigt. Normalerweise geschieht dies dadurch, dass die gemeinsame Nutzung einer

Notenzeile durch mehrere Instrumente derselben Art erlaubt wird, zum Beispiel Flöten 1-2 oder Hörner 1-4.

In Dorico Elements können Sie die automatische Zusammenführung nicht aktivieren, da sie nur in Dorico Pro verfügbar ist. Wenn Sie jedoch ein Projekt importieren oder öffnen, das Layouts mit aktivierter Zusammenführung enthält, bleiben die entsprechenden Notenzeilen zusammengeführt.

HINWEIS

- Sie können in zusammengeführten Notenzeilen nichts auswählen.
- Die Zusammenführung ist in der fortlaufenden Ansicht nie aktiviert; Sie können zur fortlaufenden Ansicht wechseln, um alle Notenzeilen separat anzuzeigen. Dadurch wird die Zusammenführung im aktuellen Layout nicht deaktiviert.
- Die Aktivierung der Zusammenführung in einem beliebigen Layout in einem Projekt kann den Betrieb von Dorico Elements verlangsamen, da der Prozess eine große Anzahl von Berechnungen erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1373

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

[Divisi](#) auf Seite 1383

Einzelstimmenformatierung übertragen

Die Übertragung der Einzelstimmenformatierung umfasst das Kopieren der Layout-Optionen und der Systemformatierung, die das Layout von Seiten in bestimmten Einzelstimmen-Layouts bestimmen, und ihre Anwendung auf andere Einzelstimmen-Layouts. Dies kann bei der Formatierung ähnlicher Einzelstimmen Zeit sparen.

Die Systemformatierung umfasst die Positionen von System- und Rahmenumbrüchen, aber auch Abstandsänderungen von Noten, die sich auf den horizontalen Raum auswirken, den Noten benötigen.

In Dorico Elements können Sie Layout-Optionen und Systemformatierung sowohl gemeinsam als auch unabhängig voneinander aus einem ausgewählten Quell-Layout in andere Ziel-Layouts kopieren. Beispielsweise ist es bei Quell-Layouts, deren Formatierung in erster Linie von ihren **Verteilen**-Einstellungen in den **Layout-Optionen** abhängt, wahrscheinlich, dass das Kopieren ihrer Layout-Optionen ausreicht, um die gewünschte Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.

Sie können die Layout-spezifischen Eigenschaftseinstellungen auch aus dem aktuell im Notenbereich geöffneten Layout in alle anderen Layouts kopieren, in denen diese Objekte angezeigt werden.

HINWEIS

- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.
- Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.


Einzelstimmenformatierung in andere Layouts kopieren

Sie können alle Formatierungen von einem Einzelstimmen-Layout in andere Einzelstimmen-Layouts kopieren, zum Beispiel um Zeit zu sparen, wenn mehrere Einzelstimmen-Layouts in Ihrem Projekt ähnlich formatiert werden sollen. Sie können Layout-Optionen wie Seitengröße und -ränder sowie andere Seitenformatierungen wie System- und Rahmenumbrüche in den Kopiervorgang einbeziehen.

HINWEIS

- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.
- Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich das Einzelstimmen-Layout aus, dessen Einzelstimmenformatierung Sie kopieren möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layout-Einstellungen**  und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen**, um den Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.

3. Wählen Sie in der Liste **Formatierung kopieren von** das Einzelstimmen-Layout aus, dessen Einzelstimmenformatierung Sie kopieren möchten.
Standardmäßig ist das Layout ausgewählt, dessen Karte Sie zum Öffnen des Dialogs verwendet haben.
4. Wählen Sie in der Liste **Formatierung übertragen auf** die Einzelstimmen-Layouts aus, in die Sie die Einzelstimmenformatierung einfügen möchten.
Sie können die Auswahloptionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
5. **Layout-Optionen einschließen** aktivieren/deaktivieren.
6. **Systemformatierung einschließen** aktivieren/deaktivieren.
7. Klicken Sie auf **OK**, um die Einzelstimmenformatierung in die ausgewählten Layouts zu kopieren und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die Einzelstimmenformatierung aus dem ausgewählten Quell-Layout wird in die ausgewählten Ziel-Layouts kopiert.

- Wenn Sie **Layout-Optionen einschließen** aktiviert haben, werden Layout-Optionen aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts kopiert.
- Wenn Sie **Systemformatierung einschließen** aktiviert haben, wird von Dorico Elements die Verteilung von Takten in Systemen, von Systemen auf Seiten und Notenabstandsänderungen aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts kopiert.


TIPP

- Bei Quell-Layouts, deren Formatierung in erster Linie von ihren **Verteilen**-Einstellungen in den **Layout-Optionen** abhängt, ist es wahrscheinlich, dass das Aktivieren von **Layout-Optionen einschließen** ausreicht, um eine sehr ähnliche Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.
- 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.

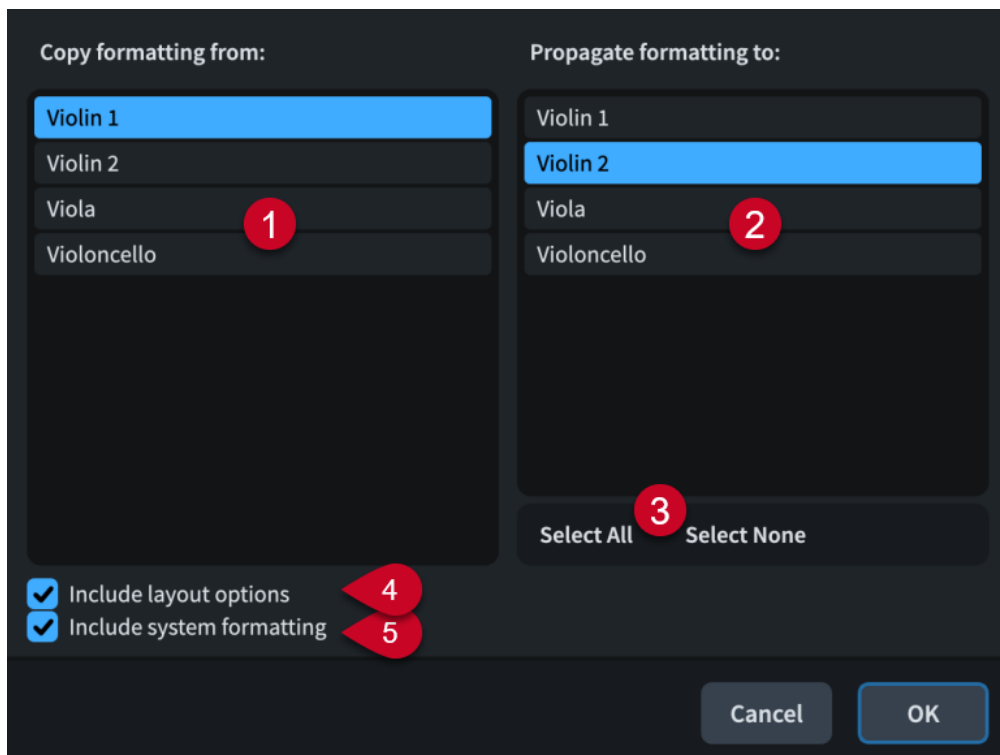
Sie können den Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- 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 Elements durch Kopieren von Systemumbrüchen, Rahmenumbrüchen und Notenabstandsänderungen, Eingeben zusätzlicher System- und Rahmenumbrüche nach Bedarf und Löschen vorhandener Systemumbrüche, Rahmenumbrüche und Notenabstandsänderungen in den Ziel-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 120

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten oder Objekte aus, deren Eigenschaften Sie in andere Layouts kopieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Nur die Eigenschaften, die im aktuellen Modus verfügbar sind, werden kopiert.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Eigenschaften übertragen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die bei den ausgewählten Noten/Objekten eingestellt und im ausgewählten Modus verfügbar sind, werden in alle Layouts und Rahmenverkettungen kopiert, in denen diese Noten/Objekte vorhanden sind. Wenn Sie zum Beispiel im Schreiben-Modus Bindebögen ausgewählt haben, werden deren notenzeilenbezogene Platzierungs- und Designeinstellungen kopiert. Wenn Sie sie im Notensatz-Modus ausgewählt haben, werden auch deren Bindebogen-Endpunkt- und Kontrollpunktpositionen kopiert.

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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 697

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 456

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 457

Seitenvorlagen

Mit Seitenvorlagen in Dorico Elements können Sie eine einheitliche Seitenformatierung erzielen, indem Sie dieselben Anordnungen von Rahmen auf mehrere Seiten und in verschiedenen Layouts anwenden.

HINWEIS

Sie können die Seitengröße, die Ränder, die Seitenausrichtung und die Notenzeilenlänge für jedes Layout in den **Layout-Optionen** einstellen.

Alle Seiten in Ihren Partituren und Ihren Einzelstimmen beziehen ihre Standardformatierung von Seitenvorlagen.

Dorico Elements bietet verschiedene Arten von Seitenvorlagen. Dadurch wird sichergestellt, dass es eine angemessene Seitenformatierung für erste Seiten unabhängig von Folgeseiten gibt, da die erste Seite normalerweise zusätzliche Informationen wie den Titel, die Komponistin oder den Komponisten und einen Copyright-Hinweis enthält. Dorico Elements nutzt Token, um diese zusätzlichen Informationen anzuzeigen.

Seitenvorlagen sind in Seitenvorlage-Sets enthalten. Standardmäßig bietet Dorico Elements separate Seitenvorlage-Sets für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts. Seitenvorlage-Sets werden automatisch auf jedes Layout übertragen, das Sie erstellen.

HINWEIS

- In Dorico Elements können Sie keine Seitenvorlagen bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.
- Das Ändern einzelner Seiten in Layouts wird in Dorico Elements als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dazu zählt zum Beispiel das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile im Schreiben-Modus. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Wenn Sie die am oberen Seitenrand angezeigten Informationen ändern möchten, also den Titel und die laufende Kopfzeile, die Sie nicht auswählen können, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Seitenvorlagen-Abweichungen zu vermeiden. Der Titel am oberen Rand der ersten Seite ist der Projekt-Titel. Die laufende Kopfzeile auf den nachfolgenden Seiten nutzt den Partie-Titel für die oberste Partie auf dieser Seite in Partituren und den Layout-Namen in Einzelstimmen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679
- [Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 681
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 682
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77
- [Token](#) auf Seite 686
- [Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 628
- [Seitenformatierung](#) auf Seite 625
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 80

Seitenvorlage-Sets

In Dorico Elements werden Seitenvorlagen als Teil von Seitenvorlage-Sets zur Verfügung gestellt. Seitenvorlage-Sets verbinden Seitenvorlagen und Partie-Überschriften, um eine geeignete Seitenformatierung für alle möglichen Situationen in Ihrem Projekt zur Verfügung zu stellen.

Neue Projekte enthalten standardmäßig die folgenden Seitenvorlage-Sets:

- **Standardpartitur:** Wird standardmäßig für Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts verwendet.
- **Standard-Einzelstimme:** Wird standardmäßig für Einzelstimmen-Layouts verwendet.

Die standardmäßigen Seitenvorlage-Sets enthalten Seitenvorlagen für erste (**Erste**) und folgende (**Standard**) Seiten.

Seitenvorlage-Sets enthalten außerdem Partie-Überschriften, mit denen Sie automatisch Partietitel über dem Anfang jeder Partie anzeigen können, wenn sie auf derselben Seite wie eine vorherige Partie beginnen. Die Standard-Seitenvorlage-Sets enthalten jeweils eine einzelne Partie-Überschrift.

Die Standard-Seitenvorlage-Sets werden automatisch auf die jeweiligen Layouts in jedem neuen Projekt angewandt. Sie können unterschiedliche Seitenvorlage-Sets auf jedes Layout anwenden.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie keine Seitenvorlage-Sets bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 682
- [Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 628

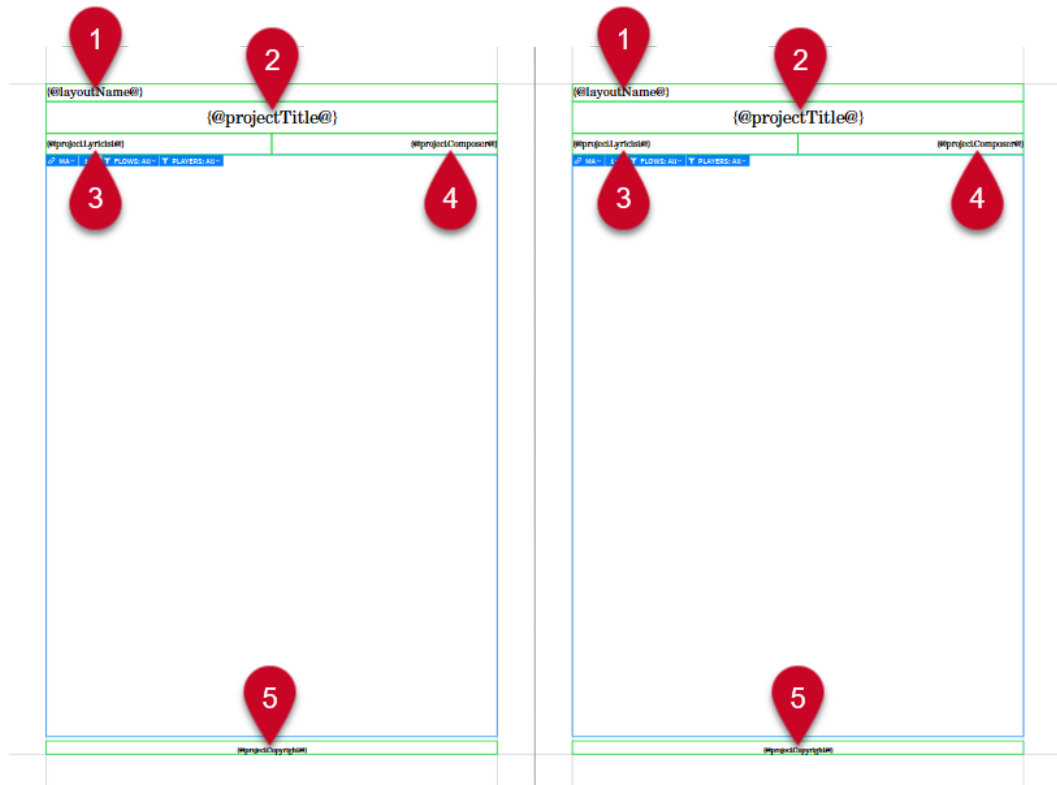
Arten von Seitenvorlagen

Seitenvorlage-Sets enthalten unterschiedliche Arten von Seitenvorlagen, die unter verschiedenen Umständen verwendet werden. **Erste**-Seitenvorlagen werden zum Beispiel normalerweise für die erste Seite mit Noten in einem Layout verwendet.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Seitenvorlagen:

Erste

Eine Seitenvorlage, die üblicherweise für die erste Notenseite eines Layouts verwendet wird. Sie enthält einen einzelnen großen Notenrahmen und mehrere Textrahmen, in denen Informationen wie der Projekt-Titel und der Komponist angezeigt werden.



Erste-Seitenvorlage im Seitenvorlagen-Editor geöffnet

Die **Erste**-Seitenvorlage enthält die folgenden Token in Textrahmen:

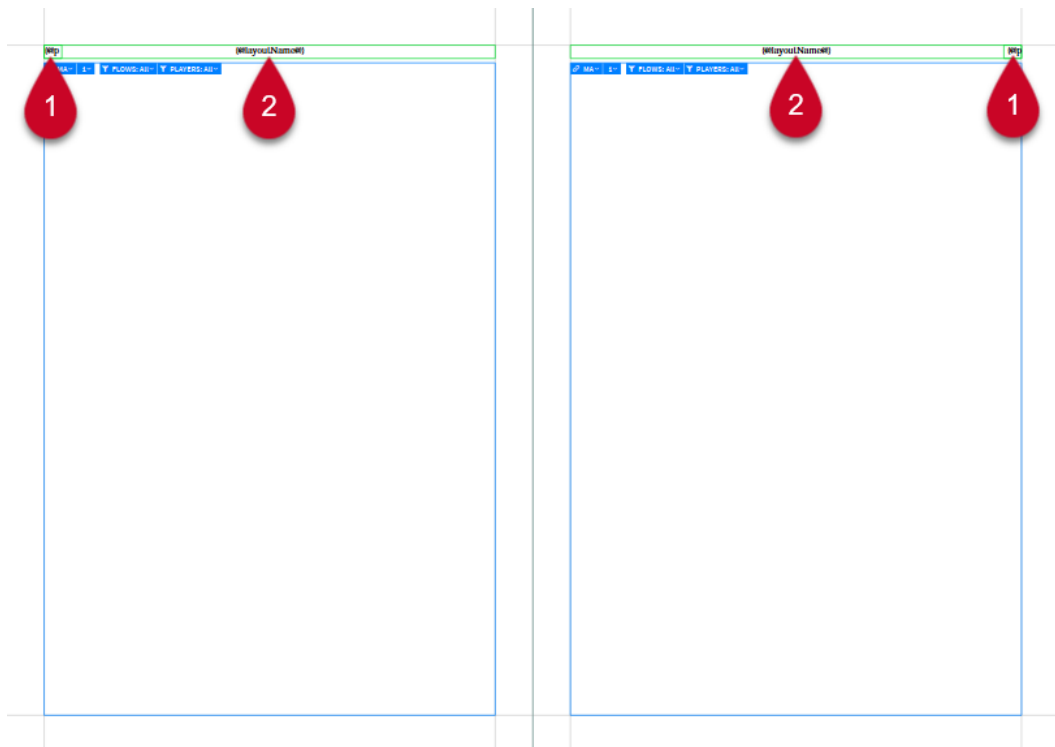
- 1 **Name des Layouts** (nur Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme**)
- 2 **Projekttitlel**
- 3 **Projekt Textdichter**
- 4 **Projekt-Komponist**
- 5 **Projekt-Copyright**

TIPP

Sie können die Formatierung der für Token auf Seitenvorlagen verwendeten Absatzstile im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten. Layoutnamen auf **Erste**-Seitenvorlagen nutzen zum Beispiel standardmäßig den Absatzstil **Name des Layouts**.

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**

TIPP

Sie können die Formatierung der für Token auf Seitenvorlagen verwendeten Absatzstile im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten. Zum Beispiel nutzen Partietitel und Layoutnamen auf **Standard**-Seitenvorlagen standardmäßig den **Überschrift**-Absatzstil.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Token](#) auf Seite 686

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 679

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 638

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1037

[Partietitel ändern](#) auf Seite 192

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Hub](#) auf Seite 71

Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen

Sie können Abweichungen, die Sie an einzelnen Seiten vorgenommen haben, entfernen, so dass sie wieder das Seitenvorlagen-Format nutzen.

Zu Seitenvorlagen-Abweichungen zählt das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile auf einzelnen Seiten, im Gegensatz zum Ändern des Inhalts von Feldern im **Projekt-Info**-Dialog.

Wenn Sie derartige Abweichungen aus leeren Seiten entfernen, dann werden diese Seiten aus dem Layout gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensatz-Modus das Layout, dessen Seitenvorlagen-Abweichungen Sie entfernen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Abweichungen von einzelnen Seiten entfernen möchten, wählen Sie Objekte auf diesen Seiten aus.
3. Sie können Seitenvorlagen-Abweichungen auf eine der folgenden Arten entfernen:
 - Um Musterseitenabweichungen nur von ausgewählten Seiten zu entfernen, wählen Sie **Notensatz > Seitenabweichung(en) entfernen**.
 - Um Abweichungen von allen Seiten zu entfernen, wählen Sie **Notensatz > Alle Seitenabweichungen entfernen**.

ERGEBNIS

Alle Abweichungen vom Seitenvorlagenformat werden entweder aus den ausgewählten oder aus allen Seiten des aktuell im Notenbereich geöffneten Layouts entfernt. Leere Seiten, die als Abweichungen betrachtet werden, werden entfernt.

Wenn Sie Abweichungen nur von ausgewählten Seiten entfernt haben, bleiben die übrigen Seiten mit Abweichungen im Layout davon unberührt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

[Rahmen](#) auf Seite 685

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Partie-Überschriften anpassen](#) auf Seite 683

Partie-Überschriften

Mit den Partie-Überschriften können Sie die Titel der Parteien direkt über ihrem ersten System automatisch anzeigen. Sie funktionieren ähnlich wie Seitenvorlagen und ermöglichen es Ihnen, dieselbe Formatierung für Partie-Überschriften auf mehrere Parteien in unterschiedlichen Layouts anzuwenden.

Partie-Überschriften sind Bestandteil von Seitenvorlage-Sets. Standardmäßig bietet Dorico Elements in jedem Partievorlagen-Set eine Partie-Überschrift, die Token zur Anzeige von Partienummer und Partietitel enthält: In einem neuen Projekt wird sie als »1. Partie 1« angezeigt. Dies wird automatisch für alle Partie-Überschriften verwendet.

Sie können die in Partie-Überschriften verwendeten Token ändern, um zum Beispiel Partienummern zu entfernen und nur Partie-Titel anzuzeigen.

3. Menuetto



Eine Partie-Überschrift über der dritten Partie in einem Einzelstimmen-Layout

Änderungen, die Sie im Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** vornehmen, werden automatisch auf den Seiten sichtbar, die die jeweiligen Partie-Überschriften nutzen. Wenn Sie zum Beispiel ein Token löschen, wird dieses Token aus allen Partie-Überschriften in allen Layouts gelöscht, die das gleiche Seitenvorlage-Set nutzen, solange die Seiten, auf denen die Partie-Überschriften angezeigt werden, keine Seitenvorlagen-Abweichungen haben.

Partie-Überschriften werden automatisch in Notenrahmen über dem ersten System der entsprechenden Partie eingefügt, d. h. sie haben im Gegensatz zu anderen Rahmen keine feste vertikale Position auf der Seite und folgen den Noten, wenn sie verschoben werden. Sie belegen auch vertikalen Raum innerhalb von Notenrahmen. Sie können die Ränder für den Raum über und unter Partie-Überschriften ändern.

HINWEIS

Das Ändern einzelner Partie-Überschriften in Layouts wird in Dorico Elements als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dazu zählt zum Beispiel das Löschen eines Tokens aus einer Partie-Überschrift auf einer einzelnen Seite statt im Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten**. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht mehr aktualisiert, wenn Sie die Partie-Überschrift bearbeiten. Außerdem werden sie nicht mehr automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Das Ändern einzelner Partie-Überschriften in Layouts wird in Dorico Elements als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dies umfasst zum Beispiel das Löschen eines Tokens aus einer Partie-Überschrift. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tacets](#) auf Seite 670

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 639

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 643

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 640

[Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 681

[Ränder](#) auf Seite 642

[Rahmen](#) auf Seite 685

[Token](#) auf Seite 686

Partie-Überschriften anpassen

Sie können die in Partie-Überschriften verwendeten Token ändern, um zum Beispiel Partienummern zu entfernen und nur Partie-Titel anzuzeigen. Dies wirkt sich auf alle Partie-Überschriften in allen Layouts aus, die dasselbe Seitenvorlage-Set verwenden. Wenn Sie zum Beispiel die Partie-Überschrift in einem Einzelstimmen-Layout anpassen, werden auch die Partie-Überschriften in allen anderen Einzelstimmen-Layouts angepasst.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensatz-Modus ein Layout, das das Seitenvorlage-Set mit der Partie-Überschrift enthält, die Sie anpassen möchten.
 2. Wählen Sie **Notensatz > Partie-Überschrift bearbeiten**, um den Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** zu öffnen.
 3. Ändern Sie die in der Partie-Überschrift enthaltenen Token.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

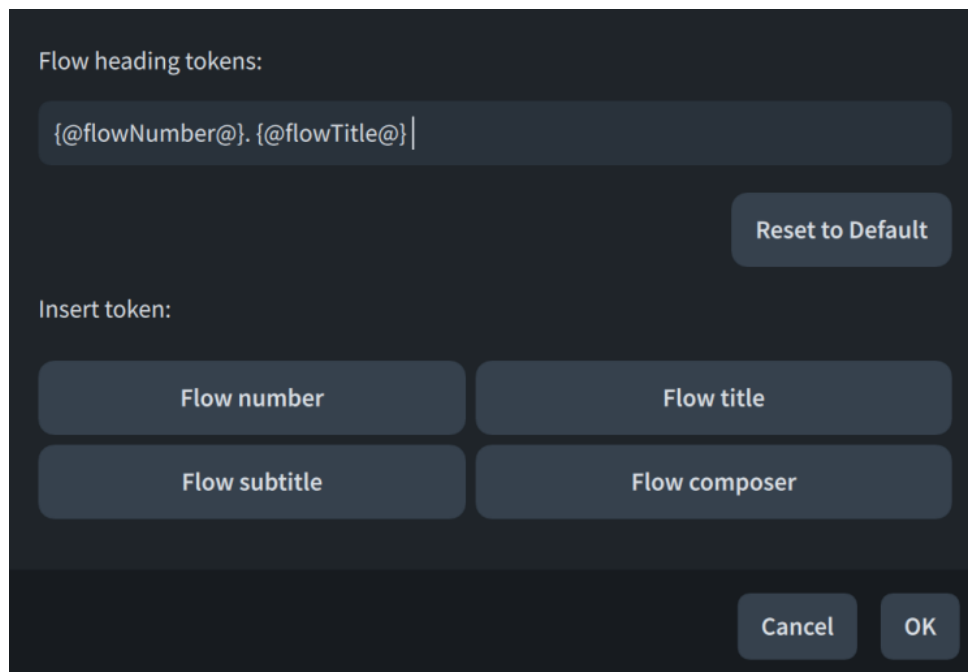
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43
- [Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 679
- [Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 628
- [Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 681
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77
- [Token](#) auf Seite 686

Partie-Überschrift bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** können Sie die in Partie-Überschriften verwendeten Token ändern, um zum Beispiel Partie-Nummern zu entfernen und nur Partie-Titel anzuzeigen. Dies wirkt sich auf alle Partie-Überschriften in allen Layouts aus, die dasselbe Seitenvorlage-Set verwenden.

- Sie können den Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** im Notensatz-Modus öffnen, indem Sie **Notensatz > Partie-Überschrift bearbeiten** wählen.



Der Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** enthält die folgenden Optionen:

Partie-Überschrift-Token

Zeigt die in der Partie-Überschrift enthaltenen Token an. Sie können Text direkt in dieses Feld eingeben und auf Token klicken, um sie automatisch hinzuzufügen.

Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Setzt die in der Partie-Überschrift enthaltenen Token zurück.

Token einfügen

Hiermit können Sie Token zur Partie-Überschrift hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Modus](#) auf Seite 525

[Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 681

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Token](#) auf Seite 686

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 614

Rahmen

Dorico nutzt Kästen, die als Rahmen bezeichnet werden, um Noten, ergänzenden Text und Grafiken innerhalb der Seitenränder zu positionieren. In Dorico Elements können Sie keine Rahmen einfügen oder bearbeiten; stattdessen wird die Formatierung von Seiten in Ihrem Projekt durch Rahmen auf den Seitenvorlagen bestimmt.

Dorico Elements bietet die folgenden Arten von Rahmen:

Notenrahmen

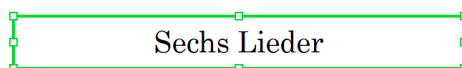
Notenrahmen zeigen die Noten ausgewählter Spieler und Partien oder leere Notenzeilen an.



Ein Notenrahmen mit dem Anfang eines Klavierstücks

Textrahmen

Textrahmen zeigen Text an, den Sie direkt oder durch Nutzung von Token eingeben können.



Ein Textrahmen, der einen Projekttitel anzeigt

Grafikrahmen

Grafikrahmen zeigen geladene Bilddateien in einer Vielzahl von Formaten an.



Ein Grafikrahmen mit geladenem Bild

BEISPIEL

The screenshot shows a page from a Dorico project. At the top, there are decorative floral graphics in the corners. The title 'ESQUISSES' is centered, with the composer 'A Mme. Aline van Bürentzen' above it and the arranger 'Julie Reisserová' below it. A blue bar at the top left contains 'MA 1' and 'PLAYERS: All'. The score itself is for piano, marked 'Allegro deciso' with a tempo of 138. It features a treble and bass clef with various notes and rests. Dynamic markings like 'f sfz' and 'mf' are present. The page number 'I' is centered below the title. The entire page is framed by a blue border, and various elements are highlighted with colored boxes: pink for the floral graphics, green for the title and composer information, and blue for the piano part.

Die erste Seite eines Klavierstücks. Sie enthält einen Notenrahmen, Textrahmen für den Titel, eine Widmung und den Komponisten sowie einen Partie-Überschriftrahmen innerhalb des oberen Bereichs des Notenrahmens und Grafikrahmen in den oberen Ecken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 525
- [Partien in Dorico](#) auf Seite 18
- [Layouts in Dorico](#) auf Seite 23
- [Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667
- [Token](#) auf Seite 686
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 678
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 682
- [Seitenränder ändern](#) auf Seite 627

Token

Token sind Codes, die Sie als Ersatz für die in Ihrem Projekt gespeicherten Angaben wie Titel, Komponisten sowie Uhrzeit und Datum verwenden können. Dadurch können Sie das Risiko von Fehlern oder veralteten Informationen in Ihrem Projekt mindern.

Wenn Sie zum Beispiel ein Token für den Titel Ihres Projekts verwenden, können Sie den Projekttitel im Dialog **Projekt-Info** beliebig oft ändern, wobei der Projekttitel in jedem Layout Ihres Projekts automatisch aktualisiert wird.

Token können sich auf Informationen im Dialog **Projekt-Info** beziehen, sowohl für das gesamte Projekt als auch für jede einzelne Partie. Token können auch die aktuelle Uhrzeit und das aktuelle Datum oder auch das Datum referenzieren, an dem das Projekt zuletzt gespeichert wurde.

HINWEIS

- Sie können Token nur in Textrahmen verwenden. Sie können keine Token in Textobjekten verwenden. Die vollständigen Textrahmen-Funktionen sind nur in Dorico Pro verfügbar, aber wir haben die verfügbaren Token aus Referenzgründen aufgeführt.
- Partie-Token beziehen sich auf die nächste Partie unter dem oberen Rand des Textrahmens und auf derselben Seite. Wenn der obere Rand eines Textrahmens mit Partie-Token auf der Höhe der obersten Notenzeilenlinie eines Systems oder darüber liegt, bezieht er sich auf diese Partie.

Sie können die Nummer der Partie angeben, auf die sich Partie-Token beziehen sollen, zum Beispiel **{@flow2title@}**. Dadurch wird, unabhängig von der Position des Tokens, immer die angegebene Partie angezeigt.

Sie sehen die Partienummer von jeder Partie im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus.

- Sie können aus dem Kontextmenü heraus auf alle verfügbaren Token zugreifen, wenn sich der Positionszeiger in einem Textrahmen befindet. Im Kontextmenü sind Token in Untermenüs angeordnet.

Folgende Token sind in Dorico Elements verfügbar:

Allgemeine Token

Beschreibung	Token
Projektdateiname	{@projectfilename@}
Pfad zum Speicherort des Projekts einschließlich des Projektdateinames	{@projectfilepath@}
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@}

Beschreibung**Token**

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: b

{@flat@}

Kreuz-Vorzeichen: \sharp

{@sharp@}

Auflösungszeichen: \natural

{@natural@}

Violinschlüssel (G-Schlüssel)

{@gClef@}

Bassschlüssel (F-Schlüssel)

{@fClef@}

Altschlüssel (C-Schlüssel)

{@cClef@}

Fermate oberhalb

{@U+E4C0@}

TIPP

- Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie innerhalb eines Tokens den Codepoint für jedes beliebige SMuFL-Symbol eingeben können. Sie finden die einzelnen Codepoints in der SMuFL-Spezifikation online.
- Musiksymbol-Token in Textrahmen nutzen automatisch den **Noten**-Zeichenstil, der standardmäßig auf Bravura Text eingestellt ist.
- Sie können Musiksymbol-Token in den Feldern im Dialog **Projekt-Info** verwenden. Wenn Sie zum Beispiel **Sinfonie in D_{flat}-Dur** im **Titel**-Feld eingeben, wird der im Textrahmen angezeigte Titel bei Nutzung des entsprechenden Tokens als Sinfonie in D_b-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	{@projecttitle@}	{@flowtitle@}
Untertitel	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
Widmung	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
Komponist	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
Arrangeur	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
Textdichter	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
Interpret	{@projectartist@}	{@flowartist@}
Kopist	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
Verleger	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
Editor	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
Copyright	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
Werknummer	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
Datumsangaben Komponist	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
Jahr der Komposition	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
Weitere Informationen	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

Partie-Token

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im Projekt	{@flownumber@}
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im aktuellen Layout	{@flowInLayoutNumber@}
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@}
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@}
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	{@projectdatemonthnum@}
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	{@projectdateday@}
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	{@projectdatedayshort@}
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	{@projectdatedaynum@}
ISO 8601-Datum	2017-12-31	{@projectdateymd@}
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	{@projectdatemdy@}
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	{@projectdatedmy@}
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	{@projectdatetime@}
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	{@projectdatetimeHHMM@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
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	{@datedayshort@}
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	{@datedaynum@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
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@}
Stunden im 12-Stunden-Format	11	{@datetimehour12@}
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	{@datetimeminute@}
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	{@datetimesecond@}

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191

[Notentext einfügen \(Dialog\)](#) auf Seite 407

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 175

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1366

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 1036

Notenrahmenverkettungen

Eine Notenrahmenverkettung besteht aus einer Reihe von Notenrahmen, die eine bestimmte Notenauswahl in einer festgelegten Reihenfolge anzeigen, häufig als Sequenz. Notenrahmenverkettungen können eine beliebige Anzahl von Rahmen enthalten, oder auch nur einen einzelnen Notenrahmen.

Die Standard-Seitenvorlagen enthalten eine einzelne Rahmenverkettung, die so konfiguriert ist, dass alle Partien und Spieler im Layout angezeigt werden. Daher erstellt Dorico Elements

automatisch eine ausreichende Anzahl von Seiten und Rahmen, um alle Partien in allen Layouts, die diese Seitenvorlagen verwenden, anzeigen zu können.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie keine neuen Rahmenverkettungen erstellen oder ändern, welche Partien und Spieler Rahmenverkettungen zugewiesen sind; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 23

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.

Für viele Eigenschaften gibt es auch entsprechende Standardeinstellungen, die die Darstellung oder Position aller Instanzen der jeweiligen Art von Note oder Notationselement steuern. Sie können in den **Partie-Optionen** auf die verfügbaren Standardeinstellungen zugreifen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900

Eigenschaften-Bereich

Im Eigenschaften-Bereich stehen Optionen zur Bearbeitung einzelner Noten und Notationselemente zur Verfügung, zum Beispiel durch Ändern ihrer Darstellung oder Position. Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus.

- Sie können den Eigenschaften-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile in der unteren Zone auf **Eigenschaften**  klicken.

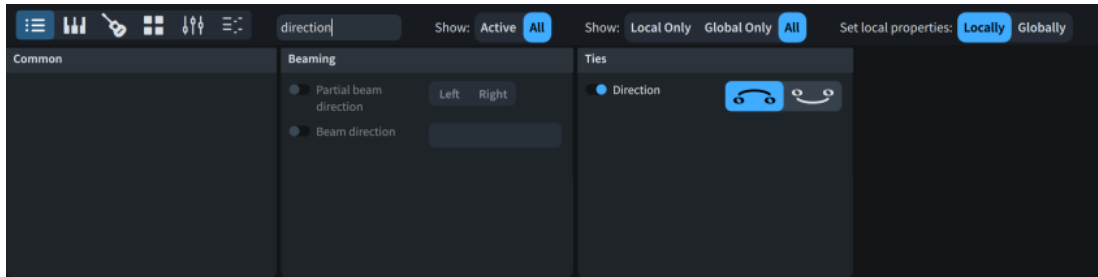
Der Eigenschaften-Bereich enthält eine Gruppe von Eigenschaften für jedes Notationselement. Wenn Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich auswählen, werden im Eigenschaften-Bereich die Gruppen und Optionen angezeigt, die Sie zur Bearbeitung der ausgewählten Note oder des ausgewählten Objekts benötigen. Wenn mehr Gruppen verfügbar sind als gleichzeitig im Bereich angezeigt werden können, können Sie nach rechts/links scrollen, um alle Gruppen anzuzeigen.

Alle Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich des Schreiben-Modus sind auch im Notensatz-Modus verfügbar. Mit zusätzlichen Eigenschaften können Sie im Notensatz-Modus jedoch die Objekte detaillierter bearbeiten.

HINWEIS

- Wenn Sie verschiedene Arten von Notationselementen auswählen, werden nur die Gruppen angezeigt, die sie gemeinsam haben. Wenn Sie zum Beispiel einen Bindebogen auswählen, werden die Gruppen **Allgemein** und **Bindebögen** im Eigenschaften-Bereich angezeigt. Wenn Sie hingegen einen Bindebogen und eine Note auswählen, wird nur die **Allgemein**-Gruppe angezeigt.
- Wenn der Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Lokal** eingestellt ist, wirken sich Änderungen an den lokalen Eigenschaften nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle 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.

- Im Schreiben-Modus können Sie nur die Eigenschaften ganzer Noten und Objekte ändern. Zum Beispiel können Sie nur den Linienstil von gesamten Pedallinien ändern, selbst wenn sie sich über mehrere Systeme erstrecken. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Teile von Noten und Elementen separat ändern, zum Beispiel die Krümmungsrichtung eines einzelnen Haltebogens in einer Haltebogenkette.
- Sie können Eigenschaften aktivieren, indem Sie auf ihren Aktivierungsschalter oder ihren Namen klicken.



Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus, nach einem Suchbegriff gefiltert

Die Werkzeugzeile im Eigenschaften-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Suchen

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

Anzeigen (Aktivierungsstatus)

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend ihres Aktivierungsstatus zu filtern.

- **Aktiv:** Zeigt nur aktivierte Eigenschaften an.
- **Alle:** Zeigt alle Eigenschaften an.

Anzeigen (Gültigkeitsbereich der Eigenschaft)

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend ihres Gültigkeitsbereichs zu filtern.

- **Nur lokal:** Zeigt nur lokale Eigenschaften an.
- **Nur global:** Zeigt nur globale Eigenschaften an.
- **Alle:** Zeigt alle Eigenschaften an.

Lokale Eigenschaften einstellen

Hiermit können Sie den Gültigkeitsbereich von folgenden Änderungen an lokalen Eigenschaften ändern.

- **Lokal:** Lokale Eigenschaften wirken sich nur lokal aus.
- **Global:** Lokale Eigenschaften wirken sich global aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 199

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 525

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 51

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Griffe von Objekten auswählen](#) auf Seite 540

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 456

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 457

Lokale und globale Eigenschaften

Eigenschaften können sich entweder nur auf Objekte im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverketzung oder auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverkettungen auswirken. So können Sie festlegen, dass dieselben Objekte in verschiedenen Layouts unterschiedlich dargestellt werden, etwa wenn Sie allmähliche Dynamikwechsel in Einzelstimmen-Layouts als Gabeln, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch als »cresc.«-Text anzeigen möchten.

Lokale Eigenschaften

Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Standardmäßig hat das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem Layout keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen. Besonders nützlich ist dies für lokale Eigenschaften, die die grafische Position von Objekten steuern, weil diese normalerweise im Einzelstimmen-Layout und im Gesamtpartitur-Layout unterschiedlich sein muss.

Sie können erzwingen, dass lokale Eigenschaften global angewandt werden, indem Sie den Gültigkeitsbereich der Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich auf **Global** setzen, bevor Sie ihre Einstellung ändern. Lokale Eigenschaften, die auf global gesetzt wurden, werden im Eigenschaften-Bereich mit einer fetteren Schrift angezeigt als lokale Eigenschaften, die auf lokal gesetzt wurden. Mit Hilfe des Filters für den Gültigkeitsbereich von Eigenschaften können Sie auch nur lokale Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich anzeigen.

HINWEIS

Indem Sie lokale Eigenschaften ändern, deren Gültigkeitsbereich auf **Global** eingestellt ist, überschreiben Sie für die ausgewählten Noten oder Objekte alle lokalen Einstellungen, die in anderen Layouts für die betreffenden Eigenschaften festgelegt sind.

Globale Eigenschaften

Globale Eigenschaften wirken sich auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverkettungen aus, auch auf zukünftige Layouts, die Sie noch erstellen. Sie werden im Eigenschaften-Bereich mit einer fetteren Schrift angezeigt als lokale Eigenschaften. Mit Hilfe des Filters für den Gültigkeitsbereich von Eigenschaften können Sie auch nur globale Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176


[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 693

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern

Sie können den Gültigkeitsbereich von lokalen Eigenschaften ändern, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass sich zukünftige Änderungen an Eigenschaften auf alle Layouts und Rahmenverkettungen auswirken.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Lokale Eigenschaften einstellen** aus:
 - **Lokal**
 - **Global**
-

ERGEBNIS

Der Eigenschaften-Gültigkeitsbereich wird geändert. Alle zukünftigen Änderungen an lokalen Eigenschaften werden nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung angewandt, wenn Sie **Lokal** auswählen, oder auf alle Layouts und Rahmenverktettungen, wenn Sie **Global** auswählen.

HINWEIS

- Der Eigenschaften-Gültigkeitsbereich umfasst lokale Eigenschaften, die die grafische Position von Objekten steuern. Da es häufig vorkommt, dass Objekte in unterschiedlichen Layouts unterschiedliche grafische Positionen benötigen, empfehlen wir Ihnen, den Eigenschaften-Gültigkeitsbereich nur auf **Global** einzustellen, wenn dies wirklich nötig ist.
 - Dies gilt nur für zukünftige Änderungen an Eigenschaften. Wenn Sie den Gültigkeitsbereich für vorhandene Eigenschaften ändern möchten, können Sie Einstellungen für Eigenschaften in andere Layouts und Rahmenverktettungen kopieren.
 - Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welcher Eigenschaften-Gültigkeitsbereich bei allen künftigen Projekten verwendet werden soll.
-

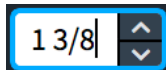
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Werte in numerischen Wertefeldern ändern

Sie können die Werte in numerischen Wertefeldern auf mehrere verschiedene Arten ändern, zum Beispiel durch Verdoppeln oder Halbieren der vorhandenen Werte. In Dorico Elements werden Wertfelder am häufigsten im Eigenschaften-Bereich und in Optionen-Dialogen verwendet.

Numerische Wertfelder haben Aufwärts/Abwärts-Schalter.



Ein numerisches Wertefeld im Eigenschaften-Bereich

VORAUSSETZUNGEN

Für Wertfelder, die nur verfügbar sind, wenn ihre jeweilige Eigenschaft/Option aktiviert ist, haben Sie diese aktiviert.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie den Wert in numerischen Wertefeldern auf eine der folgenden Arten:
 - Geben Sie eine Zahl direkt ein.
 - Um den Wert um 1/8 Spatium zu erhöhen/verringern, klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.

- Um den Wert um $1/32$ Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste - Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
- Um den Wert um $1/2$ Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
- Um den Wert um 1 Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie die **Strg-Taste/ Befehlstaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
- Um den aktuellen Wert um einen bestimmten Wert zu erhöhen, geben Sie += und danach den Wert für die Erhöhung in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel +=2 ein, um den aktuellen Wert um 2 zu erhöhen.
- Um den aktuellen Wert um einen bestimmten Wert zu verringern, geben Sie -= und danach den Wert für die Verringerung in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel -=3.5 ein, um den aktuellen Wert um 3,5 zu verringern.
- Um den aktuellen Wert mit einem bestimmten Wert zu multiplizieren, geben Sie * und danach den Wert für die Multiplikation in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel *3 ein, um den aktuellen Wert zu verdreifachen.
- Um den aktuellen Wert durch einen bestimmten Wert zu dividieren, geben Sie / und danach den Wert für die Division in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel /2 ein, um den aktuellen Wert zu halbieren.

HINWEIS

Sie müssen den vorhandenen Wert durch Ihre Rechenoperation ersetzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen-Dialoge in Dorico Elements](#) auf Seite 26

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 51

Key-Editor

Der Key-Editor ist ein MIDI-Editor, der aus mehreren Komponenten besteht. Mit ihm können Sie Noten und andere Wiedergabeobjekte bearbeiten, darunter Noten-Anschlagstärke, MIDI CC und Tempo. Sie können im Key-Editor-Bereich in der unteren Zone auf den Key-Editor zugreifen.

Der Key-Editor enthält die folgenden Editoren, die Sie in unterschiedlichen Kombinationen anzeigen können:

- Pianorollen-Editor
- Percussion-Editor
- Spielanweisungen-Editor
- Anschlagstärke-Editor
- Dynamik-Editor
- MIDI-Pitch-Bend-Editor
- MIDI-CC-Editor
- Tempo-Editor


Außerdem bietet der Key-Editor verschiedene Werkzeuge und Steuerelemente, je nach den Anforderungen des jeweiligen Editors.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712
- [Percussion-Editor](#) auf Seite 713
- [Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 724
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725
- [Dynamik-Editor](#) auf Seite 728
- [MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 735
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 742
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 746
- [MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

Key-Editor-Bereich

Im Key-Editor-Bereich können Sie Noten anzeigen und bearbeiten, entweder in einer fortlaufenden Pianorolle (für gestimmte Instrumente) oder im Percussion-Editor (für ungestimmte Instrumente). Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Fensterrand im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus.

- Sie können den Key-Editor-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile auf **Key-Editor**  klicken.

Standardmäßig wird im Key-Editor das Instrument angezeigt, in dessen Notenzeile Sie ein Objekt ausgewählt haben. Sie können die Instrumente, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten, aber auch manuell auswählen.



1 Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich

Enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten und Objekte im Key-Editor auswählen und bearbeiten können.

2 Lineal im Key-Editor

Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an, die der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.

3 Abspielmarke

Zeigt die aktuelle rhythmische Position in der Wiedergabe an.

4 Kopfzeile

Zeigt den Namen jedes Editors an und kann weitere, Editor-spezifische Optionen enthalten.

5 Primärer Editor

Enthält abhängig von Ihrer letzten Auswahl und dem Gesperrt-Status des Key-Editors entweder den Pianorollen-Editor, den Percussion-Editor oder den Tempo-Editor.

6 Spielanweisungen-Editor

Zeigt an, wo Spielanweisungen für das jeweilige Instrument oder die jeweilige Stimme eingesetzt werden. Nur verfügbar, wenn ein einzelnes Instrument/eine einzelne Stimme im Key-Editor angezeigt wird.

7 Weitere Editoren

Sie können unter dem Pianorollen-Editor/Percussion-Editor mehrere weitere Editoren hinzufügen/schließen, unter anderem den Anschlagstärke-Editor und MIDI-CC-Editoren. Sie können Konfigurationen von Editoren speichern, um sie in anderen Projekten zu verwenden.

8 Editor hinzufügen

Hiermit können Sie zusätzliche Editoren zum Key-Editor hinzufügen.

9 Presets

Hiermit können Sie Key-Editor-Konfigurationen speichern, anwenden und löschen.

10 Zoom-Steuerelemente

Hiermit können Sie die Zoomstufe manuell ändern, um Noten zum Beispiel breiter und/oder schmaler zu machen.

11 Scrollbalken

Hiermit können Sie vertikal und horizontal im Key-Editor scrollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 543

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 708

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Key-Editor-Konfigurationen](#) auf Seite 751

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 722

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 746

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 749

Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich

Die Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten und Objekte im Key-Editor auswählen und bearbeiten können. Sie befindet sich oben im Key-Editor-Bereich in der unteren Zone.

Auswählen



Hiermit können Sie Objekte im Key-Editor auswählen, zum Beispiel Noten im Pianorollen-Editor oder Anschlagstärkebalken im Anschlagstärke-Editor, unter anderem durch Klicken und Aufziehen eines Auswahlrechtecks.

Sie können **Auswählen** auch aufrufen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** drücken.

Zeichnen



Hiermit können Sie Noten im Pianorollen-Editor und im Percussion-Editor eingeben. Die Endpositionen und Mindest-Notenwerte von Noten folgen der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

Alternativ können Sie **Zeichnen** auch auswählen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken.

Schlagzeugstock



Hiermit können einen unterschiedlichen rhythmischen Notenwert für jedes einzelne nicht gestimmte Perkussionsinstrument einstellen und durch Klicken und Ziehen im Percussion-Editor Notenfolgen von entsprechender Dauer eingeben.

Außerdem können Sie damit Noten durch Anklicken löschen.

Nur im Percussion-Editor verfügbar.

Sie können den **Schlagzeugstock** auch auswählen, indem Sie bei angezeigtem Percussion-Editor **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-3 (Windows) oder Strg-Taste-3 (macOS)** drücken.

Linie



Hiermit können Sie gerade Linien zwischen zwei Punkten zeichnen. Nicht im Pianorollen-Editor oder im Percussion-Editor verfügbar.

Transformieren



Hiermit können Sie eine Auswahl zum Transformieren vornehmen und Transformations-Steuerelemente auf den ausgewählten Bereich anwenden. Nur im Anschlagstärke-Editor und im MIDI-CC-Editor verfügbar.

Region synchronisieren



Kopiert Daten aus der primären Spur in sekundäre Spuren. Nur im Dynamik-Editor und im MIDI-CC-Editor verfügbar, und wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden.

Löschen



Löscht die ausgewählten Objekte.

Sie können ausgewählte Objekte auch löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

Gespielte Notenwerte



Hiermit können Sie ändern, wann Noten bei der Wiedergabe beginnen/enden, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Werte hat. Zeigt die gespielten Notenwerte von Noten als Rechteck über einer dünneren Linie an, die für den notierten Notenwert steht.

Notierte Notenwerte



Ermöglicht es Ihnen, die rhythmische, relative Dauer von Noten zu ändern, was sich auf die Position und Notation dieser Noten auswirkt. Zeigt die vollständigen, notierten Notenwerte von Noten als Rechtecke an.

Rhythmisches Raster



Hiermit können Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters für den Key-Editor ändern. Die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor wirkt sich auf die minimale Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten, die Anzahl von Rasterlinien und bestimmte Aspekte beim Eingeben und Bearbeiten aus, zum Beispiel darauf, wie weit Sie Noten nach rechts/links ziehen können. Der Schalter wird aktualisiert und zeigt die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters an.

Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Editor ein/aus.

Stimmenauswahl



Hier können Sie die Stimme auswählen, deren Noten in der Piano-Rolle hervorgehoben angezeigt werden sollen und in die Sie Noten eingeben möchten. Wird automatisch entsprechend Ihrer aktuellen Auswahl aktualisiert.

Wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden, sind nur Stimmen verfügbar, die zum primären Instrument gehören.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

TIPP

- Sie können mit der rechten Maustaste in den Key-Editor klicken und sie gedrückt halten, um auf Werkzeuge in der Werkzeug-Schnellauswahl zuzugreifen.
- Sie können Werkzeuge auch aufrufen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** bis **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-6 (Windows) oder Strg-Taste-6 (macOS)** drücken. Welches Werkzeug durch den jeweiligen Tastaturbefehl aufgerufen wird, hängt davon ab, welche Werkzeuge aktuell auf den Positionen 1 bis 6 (von links nach rechts) in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich verfügbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Key-Editor](#) auf Seite 712

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 724

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736


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

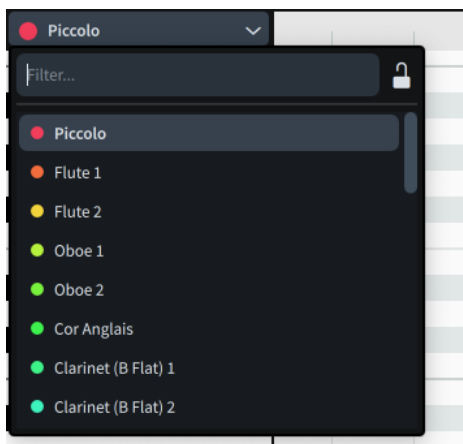
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Ihr zuletzt ausgewähltes Objekt gehört zu einem Instrument, so dass entweder die Pianorolle oder der Percussion-Editor im Key-Editor angezeigt wird.


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.

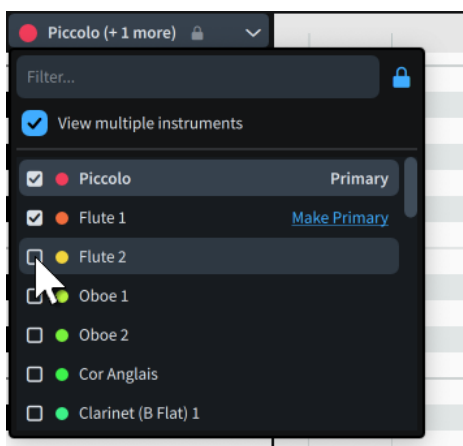


2. Um den Key-Editor zu sperren und das ausgewählte Instrument in der Ansicht zu behalten, klicken Sie auf **Key-Editor sperren** .
3. Um mehrere Instrumente gleichzeitig im Key-Editor anzuzeigen, aktivieren Sie **Mehrere Instrumente anzeigen**.

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 709
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712
[Percussion-Editor](#) auf Seite 713
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736
[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 735
[Tempo-Editor](#) auf Seite 742
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 543
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568
[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 734
[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 741



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 61

[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 700


[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 560

[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 Mousrad vertikal zu scrollen, scrollen Sie nach oben/unten.
 - Um mit einem Mousrad horizontal zu scrollen, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** nach oben/unten.


Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern

Sie können die im Key-Editor verwendete Auflösung des rhythmischen Rasters unabhängig von dem außerhalb des Key-Editors verwendeten rhythmischen Raster ändern. Die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor wirkt sich auf die minimale Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten, die Anzahl von Rasterlinien und bestimmte Aspekte beim Eingeben und Bearbeiten aus, zum Beispiel darauf, wie weit Sie Noten nach rechts/links ziehen können.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie Tastaturbefehle nutzen möchten, muss Ihre letzte Auswahl im Key-Editor-Bereich stattgefunden haben.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Rhythmisches Raster**  und wählen Sie die gewünschte Auflösung.
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-+**.
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Ü**.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

[Noten im Key-Editor](#) auf Seite 712

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 704

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 561

[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 734

[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 741



[Dynamikpunkte eingeben](#) auf Seite 730

[MIDI-Punkte eingeben](#) auf Seite 738

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.

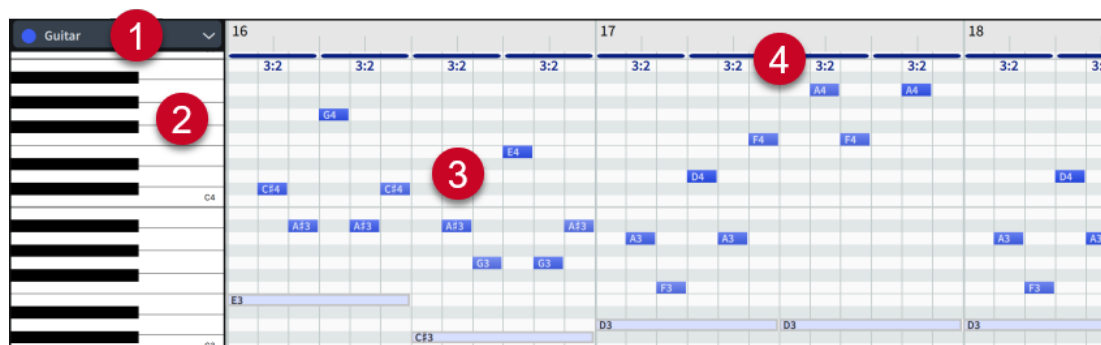
Noten im Key-Editor

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.

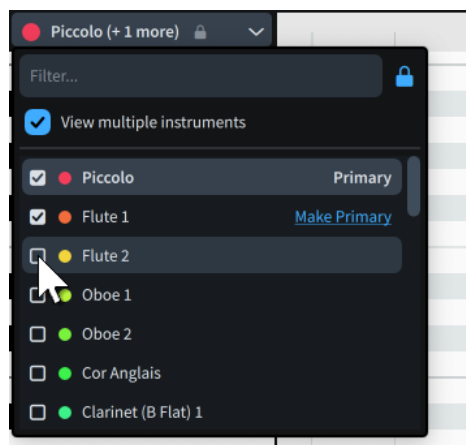
- Sie können den Pianorollen-Editor anzeigen, indem Sie ein gestimmtes Instrument im Key-Editor anzeigen.



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 722

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 543

[Mixer](#) auf Seite 754

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

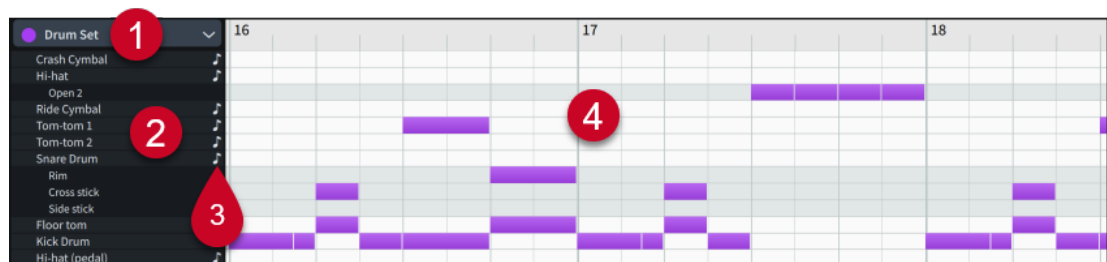
[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

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.

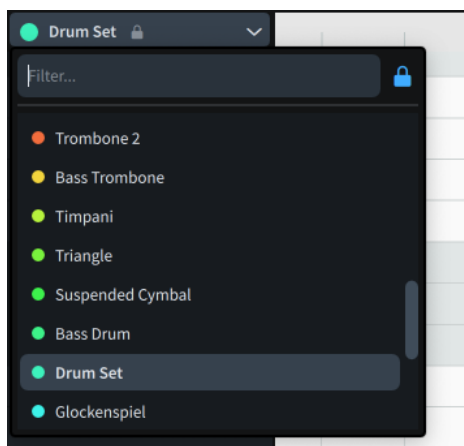
- Sie können den Percussion-Editor anzeigen, indem Sie ein ungestimmtes Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit im Key-Editor anzeigen.



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 806

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#) auf Seite 716

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 543


[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1478

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

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

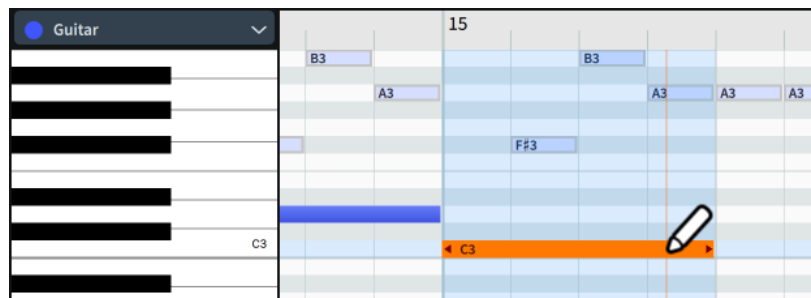
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

- 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 707
- [Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 706
- [Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 708
- [Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568
- [Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 722




Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben

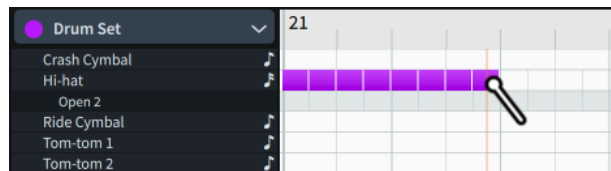
Mit dem **Schlagzeugstock**-Werkzeug können Sie für jedes einzelne ungestimmte Perkussionsinstrument Noten mit einem unterschiedlichen rhythmischen Notenwert eingeben.

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 eingeben; 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. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie rhythmisch verschieben möchten.
3. Verschieben Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie nach links zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.

TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn Sie mehrere Noten ausgewählt haben, werden diese als Block verschoben.

Tastaturbefehle verschieben Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Klicken und Ziehen verschiebt Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221


[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 708

[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 719


Noten im Key-Editor verlängern/kürzen

Sie können die notierte Dauer von Noten im Key-Editor ändern. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Notierte Notenwerte** , um die notierten Notenwerte anzuzeigen.
2. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
3. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Klicken Sie auf das rechte Ende einer der ausgewählten Noten und ziehen Sie sie auf die gewünschte Länge.

TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden verlängert/gekürzt.

Tastaturbefehle verlängern/kürzen Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Klicken und Ziehen verlängert/kürzt Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

[Notenwerte](#) auf Seite 267

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 722

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221


[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 708

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

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 1062


[Transpositions-Werkzeuge](#) auf Seite 488

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 713

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1478

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 561

[Automatisches Kopieren von MIDI-Daten beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 480

[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 734


[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 741

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477




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

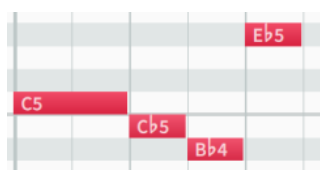
Wenn **Notierte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs ausgewählt ist, werden Noten im Pianorollen-/Percussion-Editor als einzelne Rechtecke angezeigt, deren Breite dem notierten Notenwert der Note entspricht. Damit können Sie den Notenwert der Noten ändern.

BEISPIEL

Die folgenden Beispiele enthalten alle dieselbe musikalische Phrase, die auf verschiedene Arten dargestellt wird.



Gespielter Notenwert



Notierter Notenwert



Partitur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 702

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1358

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 835


[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Noten im Key-Editor verlängern/kürzen](#) auf Seite 717


Gespielte Dauer von Noten verändern

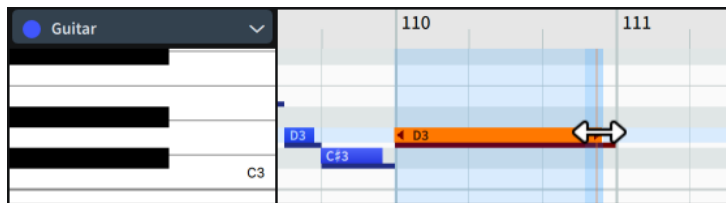
Sie können die gespielte Dauer von einzelnen Noten ändern, sowohl am Anfang als auch am Ende der Noten. So können Sie zum Beispiel dafür sorgen, dass Noten länger klingen oder erst später einsetzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE


1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Gespielte Notenwerte** , um die gespielten Notenwerte anzuzeigen.
2. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, deren gespielte Dauer Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf den Anfang oder das Ende einer der Noten und ziehen Sie nach rechts/links. Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.



ERGEBNIS

Die gespielte Dauer der ausgewählten Noten wird geändert.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Tastaturbefehle > Notenbearbeitung** können Sie Tastaturbefehle zum Vergrößern/Verkleinern der Wiedergabeversätze am Anfang/Ende von Noten zuweisen. Sie können diese Befehle verwenden, wenn **Gespielte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

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 443

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

[Notenbereich](#) auf Seite 34

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712

[Percussion-Editor](#) auf Seite 713

[Anschlagstärke von Noten zurücksetzen](#) auf Seite 727


[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 273

[MIDI importieren](#) auf Seite 88

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 74

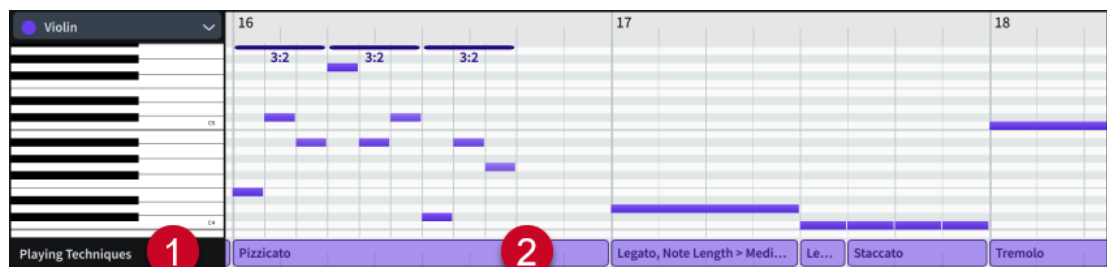
Spielanweisungen-Editor

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 1223

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

[Expression-Maps](#) auf Seite 786

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

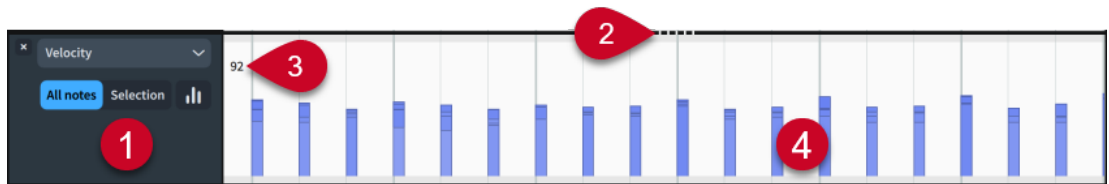
[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 719

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

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 700

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 702

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 746

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 749

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 714


[Stimmen](#) auf Seite 1502

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 746

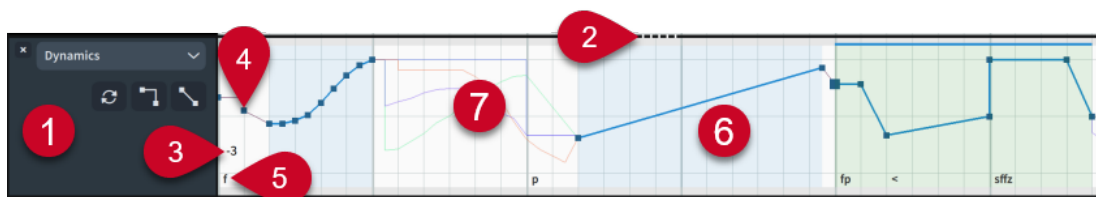
[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 723

Dynamik-Editor

Im Dynamik-Editor können Sie Dynamikanweisungen für die im Key-Editor angezeigten Instrumente/Stimmen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- Sie können den Dynamik-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann **Dynamik** aus dem Editor-Menü wählen.






Der Dynamik-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.

- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.
- **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 leisesten).

- Die Dynamikstufe 3 entspricht der Dynamikanweisung *fff*.
- Die Dynamikstufe 0 entspricht der Dynamikanweisung *mf*.
- Die Dynamikstufe -3 entspricht der Dynamikanweisung *ppp*.

HINWEIS

- Durch Anklicken und Ziehen von Dynamikpunkten wird vorübergehend ihre Dynamikstufe angezeigt.
- Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

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 *sffz*, 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 *mesa 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 700

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321


[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 963

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

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

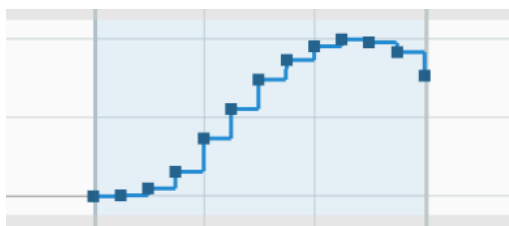
1. Wählen Sie im Dynamik-Editor die Dynamikpunkte aus, die Sie konstant/linear machen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In konstanten Punkt konvertieren** .
 - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In linearen Punkt konvertieren** .

ERGEBNIS

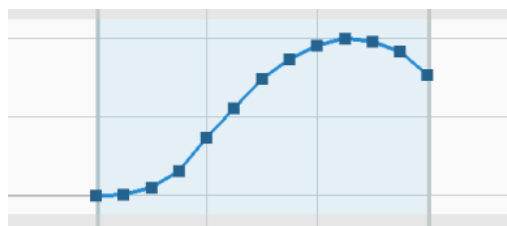
Die ausgewählten Dynamikpunkte werden konstant oder linear.

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

Sie können im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen in ein und demselben Arbeitsschritt nur horizontal oder vertikal verschieben.

- Um Dynamikpunkte nur nach rechts/links zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach rechts/links.
- Um Dynamikpunkte nur nach oben/unten zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach oben/unten.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um eine einzelne im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um eine einzelne im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Um Dynamikpunkte gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um Dynamikpunkte gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Wenn mehrere Dynamikanweisungen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikpunkte werden auf neue Positionen verschoben. Wenn Sie sie nach rechts/links verschieben, wirkt sich dies auf ihre rhythmischen Positionen aus. Wenn Sie sie nach oben/unten verschieben, wirkt sich dies auf ihre Dynamikstufe aus.

Wenn Sie die Endpunkte von allmählichen Dynamikwechseln nach rechts/links verschieben, werden die entsprechenden Dynamikwechsel verlängert bzw. verkürzt. Ihre notierte Länge wird automatisch in allen relevanten Layouts aktualisiert.

HINWEIS

- Wenn Sie Dynamikpunkte in verbundenen Dynamikanweisungen verschieben, wirkt sich dies auf alle verbundenen Dynamikanweisungen aus.
- Sie können im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen nicht in ein und demselben Vorgang über andere vorhandene Dynamikpunkte hinaus verschieben. Bei Loslassen der Maustaste wird der Wert des vorhandenen Dynamikpunkts durch die verschobenen Dynamikpunkte geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971


[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 963

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450



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** .

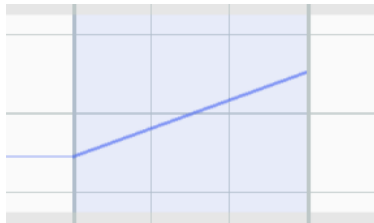
ERGEBNIS

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.

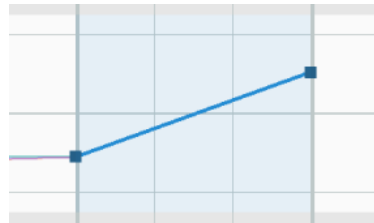
TIPP

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 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 544

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 710

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.

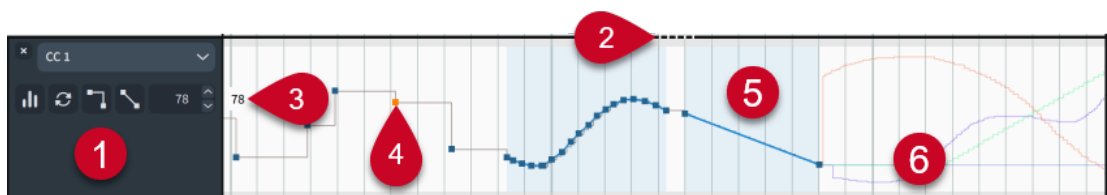
MIDI-CC-Editor

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 Elements zeigt erzeugte Werte als nicht editierbare Wertelinien an. Bei Soundbibliotheken, die MIDI-CC 1 nutzen, um die Dynamik zu steuern, zeigt der MIDI-CC-Editor für CC 1 Werte aus den von Ihnen eingegebenen Dynamikanweisungen (einschließlich Dynamikpunkten) in Kombination mit Humanisierung an.



Der MIDI-CC-Editor besteht aus folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Histogramm** : Zeigt das Histogramm-Werkzeug im Editor an.
- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.
- **In konstanten Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte konstant. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **In linearen Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte linear. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **Wertefeld:** Zeigt den Wert des frühesten ausgewählten MIDI-Punkts an. Sie können diesen Wert im Wertefeld ändern oder im Editor auf den entsprechenden Punkt klicken und ihn nach oben/unten ziehen. Der verfügbare Bereich für MIDI CC ist 0 bis 127.

2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

3 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 700

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 746
[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 749
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704
[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 735
[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 710
[MIDI exportieren](#) auf Seite 99
[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728
[Wiedergabe-Optionen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 989
[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1222
[Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 989



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

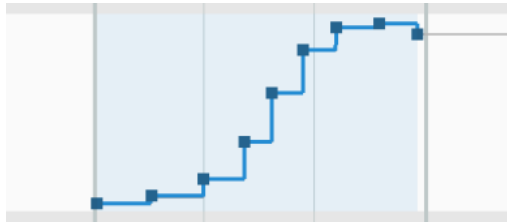
1. Wählen Sie im MIDI-CC- oder Pitch-Bend-Editor die MIDI-Punkte in Regionen aus, die Sie konstant/linear machen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In konstanten Punkt konvertieren** .
 - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In linearen Punkt konvertieren** .

ERGEBNIS

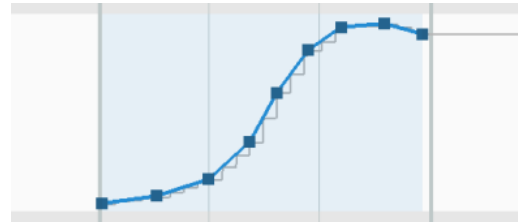
Die ausgewählten MIDI-Punkte werden konstant oder linear.

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** .

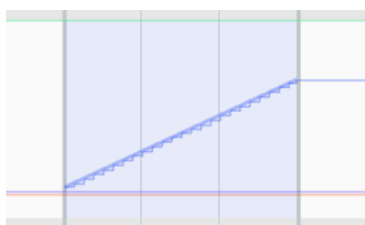
ERGEBNIS

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.

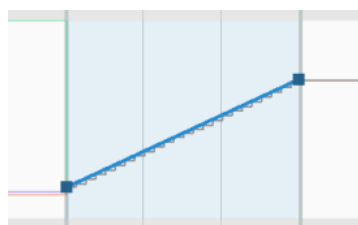
TIPP

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 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 710

Tempo-Editor

Im Tempo-Editor können Sie Tempoänderungen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

Sie können den Tempo-Editor auf eine der folgenden Arten anzeigen:

- Fügen Sie einen Editor zum Key-Editor hinzu und wählen Sie **Tempo** aus dem Editor-Menü.
- Wenn der Key-Editor entsperrt ist, wählen Sie entweder eine Tempomarkierung oder, im Wiedergabe-Modus, die Tempospur aus.

HINWEIS

Dadurch wird der Tempo-Editor als primärer Editor angezeigt. Um die Pianorolle/den Percussion-Editor und/oder andere Editoren wieder im Key-Editor anzuzeigen, müssen Sie im Notenbereich eine Note/ein Objekt auswählen, das zu einem Instrument gehört.



Der Tempo-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **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.

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.

Im Tempo-Editor eingegebene Tempopunkte werden in den Noten als Hinweise angezeigt. Hinweise werden standardmäßig nicht gedruckt. Wenn Sie also möchten, dass Tempopunkte in Layouts als Tempomarkierungen erscheinen, empfehlen wir Ihnen, sie anzuzeigen.

Alle im Tempo-Editor eingegebenen Tempopunkte werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 700

[Tempospur](#) auf Seite 554

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704


[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304



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 702



[Hinweise](#) auf Seite 469

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1394

Tempoänderungen im Tempo-Editor verschieben

Sie können Tempoänderungen im Tempo-Editor an neue rhythmische Positionen verschieben. Dies wirkt sich auf ihre rhythmische Position in allen relevanten Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Tempo-Editor die Tempoänderungen aus, die Sie verschieben möchten.
2. Um die ausgewählten Tempoänderungen zu verschieben, ohne ihren Metronomangabenwert zu ändern, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, während Sie sie nach rechts/links ziehen.

HINWEIS

Sie können Temporegionen und einzelne Tempoänderungen, die Sie im Schreiben-Modus eingegeben haben, nicht innerhalb eines einzelnen Vorgangs über vorhandene Tempoänderungen hinaus verschieben. Bei Loslassen der Maustaste wird der Wert der vorhandenen Tempoänderung durch die verschobene Tempoänderung geändert.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempoänderungen werden rhythmisch verschoben. Wenn Sie mehrere ausgewählte absolute Tempoänderungen verschieben, behalten sie ihre Positionen relativ zueinander bei. Dies betrifft auch ihre rhythmischen Positionen in allen anderen Layouts, in denen sie vorkommen.



WEITERE SCHRITTE

Sie können Tempoänderungen vertikal verschieben, wodurch sich der Wert ihrer Metronomangaben ändert.

Das Tempo im Tempo-Editor ändern

Sie können den Wert der Metronom-Marke (in Zählzeiten pro Minute, bpm) für einzelne Tempoänderungen im Tempo-Editor ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Tempo-Editor die Tempoänderungen aus, deren Metronomangaben-Werte Sie ändern möchten.
2. 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.

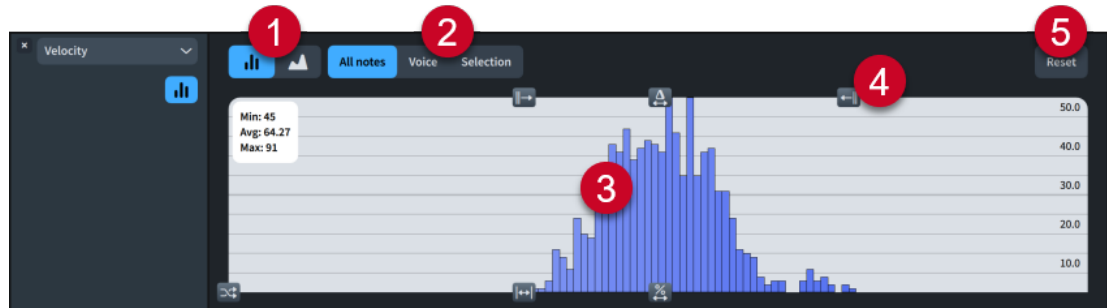
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 709

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 700

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 726

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238
[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486
[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 749
[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736

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-Steuerelemente 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.

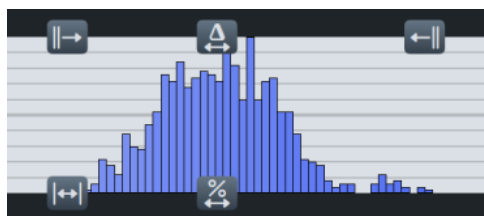
VORGEHENSWEISE

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** 

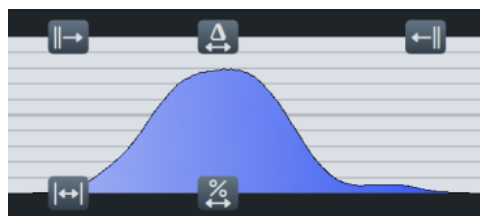
ERGEBNIS

Die Form des Histogramms wird in jedem Editor geändert.

BEISPIEL



Balken



Bereich

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

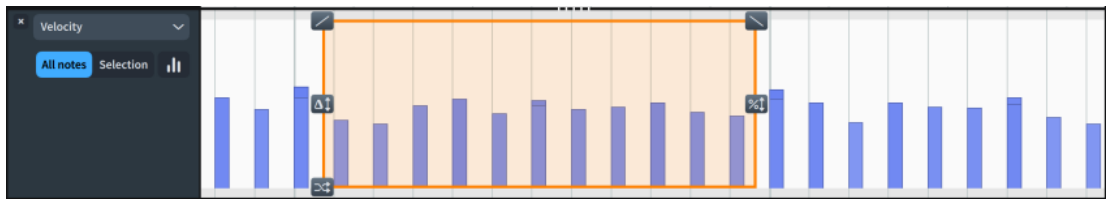
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

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 700

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 702

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 746

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736

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 747

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 726


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 702

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 709

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 704

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 709


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 755

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 37

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, im Notensatz-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 Lautstärke in Ihrem Projekt zu regeln, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben und die Dynamikkurve an die Anforderungen Ihres Projekts anzupassen, bevor Sie die Spurregler verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Werkzeugzeile](#) auf Seite 756

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 757

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 37

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44


[Wiedergabe-Optionen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 989

[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 Lautstärke in Ihrem Projekt zu regeln, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben und die Dynamikkurve an die Anforderungen Ihres Projekts anzupassen, bevor Sie die Spurregler verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 29

[Mixer-Werkzeugzeile](#) auf Seite 756

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 759

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 570

[Lautstärke von Kanälen ändern](#) auf Seite 762


[Wiedergabe-Optionen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 989

[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- **m** und Solo-Status **s** 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.

Live-Bühne



Öffnet den Dialog **Live-Bühne**.

Live-Raum



Öffnet den Dialog **Live-Raum**.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern. Nur im Mixer-Bereich verfügbar.

Mixer-Kanäle

Durch Mixer-Kanäle kann die mit ihnen verbundene Quelle, zum Beispiel eine Instrumentenspur, einen Klang erzeugen. Im Mixer-Bereich und im **Mixer**-Fenster können Sie auf alle Kanäle und im Spur-Inspector für die jeweilige Spur auf einzelne Kanäle zugreifen.



Jeder Kanal im Mixer-Bereich bietet die folgenden Steuerelemente und Anzeigen:

1 Panoramasteuerung

Hiermit können Sie den Klang/die MIDI-Ausgabe des Kanals im Stereospektrum für die Stereowiedergabe positionieren.

2 Fader-Wert

Zeigt die aktuelle Lautstärke als Wert an, der der Position des Faders entspricht.

- Für Audiokanäle wird dB verwendet.
- Für MIDI-Kanäle wird eine MIDI-Lautstärke von 0 bis 127 verwendet.

3 Fader

Hiermit können Sie das Lautstärkeniveau des Kanals steuern.

4 Kanalmeter

Zeigt die Ausgangslautstärke des Kanals in Echtzeit an.

5 Stumm

Hiermit können Sie den Kanal stummschalten. Zeigt an, ob der Stumm-Status für den Kanal aktiviert ist.

6 Solo

Hiermit können Sie den Kanal solo schalten. Zeigt an, ob der Solo-Status für den Kanal aktiviert ist.

7 Kanalname

Zeigt den Namen des Kanals an.

Instrumentenkanäle zeigen den vollständigen Instrumentnamen an, der im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das jeweilige Instrument eingestellt ist. Außerdem wird, falls vorhanden, die Instrumentennummer angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 188

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Kanäle umbenennen](#) auf Seite 764

[FX-Kanäle hinzufügen](#) auf Seite 763

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 764

[FX-Kanäle hinzufügen](#) auf Seite 763

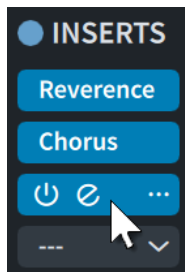
[Inserts in Kanäle laden](#) auf Seite 765

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:

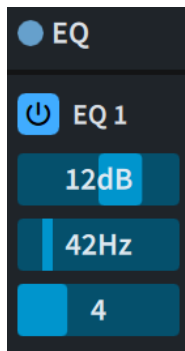
- **Insert aktivieren** : Aktiviert/Umgeht den Insert-Effekt-Slot.
- **Insert bearbeiten** : Öffnet das PlugIn-Fenster für das geladene PlugIn, so dass Sie dessen Einstellungen bearbeiten können.

- **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 Elements enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.
- Im Spur-Inspector für die jeweilige Spur können Sie auf Insert-Effekte für einzelne Kanäle zugreifen.


EQ



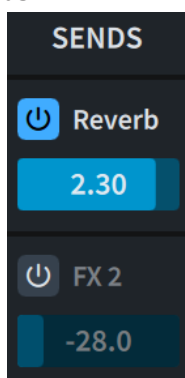
Jeder Kanal hat vier Bänder für Standard-Equalization.

Mit dem Zeiger können Sie den Abschnitt aktivieren  und deaktivieren . Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

Für jedes EQ-Band sind die folgenden Steuerelemente verfügbar:

- **EQ aktivieren** : Aktiviert/Umgeht das entsprechende Band.
- **Verstärkung**: Legt das Maß an Abschwächung/Verstärkung für das entsprechende Band in dB fest.
- **Frequenz**: Stellt die Frequenz des entsprechenden Bands in Hz ein.
- **Q**: Steuert die Breite des Bands, also wie viele Frequenzen ober- und unterhalb der eingestellten Frequenz verändert werden, und in welchem Maß.


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 765

[Spur-Inspector](#) auf Seite 545

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 Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach oben/unten.
 - Klicken Sie an eine beliebige Stelle außerhalb der Kanal-Fader und ziehen Sie nach rechts/links.

Höhe von Kanälen ändern

Sie können selbst einstellen, wie viel vertikalen Raum Kanäle und Kanalzüge im Mixer 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 754
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Mixer-Fenster](#) auf Seite 755
- [Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 756
- [Mixer-Kanäle](#) auf Seite 757
- [Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 759

Lautstärke von Kanälen ändern

Sie können die Lautstärke einzelner Kanäle im Mixer ändern und zurücksetzen, um zum Beispiel die Instrumente in einem Orchesterprojekt aufeinander abzustimmen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie im Mixer die Lautstärke von Kanälen auf eine der folgenden Arten:
 - Um ihre Lautstärke zu erhöhen, ziehen Sie ihre Fader nach oben.
 - Um ihre Lautstärke zu verringern, ziehen Sie ihre Fader nach unten.
 - Um ihre Lautstärke auf den Standardwert zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf ihre Fader-Werte oder doppelklicken Sie darauf.



ERGEBNIS

Die Lautstärke der entsprechenden Kanäle wird geändert.

TIPP

Sie können das standardmäßige Ausgabeniveau für alle zukünftigen Projekte auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen** ändern. Standardmäßig ist es auf **-6 dB** eingestellt, um bei Projekten mit großen Ensembles Übersteuerungen zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 754

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 755

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Panorama von Kanälen verändern

Sie können die Panoramaposition einzelner Kanäle im Stereospektrum ändern, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass die Panoramapositionen von Instrumenten in einem Orchesterprojekt ihren Positionen auf einer echten Bühne entsprechen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Mixer auf die gewünschte Position in der Panoramasteuerung im oberen Bereich eines Kanals.

Sie können auch in der Panoramasteuerung klicken und nach rechts/links ziehen.



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 754

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 755

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 757

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 759

[Kanäle anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 761

[Inserts in Kanäle laden](#) auf Seite 765

[Das Hall-PlugIn ändern](#) auf Seite 766

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 Gitarrensensignalen anwenden.

TIPP

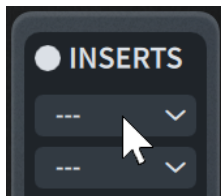
Weitere Informationen über die in Dorico Elements enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.


VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
2. Klicken Sie in einen Insert-Slot und wählen Sie im Menü das PlugIn aus, das Sie laden möchten.



3. Optional: Wenn Sie Einstellungen für das neue PlugIn bearbeiten möchten, klicken Sie auf **Insert bearbeiten** , um das PlugIn-Fenster zu öffnen.
 4. Optional: Wenn Sie EQ-PlugIns geladen haben, deaktivieren Sie den EQ-Kanalzug in den entsprechenden Kanälen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 755

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 759

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 555

Inserts aktivieren/umgehen



Sie können einzelne Inserts aktivieren/umgehen, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Einstellungen hat, zum Beispiel, wenn Sie vergleichen möchten, wie ein Kanal mit und ohne einen bestimmten Insert-Effekt klingt.

VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
2. Führen Sie in jedem Insert-Slot, den Sie aktivieren/deaktivieren möchten, eine der folgenden Aktionen aus:

- Um einzelne Inserts zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie in den entsprechenden Slots auf **Insert aktivieren** .
 - Um alle Inserts für Kanäle zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie auf die **Inserts**-Anzeige  in den entsprechenden Kanalzügen.
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Inserts werden aktiviert/umgangen.

- Aktivierte Inserts werden in Blau angezeigt.
- Umgangene Inserts werden in Gelb angezeigt.


Inserts entfernen

Sie können einzelne Insert-Effekte, die Sie in Kanäle geladen haben, entfernen.

VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
 2. Klicken Sie in dem Slot, dessen Insert-Effekt Sie entfernen möchten, auf das Insert-Menü , und wählen Sie --- aus dem Menü.
-

Das Hall-PlugIn ändern

Sie können das PlugIn ändern, das 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 Elements 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 755

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 759

[Kanäle anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 761

Bibliothek


In Dorico Elements ist die Bibliothek die Gesamtmenge von visuellen Objekten und Optionen, die in allen Projekten auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen. Sie kombiniert werksseitige Standardeinstellungen, benutzerdefinierte Objekte/Optionen, die Sie als Standards gespeichert haben, sowie Objekte/Optionen, die nur im aktuellen Projekt zur Verfügung stehen.

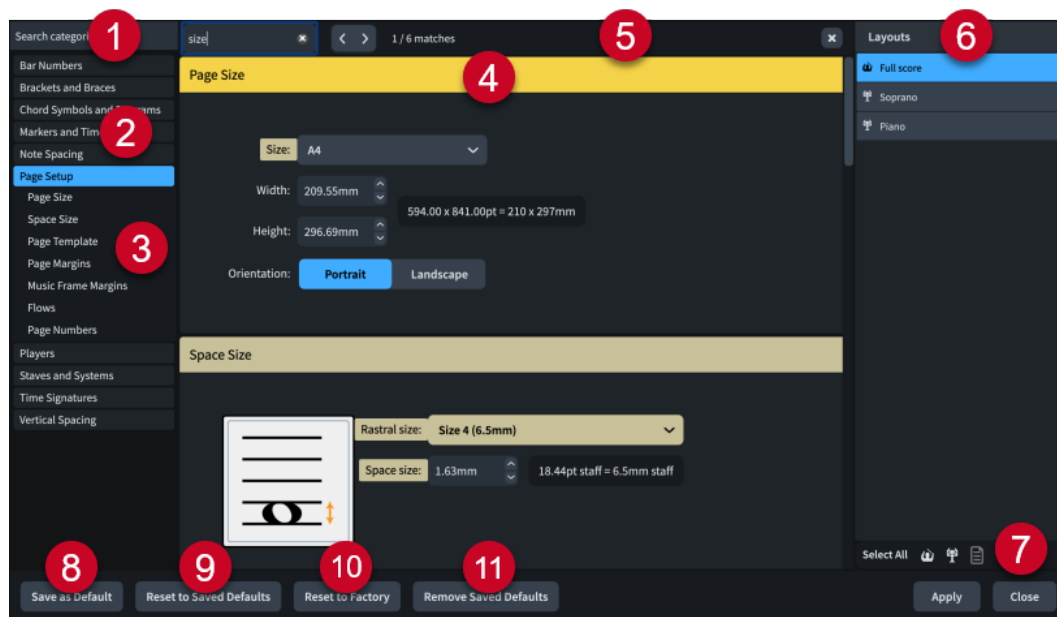
Layout-Optionen (Dialog)

Im Dialog **Layout-Optionen** können Sie verschiedene Aspekte jedes Layouts unabhängig von anderen Layouts ändern. Sie können zum Beispiel die physischen Layout-Eigenschaften wie Seitengröße, Notenzeilengröße oder Abstände ändern und festlegen, wie die Noten angezeigt und verteilt werden, zum Beispiel den Notenabstand oder Notenzeilenbeschriftungen.

Die Optionen unter **Layout-Optionen** betreffen nur die ausgewählten Layouts, gelten aber für alle Partien in diesen Layouts.

Sie können die **Layout-Optionen** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**.
- Wählen Sie **Bibliothek > Layout-Optionen**.
- Klicken Sie im Einrichten-Modus auf **Layout-Optionen**  im **Layouts**-Bereich.



Der Dialog **Layout-Optionen** umfasst Folgendes:

1 Kategoriesuche-Feld

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

TIPP

Sie können den Fokus auf das Feld **In Kategorien suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-L** drücken. Sie können den Fokus aus dem Feld entfernen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.

2 Kategorien-Liste

Enthält die Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie in dieser Liste auf eine Kategorie klicken, werden relevante Abschnittsüberschriften unter der Kategorie in der Liste und ihre Optionen als Seiten im Hauptbereich des Dialogs angezeigt.

3 Abschnittsüberschriften

Zeigt die Titel aller Abschnitte auf der Seite der ausgewählten Kategorie an. Sie können auf diese Abschnittsüberschriften klicken, um direkt zum jeweiligen Seitenabschnitt zu gelangen.

4 Abschnitt

Seiten sind in Abschnitte unterteilt, die mehrere Optionen enthalten können. Abschnitte, die viele Optionen enthalten, sind in Unterabschnitte unterteilt. Bei Optionen mit mehreren Einstellungsmöglichkeiten wird die aktive Einstellung hervorgehoben.

5 Seitensuche-Leiste

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse anwählen. Die Anzahl von Übereinstimmungen wird in der Leiste angezeigt. Übereinstimmungen werden auf der Seite hervorgehoben, die aktuelle Option in einem leuchtenderen Farbton als die anderen.

Sie können die **Seitensuche-Leiste** anzeigen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken. Die Leiste enthält die folgenden Optionen:

- **Auf Seite suchen (Feld):** Hier können Sie den Begriff eingeben, nach dem Sie suchen möchten. Sie können den Fokus auf das Feld **Auf Seite suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.
- **Vorheriger Treffer:** Hiermit können Sie zur vorigen Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur vorigen Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G** drücken.
- **Nächster Treffer:** Hiermit können Sie zur nächsten Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur nächsten Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G** drücken.
- **Schließen:** Schließt die Leiste und entfernt alle Hervorhebungen. Sie können die Leiste auch schließen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.




6 Liste der Layouts

Enthält alle Layouts in Ihrem Projekt. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Auf eine der folgenden Arten können Sie mehrere Layouts auswählen:

- Klicken Sie auf eine der Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste.
- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste**, um mehrere Layouts auszuwählen.
- Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste**, um mehrere benachbarte Layouts auszuwählen.
- Klicken und ziehen Sie über mehrere Layouts.

7 Aktionsleiste

Enthält Auswahl-Optionen, die es Ihnen ermöglichen, Layouts in der **Layouts**-Liste entsprechend Ihrem Typ auszuwählen.

- **Alles auswählen:** Wählt alle Layouts unabhängig von ihrem Typ aus.
- **Alle Gesamtpartitur-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle Gesamtpartitur-Layouts aus.
- **Alle Einzelstimmen-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle Einzelstimmen-Layouts aus.
- **Alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts aus.

8 Als Standard speichern

Speichert alle Optionen, die aktuell im Dialog als Standard für die ausgewählten Layout-Typen in neuen Projekten eingestellt sind und angewandt werden. Sie können zum Beispiel neue Standardeinstellungen für Einzelstimmen-Layouts speichern, ohne dass dies Auswirkungen auf die Standardeinstellungen für Gesamtpartitur-Layouts hat. Nur verfügbar, wenn ein einzelnes Layout ausgewählt ist.

9 Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Layouts gemäß ihrem Layout-Typ auf Ihre gespeicherten Standardwerte zurück.

10 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Layouts gemäß ihrem Layout-Typ auf die Standard-Werkseinstellungen zurück. Dies wirkt sich nur auf das aktuelle Projekt aus und führt nicht zur Löschung Ihrer gespeicherten Standardwerte. Das bedeutet, dass bei künftigen Projekten nach wie vor Ihre gespeicherten Standardwerte voreingestellt sind.

11 Gespeicherte Standards entfernen

Löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ, ohne die Optionen im aktuellen Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für alle Layouts des ausgewählten Layout-Typs für künftige Projekte zunächst die Werkseinstellungen festgelegt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen-Dialoge in Dorico Elements](#) auf Seite 26

[Layouts](#) auf Seite 176

[Notenzeilen](#) auf Seite 1375

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Zusammenführen](#) auf Seite 673

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 51

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 698

Partie-Optionen-Dialog


Im **Partie-Optionen**-Dialog können Sie für jede einzelne Partie festlegen, wie Musik standardmäßig notiert wird. Zum Beispiel gibt es Optionen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung, Stimmen, Vorzeichen und Taktstriche.

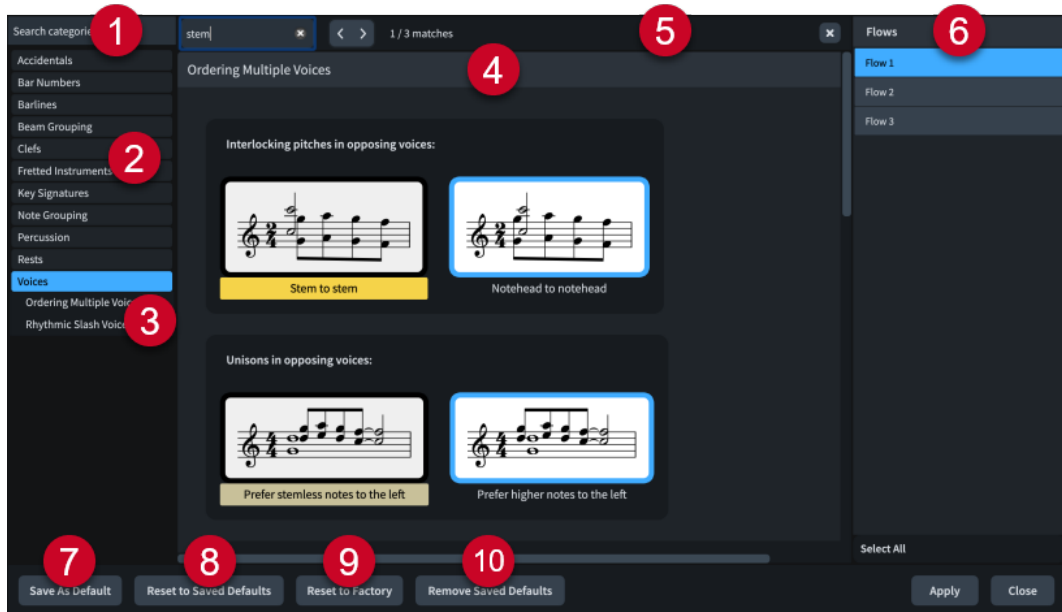
Die Optionen unter **Partie-Optionen** betreffen nur die ausgewählten Partien, gelten aber für alle Layouts, in denen diese Partien vorkommen.

TIPP

Wenn Sie Noten und Notationselemente einzeln ändern möchten, können Sie die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich verwenden.

Sie können die **Partie-Optionen** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**.
- Wählen Sie **Bibliothek > Partie-Optionen**.
- Klicken Sie im Einrichten-Modus auf **Partie-Optionen**  im **Partien**-Bereich.



Der **Partie-Optionen**-Dialog umfasst Folgendes:

1 **Kategoriesuche-Feld**

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

TIPP

Sie können den Fokus auf das Feld **In Kategorien suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-L** drücken. Sie können den Fokus aus dem Feld entfernen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.

2 **Kategorien-Liste**

Enthält die Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie in dieser Liste auf eine Kategorie klicken, werden relevante Abschnittsüberschriften unter der Kategorie in der Liste und ihre Optionen als Seiten im Hauptbereich des Dialogs angezeigt.

3 **Abschnittsüberschriften**

Zeigt die Titel aller Abschnitte auf der Seite der ausgewählten Kategorie an. Sie können auf diese Abschnittsüberschriften klicken, um direkt zum jeweiligen Seitenabschnitt zu gelangen.

4 **Abschnitt**

Seiten sind in Abschnitte unterteilt, die mehrere Optionen enthalten können. Abschnitte, die viele Optionen enthalten, sind in Unterabschnitte unterteilt. Bei Optionen mit mehreren Einstellungsmöglichkeiten wird die aktive Einstellung hervorgehoben.

5 **Seitensuche-Leiste**

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse anwählen. Die Anzahl von Übereinstimmungen wird in der Leiste angezeigt. Übereinstimmungen werden auf der Seite hervorgehoben, die aktuelle Option in einem leuchtenderen Farbton als die anderen.

Sie können Sie **Seitensuche**-Leiste anzeigen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.

Die Leiste enthält die folgenden Optionen:

- **Auf Seite suchen (Feld):** Hier können Sie den Begriff eingeben, nach dem Sie suchen möchten. Sie können den Fokus auf das Feld **Auf Seite suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.
- **Vorheriger Treffer:** Hiermit können Sie zur vorigen Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur vorigen Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G** drücken.
- **Nächster Treffer:** Hiermit können Sie zur nächsten Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur nächsten Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G** drücken.
- **Schließen:** Schließt die Leiste und entfernt alle Hervorhebungen. Sie können die Leiste auch schließen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.

6 Partien-Liste

Enthält alle Partien in Ihrem Projekt. Standardmäßig wird beim Öffnen des Dialogs die Partie ausgewählt, in der Sie ein Objekt im Notenbereich ausgewählt haben oder die im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus ausgewählt ist. Auf eine der folgenden Arten können Sie mehrere Partien auswählen:

- Klicken Sie auf **Alle auswählen** in der Aktionsleiste, um alle Partien im Projekt auszuwählen.
- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste**, um mehrere Partien auszuwählen.
- Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste**, um mehrere benachbarte Partien auszuwählen.
- Klicken und ziehen Sie über mehrere Partien.

7 Als Standard speichern

Speichert alle im Dialog eingestellten und angewandten Optionen als Standard für neue Projekte. Nur verfügbar, wenn eine einzelne Partie ausgewählt ist.

8 Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Partien auf Ihre gespeicherten Standardwerte zurück.

9 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Partien auf die Standard-Werkseinstellungen zurück. Dies wirkt sich nur auf das aktuelle Projekt aus und führt nicht zur Löschung Ihrer gespeicherten Standardwerte. Das bedeutet, dass bei künftigen Projekten nach wie vor Ihre gespeicherten Standardwerte voreingestellt sind.

10 Gespeicherte Standards entfernen

Löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte, ohne die Optionen im ausgewählten Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für künftige Projekte zunächst die Werkseinstellungen festgelegt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 173

[Optionen-Dialoge in Dorico Elements](#) auf Seite 26

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 51

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 698

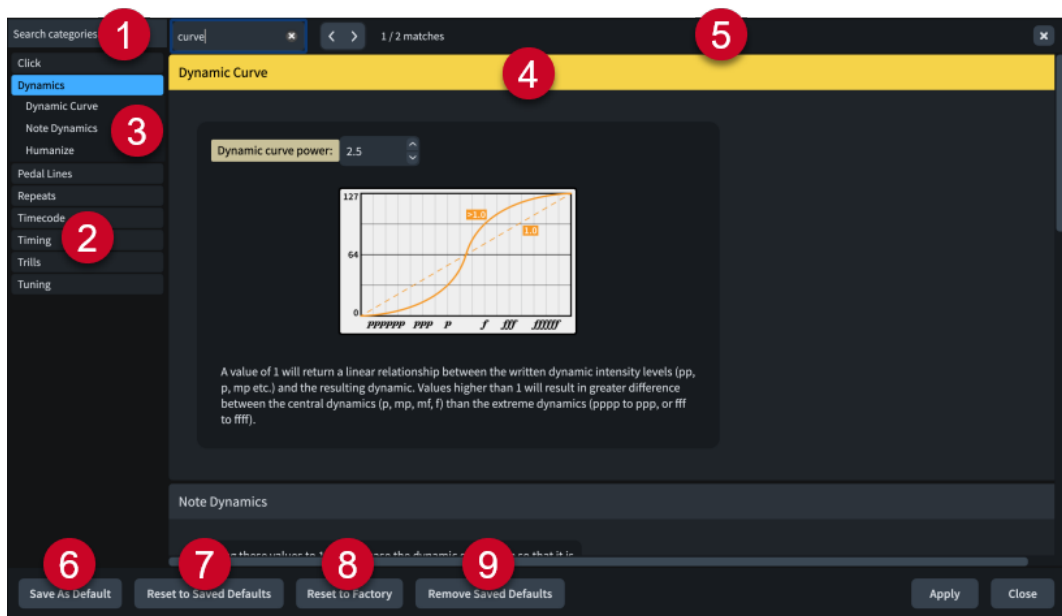
Wiedergabe-Optionen-Dialog

Im **Wiedergabeoptionen**-Dialog können Sie festlegen, wie die von Ihnen geschriebenen Noten bei der Wiedergabe klingen sollen. Diese Optionen beeinflussen die Wiedergabe, unabhängig von Expression-Maps und Patches, und geben zum Beispiel vor, wie Dynamikanweisungen, Pedallinien und unterschiedliche Notationselemente während der Wiedergabe interpretiert werden.

So können Sie zum Beispiel ändern, wie viel lauter die Noten auf der ersten Zählzeit im Takt verglichen mit den anderen Noten im Takt sein sollen. Sie können außerdem einstellen, wie lange jede Pedalbetätigung dauert oder wie stark verschiedene Artikulationen wie Staccatissimo oder Tenuto die Notendauer beeinflussen.

Sie können die **Wiedergabe-Optionen** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**.
- Wählen Sie **Bibliothek > Wiedergabe-Optionen**.



Der **Wiedergabe-Optionen**-Dialog umfasst Folgendes:

1 Kategorienuche-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 Als Standard speichern

Speichert alle im Dialog eingestellten und angewandten Optionen als Standard für neue Projekte.

7 Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog auf Ihre gespeicherten Standardwerte zurück.

8 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog 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.

9 Gespeicherte Standards entfernen

Löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte, ohne die Optionen im ausgewählten Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für künftige Projekte zunächst die Werkseinstellungen festgelegt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen-Dialoge in Dorico Elements](#) auf Seite 26

[Expression-Maps](#) auf Seite 786

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 51

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 698

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 Elements enthalten:

Notenschrift-Design

Notenschrift-Name

Grazioso



f

The image shows a musical staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 2/4 time signature. The tempo/mood is 'Grazioso'. The music consists of a series of eighth notes and quarter notes, starting with a dynamic marking of *f* (forte).

Bravura

GRAZIOSO



f

The image shows a musical staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 2/4 time signature. The tempo/mood is 'GRAZIOSO'. The music consists of a series of eighth notes and quarter notes, starting with a dynamic marking of *f* (forte).

Finale Ash

Grazioso



f

The image shows a musical staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 2/4 time signature. The tempo/mood is 'Grazioso'. The music consists of a series of eighth notes and quarter notes, starting with a dynamic marking of *f* (forte).

Finale Broadway

GRAZIOSO



f

The image shows a musical staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 2/4 time signature. The tempo/mood is 'GRAZIOSO'. The music consists of a series of eighth notes and quarter notes, starting with a dynamic marking of *f* (forte).

Finale Jazz

Grazioso



f

The image shows a musical staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 2/4 time signature. The tempo/mood is 'Grazioso'. The music consists of a series of eighth notes and quarter notes, starting with a dynamic marking of *f* (forte).

Finale Maestro

GRAZIOSO



f

The image shows a musical staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 2/4 time signature. The tempo/mood is 'GRAZIOSO'. The music consists of a series of eighth notes and quarter notes, starting with a dynamic marking of *f* (forte).

Golden Age

Grazioso



f

The image shows a musical staff with a treble clef, a key signature of two sharps (F# and C#), and a 2/4 time signature. The tempo/mood is 'Grazioso'. The music consists of a series of eighth notes and quarter notes, starting with a dynamic marking of *f* (forte).

Leipzig

Notenschrift-Design

Notenschrift-Name



Leland



Petaluma



Sebastian

Sie können die in Ihrem Projekt verwendete Notenschrift im **Notenschriften**-Dialog ändern.

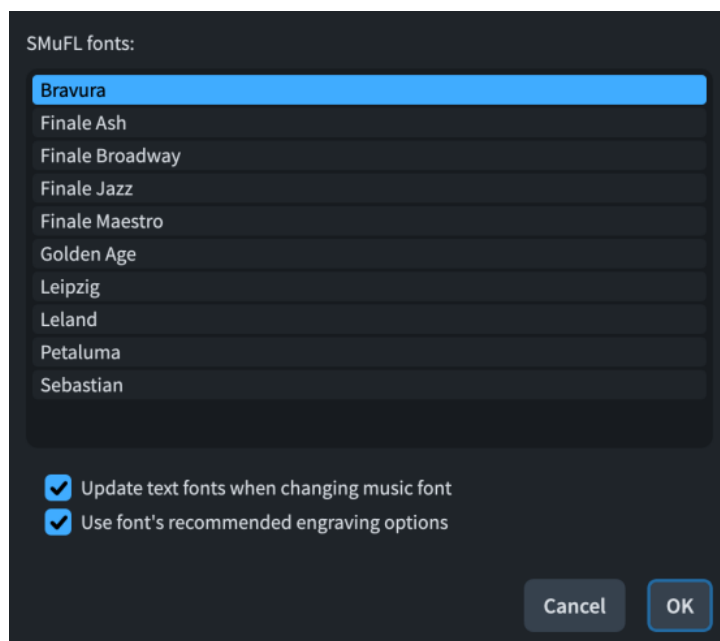
TIPP

Sie können die Darstellung einzelner Schriften in den Dialogen **Schriftstile bearbeiten** und **Absatzstile** 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 Elements 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.

Text formatieren

Dorico Elements kombiniert verschiedene Einstellungen für das Erscheinungsbild von Text, so dass Sie Schriften und Texte je nach Funktion an verschiedenen Stellen formatieren können.

- Schriftstile werden in Notationselementen verwendet, die Text nutzen, aber kein generischer Text sind, zum Beispiel Tempomarkierungen und Dynamikanweisungen.
- Absatzstile gelten für einzelne Absätze in Textrahmen oder den gesamten Text innerhalb eines Textobjekts. Sie werden auch für Text verwendet, der in den Noten angezeigt wird, aber kein Notationselement ist, etwa für Taktzahlen und Notenzeilenbeschriftungen. Sie können Absatzstile nutzen, um die Präsentation verschiedener Arten von Text in Ihrem Projekt konsistent zu halten.
- Zeichenstile gelten für einzelne Buchstaben oder Wörter. Sie können also jedem Wort innerhalb eines Textrahmens unterschiedliche Zeichenstile zuweisen.

Sie können zum Beispiel die Schriftfamilie, die für alle Text-Notationselemente in Ihrem Projekt verwendet wird, im Dialog **Schriftstile bearbeiten**, und die Schriftfamilie für übrigen Text im **Absatzstile**-Dialog ändern. Dort können Sie außerdem spezifische Änderungen vornehmen, die gelten, wenn diese Schrift für Titel verwendet wird.

Wenn Sie ein Projekt öffnen, das Schriften enthält, die nicht auf Ihrem Computer installiert sind, wird der Dialog **Fehlende Schriften** geöffnet, in dem Sie Ersatzschriften auswählen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Zeichenstile-Dialog](#) auf Seite 783

[Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Arten von Text](#) auf Seite 1407

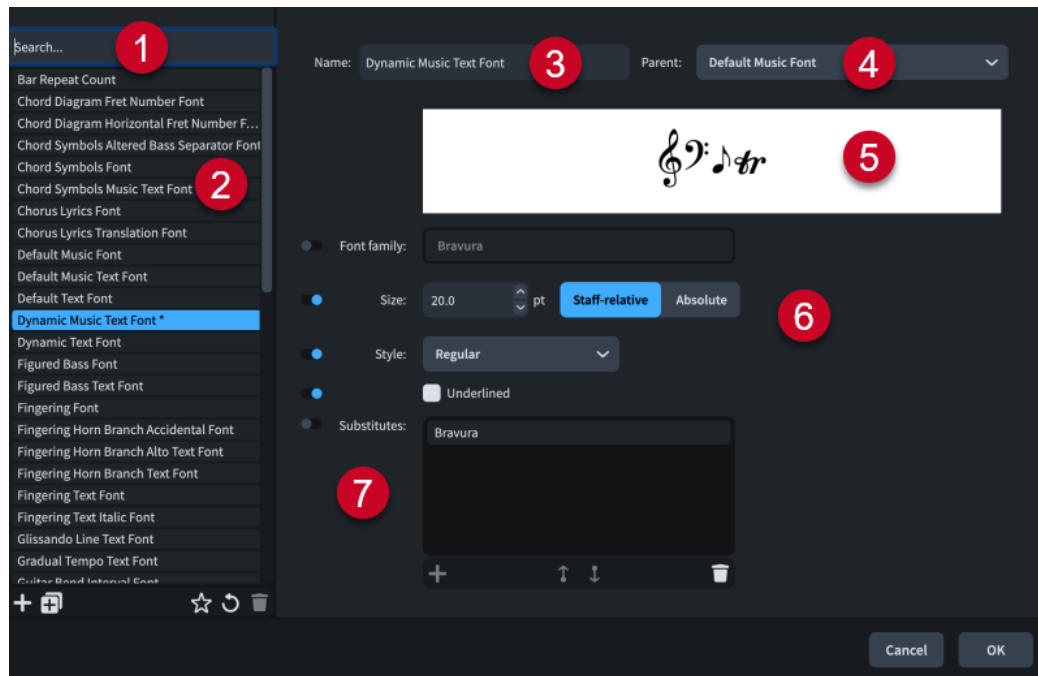
[Textobjekte](#) auf Seite 1406

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

Schriftstile bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Schriftstile bearbeiten** können Sie die Formatierung von Schriftstilen bearbeiten, die sich nicht mit dem Texteditor ändern lassen (zum Beispiel Schriftgröße von Spielanweisungen, Dynamikanweisungen oder Tempomarkierungen).

- Sie können den Dialog **Schriftstile bearbeiten** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Schriftstile** wählen.



Der Dialog **Schriftstile bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

1 Suchen-Feld

Ermöglicht es Ihnen, Schriftstile entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

TIPP


Wenn Sie einen bestimmten Schriftstil nicht finden können, kann dies daran liegen, dass es sich um einen Absatzstil handelt.

2 Liste der Schriftstile

Enthält alle Schriftstile im Projekt. Falls Sie das Dialogfeld **Schriftstile bearbeiten** in derselben Sitzung bereits geöffnet hatten, wird Ihr zuvor ausgewählter Schriftstil gespeichert.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- **Neu +**: Erstellt einen neuen Schriftstil mit Standardwerten.
- **Neu aus Auswahl +**: Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Schriftstils, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können. Der neue Schriftstil nutzt standardmäßig das Original als übergeordnetes Objekt.
- **Als Standard speichern ***: Speichert den ausgewählten Schriftstil in Ihrer Nutzerbibliothek, so dass Sie ihn in mehreren Projekten verwenden können. Wird für als Standard gespeicherte Schriftstile mit einem ***** angezeigt.
- **Auf Werkseinstellung zurücksetzen ↺**: Entfernt all Ihre Änderungen am ausgewählten Schriftstil und setzt ihn so auf seine gespeicherten Einstellungen zurück.

- **Löschen** : Löscht den ausgewählten Schriftstil.

HINWEIS

Sie können Schriftstile nicht löschen, wenn diese vordefiniert sind oder derzeit in Ihrem Projekt verwendet werden.

3 Name

Hier können Sie einen Namen für neue Schriftstile eingeben oder den Namen eines bestehenden Schriftstils ändern.

4 Übergeordnet

Ermöglicht es Ihnen, einen übergeordneten Schriftstil auszuwählen, von dem der ausgewählte Schriftstil Einstellungen übernimmt. Aktivierte Optionen haben Vorrang vor den übergeordneten Stil-Einstellungen.

5 Schriftvorschau

Zeigt eine Vorschau des ausgewählten Schriftstils mit seinen aktuellen Einstellungen an.

6 Optionen für Darstellung von Schriften

Hiermit können Sie die folgenden Parameter des ausgewählten Schriftstils ändern:

- **Schriftfamilie:** Legt den allgemeinen Schriftstil fest.
- **Größe:** Legt die Größe der Schrift fest. Hier können Sie auswählen, ob sich die Größe der Schrift gemäß der Notenzeilengröße ändert oder ob immer die festgelegte Größe verwendet wird. Beispielsweise werden Objekte mit Notenzeilen-abhängiger Schriftgröße in kleineren Notenzeilen auch kleiner angezeigt.

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.

- **Stil:** Legt den Stil der Schrift fest, zum Beispiel fett oder kursiv.
- **Unterstrichen::** Hiermit können Sie einstellen, dass Schrift unterstrichen werden soll.

7 Substitutionen

Hier können Sie Ersatz-Schriftstile für Notenschriftstile festlegen. Dies kann nützlich sein, wenn Sie Notenschriftstile verwenden, die nicht alle SMuFL-Glyphen enthalten.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- **Substitution hinzufügen** : Fügt eine neue Substitution zu dem ausgewählten Schriftstil hinzu. Sie können den Ersatz-Schriftstil ändern, indem Sie auf Substitutionen doppelklicken und dann den gewünschten Schriftstil eingeben oder auf den Pfeil  klicken und einen Schriftstil aus dem Menü auswählen.
- **Nach oben** : Verschiebt die ausgewählte Substitution in der Liste der Substitutionen nach oben, wodurch sich die Ersetzungsreihenfolge ändert.
- **Nach unten** : Verschiebt die ausgewählte Substitution in der Liste der Substitutionen nach unten, wodurch sich die Ersetzungsreihenfolge ändert.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Substitution.

HINWEIS

Schriftstiländerungen gelten für das gesamte Projekt einschließlich der Layouts in Partien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

[Arten von Text](#) auf Seite 1407

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 645

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

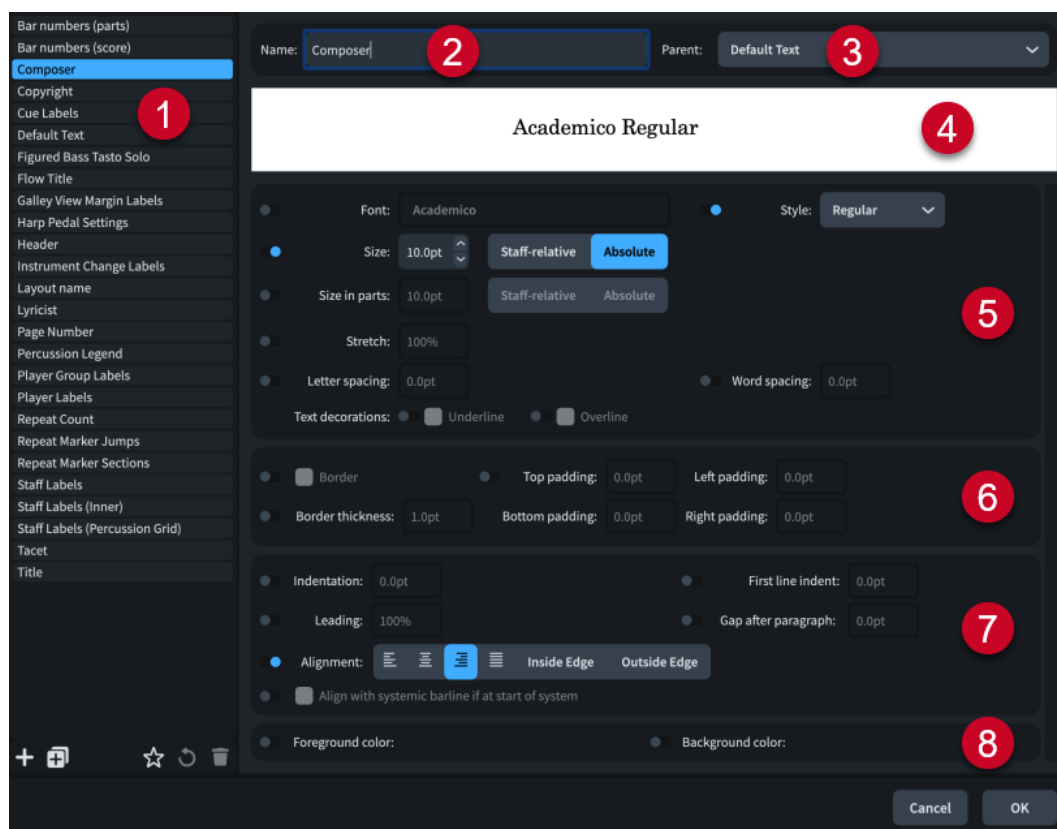
[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

Absatzstile-Dialog

Im **Absatzstile**-Dialog können Sie vorhandene Absatzstile für Text ändern und neue Stile erstellen. Sie können Absatzstile später auf einzelne Absätze in Textrahmen oder auf allen Text innerhalb eines einzelnen Textobjekts anwenden, indem Sie sie im Texteditor auswählen.

Sie können zum Beispiel den Absatzstil für Layoutnamen anpassen und dann Ihren Absatzstil für den Layoutnamen auf das Layoutnamen-Token in jedem entsprechenden Textrahmen anwenden. Auf diese Weise können Sie die Präsentation verschiedener Arten von Text in Ihrem Projekt konsistent halten.

- Sie können den Dialog **Absatzstile** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Absatzstile** wählen.



Der **Absatzstile**-Dialog umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:







1 Absatzstile-Liste

Enthält alle Absatzstile im Projekt. Wenn beim Öffnen des Dialogs Textelemente ausgewählt waren, wird der entsprechende Absatzstil des ersten ausgewählten Objekts standardmäßig in der Liste der Absatzstile ausgewählt.

TIPP

Wenn Sie einen bestimmten Absatzstil nicht finden können, kann dies daran liegen, dass es sich um einen Schriftstil handelt.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- **Neu **: Erstellt einen neuen Absatzstil mit Standardwerten.
- **Neu aus Auswahl **: Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Absatzstils, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können. Der neue Absatzstil nutzt standardmäßig das Original als übergeordnetes Objekt.
- **Als Standard speichern **: Speichert den ausgewählten Absatzstil in Ihrer Nutzerbibliothek, so dass Sie ihn in mehreren Projekten verwenden können. Wird für als Standard gespeicherte Absatzstile mit einem  angezeigt.
- **Auf Werkseinstellung zurücksetzen **: Entfernt all Ihre Änderungen am ausgewählten Absatzstil und setzt ihn so auf seine gespeicherten Einstellungen zurück.
- **Löschen **: Löscht den ausgewählten Absatzstil.

HINWEIS

Sie können Absatzstile nicht löschen, wenn diese vordefiniert sind oder derzeit in Ihrem Projekt verwendet werden.

2 Name

Hier können Sie einen Namen für neue Absatzstile eingeben oder den Namen eines bestehenden Absatzstils ändern.

3 Übergeordnet

Ermöglicht es Ihnen, einen übergeordneten Absatzstil auszuwählen, von dem der ausgewählte Absatzstil Einstellungen übernimmt. Aktivierte Optionen haben Vorrang vor den übergeordneten Stil-Einstellungen.

4 Schriftvorschau

Zeigt eine Vorschau des ausgewählten Absatzstils mit seinen aktuellen Einstellungen an.

5 Optionen für Darstellung von Schriften

Damit können Sie Parameter der im Absatzstil verwendeten Schrift ändern, so z. B. Schriftart, Schriftschnitt (z. B. fett), Schriftgrad (Buchstabengröße) sowie den Zeichen- und Wortabstand. Sie können die Schrift auch in Absatzstilen mit Unter- oder Überstrichen versehen und die vertikale Ausrichtung der Zeichen ändern.

6 Rahmenoptionen

Hiermit können Sie an Text, der den Absatzstil verwendet, standardmäßig Rahmen anzeigen, und die Rahmeneinstellungen ändern, zum Beispiel die Rahmenstärke und den Abstand zwischen dem Rahmen und dem Text.

HINWEIS

- Wenn **Rahmen** deaktiviert ist, nutzen Textobjekte die Standardwerte für Rahmen und Abstände, die auf der **Text**-Seite in den **Notensatz-Optionen** eingestellt sind.

- Wir empfehlen Ihnen, Absatzstile nur für Textrahmen zu verwenden, die einen einzelnen Absatz enthalten. Wenn Sie einige Absätze mit Rändern, andere aber ohne anzeigen möchten, empfehlen wir Ihnen, separate Textrahmen zu verwenden.

7 Absatzlayout-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, das Layout des Absatzstils zu ändern, z. B. die Einrückung der ersten Zeile, den Zeilenabstand und die Textausrichtung.

8 Farboptionen

Ermöglicht es Ihnen, die Vorder- und Hintergrundfarben des Absatzstils zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text formatieren](#) auf Seite 777

[Arten von Text](#) auf Seite 1407

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

[Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 76

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1414

[Stil von Textobjektrahmen ändern](#) auf Seite 1415

[Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1037

[Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten](#) auf Seite 1412

[Hintergrund von Textobjekten löschen](#) auf Seite 1417


[Notenzeilengröße](#) auf Seite 645

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

Absatzstile erstellen

Sie können neue Absatzstile von Grund auf erstellen oder vorhandene Absatzstile duplizieren und die Einstellungen bearbeiten, um zum Beispiel Text in mehreren Textrahmen einheitlich zu formatieren.


VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Absatzstile**, um den **Absatzstile**-Dialog zu öffnen.
2. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten einen neuen Absatzstil:
 - Um einen vollkommen neuen Absatzstil zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Neu +**.
 - Um eine Kopie eines vorhandenen Absatzstils zu erstellen, wählen Sie ihn in der Liste der Absatzstile aus und klicken Sie auf **Neu aus Auswahl** .
3. Geben Sie im Feld **Name** einen Namen für den Stil ein.
4. Optional: Wählen sie einen der verfügbaren Stile aus dem **Übergeordnet**-Menü.



HINWEIS

Wenn Sie einen übergeordneten Stil auswählen, werden dessen Einstellungen für alle Optionen mit deaktivierten Schieberegler in Ihrem Absatzstil automatisch übernommen. Falls Ihr Absatzstil aktivierte Schieberegler aufweist, die von den Einstellungen des übergeordneten Stils abweichen, dann können Sie diese deaktivieren, um die entsprechenden Optionen zurückzusetzen, so dass sie dem übergeordneten Stil entsprechen.

-
5. Aktivieren und ändern Sie die Optionen nach Ihren Vorstellungen.

- Optional: Wenn Sie möchten, dass der Absatzstil in allen zukünftigen Projekten zur Verfügung steht, die Sie auf Ihrem Computer öffnen, klicken Sie in der Aktionsleiste der Zeichenstile-Liste auf **Als Standard speichern** .
 - Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Der neue Absatzstil wird erstellt. Wenn Sie auf **Als Standard speichern**  geklickt haben, so dass er als  angezeigt wird, steht der Absatzstil für alle zukünftigen Projekte auf Ihrem Computer zur Verfügung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 404

Horizontale Standardausrichtung von Textstilen ändern

Sie können die horizontale Standardausrichtung der für unterschiedliche Texttypen verwendeten Absatzstile ändern. Dadurch ändert sich projektweit die horizontale Ausrichtung des jeweiligen Textstils.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Bibliothek > Absatzstile**, um den **Absatzstile**-Dialog zu öffnen.
 - Wählen Sie in der Liste der Absatzstile den Absatzstil aus, dessen Standardausrichtung Sie ändern möchten.
 - Wählen Sie die gewünschte Option für die **Ausrichtung** aus.
 - Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 für weitere Absatzstile, deren horizontale Ausrichtung Sie ändern möchten.
 - Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Standardausrichtung des ausgewählten Textstils wird geändert.

TIPP

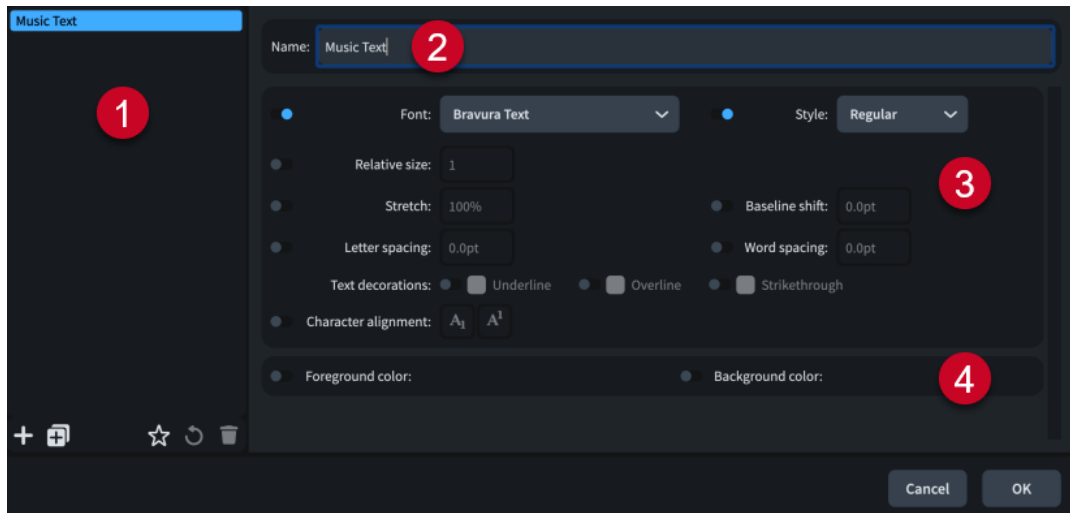
Außerdem können Sie die horizontale Ausrichtung von Text in einzelnen Textrahmen übergehen.

Zeichenstile-Dialog

Im Dialog **Zeichenstile** können Sie Zeichenstile ändern und neue Stile erstellen. Sie können später Zeichenstile auf einzelne Buchstaben oder Wörter an verschiedenen Stellen in Ihrem Projekt übertragen, indem Sie diese im Texteditor auswählen.

Sie können zum Beispiel einen benutzerdefinierten Zeichenstil mit großem Zeichenabstand für bestimmte Wörter erstellen und diesen Zeichenstil dann auf ausgewählte Wörter anwenden. Im Gegensatz zu Absatzstilen müssen Zeichenstile nicht auf ganze Textobjekte oder Absätze in Textrahmen angewandt werden.

- Sie können den **Zeichenstile**-Dialog öffnen, indem Sie **Bibliothek > Zeichenstile** wählen.









Der Dialog **Zeichenstile** umfasst folgende Abschnitte und Optionen:

1 Zeichenstile-Liste

Enthält alle Zeichenstile im Projekt.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- **Neu** : Erstellt einen neuen Zeichenstil mit Standardeinstellungen.
- **Neu aus Auswahl** : Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Zeichenstils, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- **Als Standard speichern** : Speichert den ausgewählten Zeichenstil in Ihrer Nutzerbibliothek, so dass Sie ihn in mehreren Projekten verwenden können. Wird für als Standard gespeicherte Zeichenstile mit einem  angezeigt.
- **Auf Werkseinstellung zurücksetzen** : Entfernt all Ihre Änderungen am ausgewählten Zeichenstil und setzt ihn so auf seine gespeicherten Einstellungen zurück.
- **Löschen** : Löscht den ausgewählten Zeichenstil.

HINWEIS

Sie können Zeichenstile nicht löschen, wenn diese vordefiniert sind oder derzeit in Ihrem Projekt verwendet werden.

2 Name

Hier können Sie einen Namen für neue Zeichenstile eingeben oder den Namen eines bestehenden Absatzstils ändern.

3 Zeichenstil-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, Parameter des Zeichenstils zu ändern, so z. B. Schriftart, Schriftschnitt (z. B. fett), Schriftgrad (Buchstabengröße) sowie den Zeichen- und Wortabstand. Sie können die Schriftart auch in Absatzstilen mit Unter- oder Überstrichen versehen und die vertikale Ausrichtung der Zeichen ändern.

4 Farboptionen

Ermöglicht es Ihnen, die Vorder- und Hintergrundfarben des Zeichenstils zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text formatieren](#) auf Seite 777

[Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 76



[Arten von Text](#) auf Seite 1407

[Notentext einfügen \(Dialog\)](#) auf Seite 407

Zeichenstile erstellen


Sie können neue Zeichenstile von Grund auf erstellen oder vorhandene Zeichenstile duplizieren und die Einstellungen bearbeiten.

VORGEHENSWEISE



1. Wählen Sie **Bibliothek > Zeichenstile**, um den **Zeichenstile**-Dialog zu öffnen.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie neue Zeichenstile erstellen:
 - Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Neu** , um einen völlig neuen Zeichenstil zu erstellen.
 - Um eine Kopie eines vorhandenen Zeichenstils zu erstellen, wählen Sie ihn in der Liste der Zeichenstile aus und klicken Sie auf **Neu aus Auswahl** .
3. Geben Sie im Feld **Name** einen Namen für den Stil ein.
4. Aktivieren und ändern Sie die Optionen nach Ihren Vorstellungen.

WICHTIG

Nur aktivierte Optionen haben Auswirkungen auf den Text. Wenn Sie Optionen deaktivieren, werden deren Einstellungen zurückgesetzt.

5. Optional: Wenn Sie möchten, dass der Zeichenstil in allen zukünftigen Projekten zur Verfügung steht, die Sie auf Ihrem Computer öffnen, klicken Sie in der Aktionsleiste der Zeichenstile-Liste auf **Als Standard speichern** .
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Der neue Zeichenstil wird erstellt. Wenn Sie auf **Als Standard speichern**  geklickt haben, so dass er als  angezeigt wird, steht der Zeichenstil für alle zukünftigen Projekte auf Ihrem Computer zur Verfügung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 404

Standard-Schriftfamilie ändern

Sie können die Schriftfamilie der Standardschrift und Absatzstile ändern, die sich auf alle anderen Schrift- und Absatzstile im Projekt auswirken, deren Schriftfamilie nicht übergegangen wurde. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass aller Text und alle textbasierten Notationselemente wie Spielanweisungen in Textform und allmähliche Dynamikwechsel die Schriftfamilie Ihrer Wahl nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Schriftstile**, um den Dialog **Schriftstile bearbeiten** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Schriftstile die Option **Text Standard** aus.
3. Wählen Sie die gewünschte Schriftfamilie aus dem **Schriftfamilie**-Menü.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
5. Wählen Sie **Bibliothek > Absatzstile**, um den **Absatzstile**-Dialog zu öffnen.

6. Wählen Sie in der Liste der Absatzstile die Option **Standard-Text** aus.
 7. Wählen Sie die gewünschte Schriftfamilie aus dem **Schrift**-Menü.
 8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die für die ausgewählte Standardschrift und die ausgewählten Standard-Absatzstile verwendete Schriftfamilie wird geändert. Dies wirkt sich auch auf die Schriftfamilie aus, die von allen anderen Schrift- und Absatzstilen im Projekt verwendet wird, deren Schriftfamilie nicht übergangen wurde.

TIPP

Auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welche Standard-Schriftfamilie in allen künftigen Projekten verwendet werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Textobjekte](#) auf Seite 1406

Expression-Maps

Expression-Maps geben Dorico Elements vor, wie die Patches und Sounds in den VST-Instrumenten, die Sie in Ihr Projekt geladen haben, richtig verwendet werden.

Einen Dynamikumfang auf Instrumenten auszudrücken bedeutet, die Lautstärke und den Anschlag der Noten zu verändern. Da die Anschlagstärke sowohl den Anfangscharakter von Sounds als auch deren Lautstärke verändert, werden für laute Sounds häufig härtere Anschläge und für leisere Sounds weichere Anschläge benötigt.

Verschiedene Patches und Instrumente haben unterschiedliche Ansätze, um Änderungen in Dynamik und Lautstärke wiederzugeben. So ändern manche Patches zum Beispiel nur die Anschlagstärke, während andere außerdem noch einen Controller verwenden.

Außerdem nutzt Dorico Elements Expression-Maps, um die Wiedergabe-Anweisungen anzugeben, die von den einzelnen Patches in Ihrem Projekt unterstützt werden. Zum Beispiel haben Streichinstrumente wie die Violine unterschiedliche Spielanweisungen, weil sie *Arco*, *Pizzicato* und *Col Legno* spielen können und ihre Bogenposition an jedem Punkt zwischen *Sul Ponticello* und *Sul Tasto* liegen kann.

Neben den Expression-Maps von HALion Symphonic Orchestra gibt es die folgenden Expression-Maps in Dorico Elements:

- **CC11 (Dynamik)**: Nutzt MIDI-Controller 11, um Dynamikanweisungen wiederzugeben.

HINWEIS

Dies gilt nur für Instrumente, die ihre Dynamik ändern können, während eine Note klingt, wie zum Beispiel Violine oder Flöte.

- **Standard**: Verwendet die Notenanschlagstärke, um die Lautstärkedynamik zu steuern.
- **Modulationsrad-Dynamik**: Verwendet ein Modulationsrad, um Lautstärkedynamik zu steuern.

- **Eine Oktave abwärts transponieren:** Von einigen Instrumenten-Patches verwendet, die eine Oktave höher als notiert klingen, damit sie ohne ein Keyboard mit vollem Tastenumfang gespielt werden können.
- **Eine Oktave aufwärts transponieren:** Ermöglicht es Ihnen, die unterste Oktave eines Keyboards für Keyswitches anstelle von Noten zu verwenden. Diese Map wird allerdings auch von manchen Bassinstrument-Patches verwendet, die eine Oktave tiefer als notiert klingen, damit sie ohne ein Keyboard mit vollem Tastenumfang gespielt werden können.

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** bearbeiten, erstellen und importieren/exportieren. Expression-Maps werden als `.doricoLib`-Dateien gespeichert.

HINWEIS

Obwohl Dorico Elements mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico Elements viele Switches von aus Cubase importierten Expression-Maps einwandfrei, darunter *Pizzicato*, Obertöne und Flatterzunge.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 806

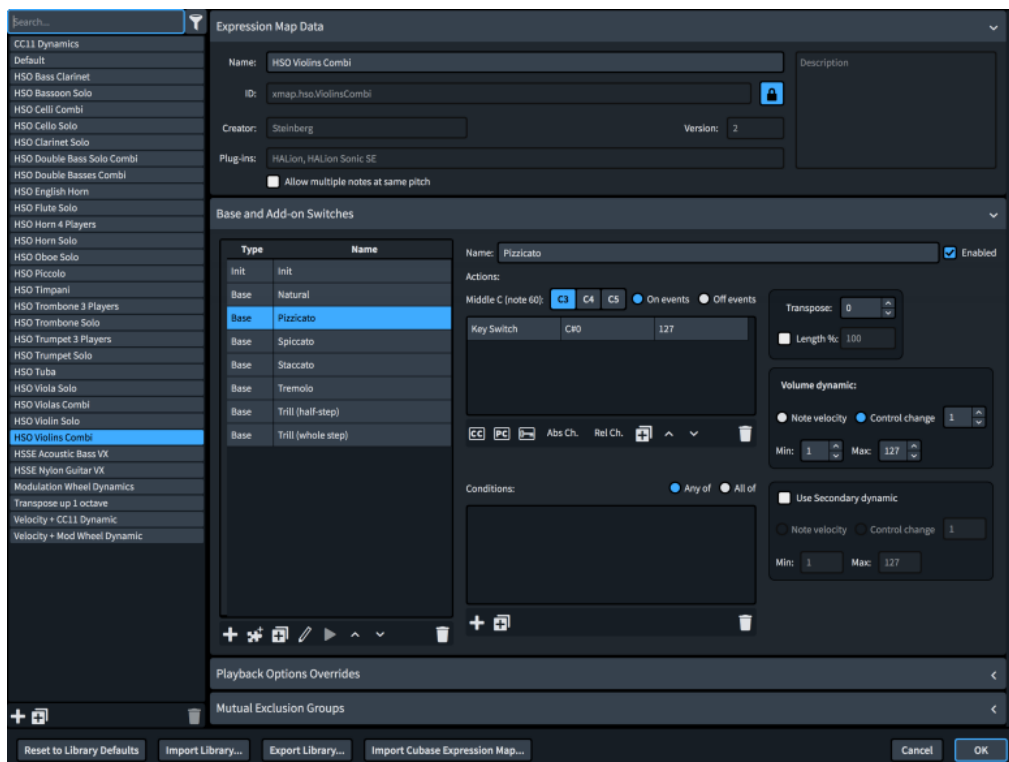
[Arten von Aktionen](#) auf Seite 800

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 801

Expression-Maps (Dialog)

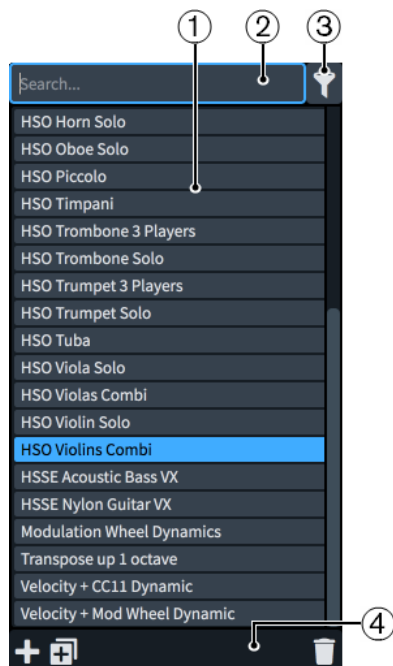
Im Dialog **Expression-Maps** können Sie neue Expression-Maps erstellen, bestehende Expression-Maps bearbeiten und Expression-Maps importieren/exportieren. Sie können auch in Cubase erstellte Expression-Maps importieren.




- Sie können den Dialog **Expression-Maps** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Expression-Maps** wählen.



Der Dialog **Expression-Maps** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

Liste der Expression-Maps



- 1 Liste der Expression-Maps:** Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Expression-Maps.
- 2 Suchen-Feld:** Hier können Sie Expression-Maps nach Ihrer Eingabe filtern.
- 3 Nur Expression-Maps anzeigen, die in diesem Projekt genutzt werden:** Hiermit können Sie die Liste der Expression-Maps filtern, so dass sie nur Expression-Maps enthält, die im aktuellen Projekt verwendet werden.
- 4 Aktionsleiste der Liste der Expression-Maps:** Enthält die folgenden Optionen:
 - **Expression-Map hinzufügen** : Fügt eine neue Expression-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.
 - **Expression-Map duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Expression-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
 - **Expression-Map löschen** : Löscht die ausgewählten Expression-Maps.

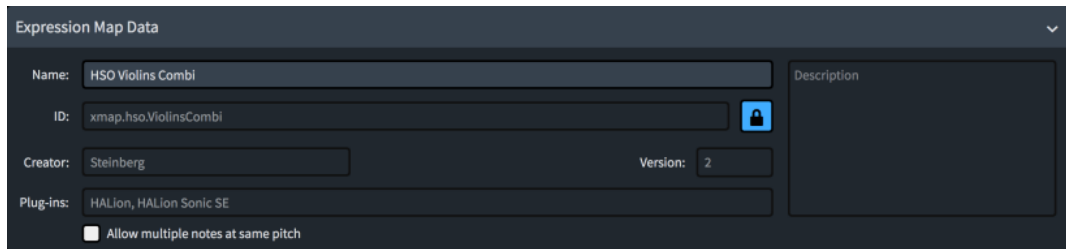
HINWEIS

Sie können nur benutzerdefinierte Expression-Maps löschen. Sie können keine Standard-Expression-Maps löschen.

Expression-Map-Daten

In diesem Abschnitt können Sie Informationen zur Identifizierung der ausgewählten Expression-Map angeben.

Sie können den Abschnitt **Expression-Map-Daten** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.



Der Abschnitt **Expression-Map-Daten** enthält die folgenden Optionen:

Name

Hier können Sie den Namen für die Expression-Map angeben, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im **Endpunkteinrichtung**-Dialog.

ID

Hier können Sie der Expression-Map eine eindeutige Kennung zuweisen. Im ID-Feld können Sie einen beliebigen Inhalt eingeben.

Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Soundbibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen anzugeben, zum Beispiel **xmap.user.paulsmith.hso.violinpizz**.

Erstellt von

Hier können Sie angeben, wer die Expression-Map erstellt hat, wenn Sie sie mit anderen Nutzern teilen.

Version

Hier können Sie die Version der Expression-Map angeben, damit Sie die neueste finden können.

PlugIns

Hier können Sie die Namen von PlugIns auflisten, für die die Expression-Map gilt, wobei jeder Name durch ein Komma getrennt ist. Sie können dieses Feld leer lassen.

Mehrere Noten mit derselben Tonhöhe erlauben

Hiermit können Sie festlegen, ob das PlugIn identische Tonhöhen in mehreren Stimmen, die zum selben Instrument gehören, bei deaktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe als mehrere separate Noten behandeln kann oder nicht.

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.

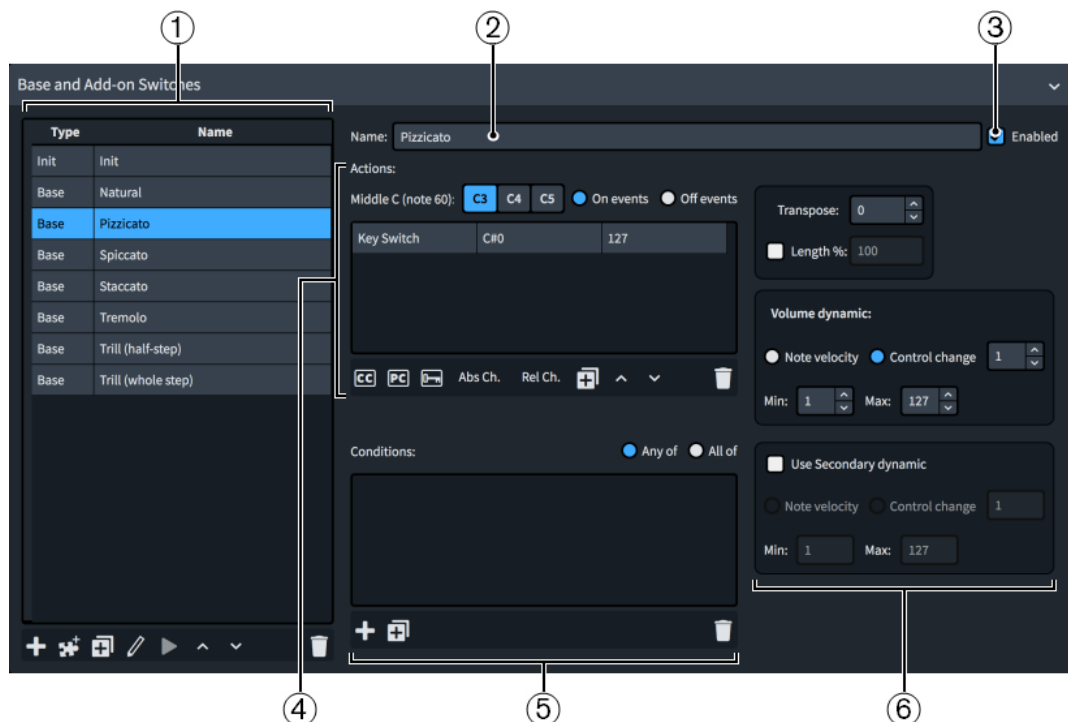
HINWEIS

Alle Felder im Abschnitt **Expression-Map-Daten** werden durch den Schalter **Info sperren**  gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um den Schalter **Info sperren**  zu deaktivieren und die Daten in den Feldern zu ändern.

Basis- und zusätzliche Switches

In diesem Abschnitt können Sie die Switches für Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten Expression-Map anzeigen, bearbeiten und steuern.

Sie können den Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.



Der Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** enthält Folgendes:

- 1 **Switches-Tabelle:** Enthält die Switches in der aktuell ausgewählten Expression-Map. Hiermit können Sie neue Switches hinzufügen und vorhandene bearbeiten.
- 2 **Name:** Hiermit können Sie den Namen ändern, der in der Switches-Tabelle für den aktuell ausgewählten Switch angezeigt wird, zum Beispiel damit dieser mit demselben Namen angezeigt wird wie in Ihrer Sound-Bibliothek.

TIPP

Sie können dennoch sehen, welche Wiedergabe-Anweisungen von Switches mit benutzerdefinierten Namen ausgelöst werden, indem Sie mit dem Mauszeiger über die jeweilige Zeile in der Switches-Tabelle fahren.

- 3 **Aktiviert:** Hiermit können Sie den aktuell ausgewählten Switch deaktivieren, ohne ihn aus der Expression-Map zu entfernen.
- 4 **Aktionen:** Enthält alle Aktionen, die zum Erzeugen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung erforderlich sind. Hiermit können Sie neue Aktionen hinzufügen und vorhandene bearbeiten.




- Bedingungen:** Enthält alle Bedingungen, die die Umstände vorgeben, unter denen der aktuell ausgewählte Switch verwendet wird. Hiermit können Sie neue Bedingungen hinzufügen und vorhandene bearbeiten. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.
- Steuerelemente für Spielanweisungen:** Enthält Steuerelemente für den aktuell in der Switches-Tabelle ausgewählten Switch. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.






Switches-Tabelle

Enthält die Switches in der aktuell ausgewählten Expression-Map.

Type	Name
Init	Init
Base	Natural
Base	Pizzicato
Base	Spiccato
Base	Staccato
Base	Tremolo
Base	Trill (half-step)
Base	Trill (whole step)

Die Switches-Tabelle enthält Folgendes:

- Typ-Spalte:** Zeigt die Art von Switch an. Switches können die folgenden Typen haben:
 - **Basis**
 - **Zusätzlich**
 - **Init**
- Name-Spalte:** Zeigt den Namen des Switches an. Standardmäßig entspricht er der Wiedergabe-Anweisung oder der Kombination von Wiedergabe-Anweisungen, die er auslöst. In einfachen Fällen löst jeder Switch eine einzelne Wiedergabe-Anweisung aus, zum Beispiel **Staccato** oder **Akzent**. Einige PlugIns haben separate Samples für unterschiedliche Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen. **Staccato + Akzent** erfordert zum Beispiel eventuell einen separaten Satz von einzelnen Keyswitches für **Staccato** und **Akzent**.
- Aktionsleiste der Switches-Tabelle:** Enthält die folgenden Optionen:
 - **Basis-Switch hinzufügen** : Hiermit können Sie einen neuen Basis-Switch zur Expression-Map hinzufügen, indem Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungen-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
 - **Zusätzlichen Spielanweisungs-Switch hinzufügen** : Hiermit können Sie einen neuen zusätzlichen Switch zur Expression-Map hinzufügen, indem Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungen-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
 - **Spielanweisung duplizieren** : Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Switches, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Spielanweisung bearbeiten** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen**, in dem Sie die Kombination von Wiedergabe-Anweisungen bearbeiten können, die vom ausgewählten Switch ausgelöst wird.
Außerdem können Sie die Wiedergabe-Anweisungen vorhandener Switches bearbeiten, indem Sie in der Switches-Tabelle auf sie doppelklicken.
- **Vorhören** : Spielt zwei Noten anhand des aktuell ausgewählten Switches und aller damit verbundenen Aktionen ab, um die Auswirkung auf die Wiedergabe zu demonstrieren. Nur für im Projekt verwendete Expression-Maps verfügbar.
- **Eine Oktave aufwärts transponieren** : Hebt die Oktave aller Keyswitch-Aktionen für den ausgewählten Switch an.
- **Eine Oktave abwärts transponieren** : Vermindert die Oktave aller Keyswitch-Aktionen für den ausgewählten Switch.
- **Spielanweisung löschen** : Löscht den ausgewählten Switch.

Wenn Sie einen Switch in der Switches-Tabelle auswählen, können Sie seine Steuerelemente und Aktionen bearbeiten. Je nach Switch-Typ sind im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** unterschiedliche Optionen verfügbar.

HINWEIS

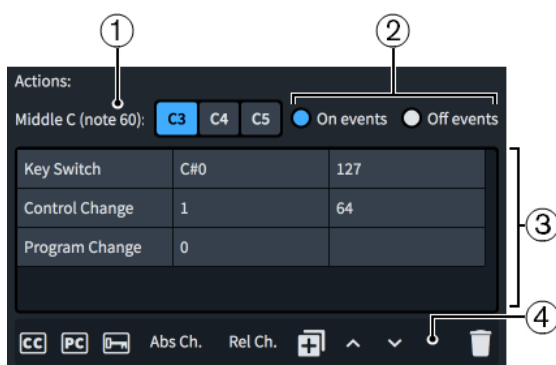
- Die meisten Instrumente haben eine »natürliche« Wiedergabe-Anweisung, d. h. die gebräuchlichste Art, das Instrument zu spielen. In Dorico Elements muss für jedes Instrument eine natürliche Wiedergabe-Anweisung definiert werden.
- Sie können in der Switches-Tabelle nur einen Switch auf einmal auswählen.

Aktionen

Zeigt in einer Tabelle alle Aktionen an, die zum Erzeugen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung erforderlich sind. Hiermit können Sie bestimmen, wie der Switch, der jede Wiedergabe-Anweisung auslöst, gesteuert wird; entweder durch Hinzufügen von neuen Aktionen oder durch Bearbeiten vorhandener.

HINWEIS

Abhängig von Ihrem PlugIn können für jeden Switch mehrere Arten von Aktionen erforderlich sein.



Der **Aktionen**-Unterabschnitt besteht aus Folgendem:

- 1 **Mittleres C (Note 60)**: Hiermit können Sie die Tonhöhe für das mittlere C auswählen, 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.
- **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 Attack auszuwählen als für lange Noten.






Der **Bedingungen**-Unterabschnitt besteht aus Folgendem:

- 1 Beliebige davon/Alle davon:** Hiermit können Sie festlegen, ob der Switch eingesetzt wird, wenn eine oder mehrere Bedingungen erfüllt sind oder nur dann, wenn alle Bedingungen erfüllt sind.
- 2 Bedingungen-Tabelle:** Enthält die folgenden Spalten:
 - Erste Spalte: Zeigt den Bedingungs-Typ an.
 - Zweite Spalte: Steuert mit Hilfe von Operatoren, in welchem Bezug der Bedingungs-Typ in der ersten Spalte zu der in der dritten Spalte festgelegten Notenlänge steht. Die folgenden Operatoren sind verfügbar:
 - ==: Gleich
 - !=: Ungleich
 - <: Kleiner
 - <=: Kleiner oder gleich
 - >: Größer
 - >=: Größer oder gleich
 - Dritte Spalte: Steuert die von der Bedingung verwendete Notenlänge. Die folgenden Notenlängen-Werte sind verfügbar:
 - **Sehr kurz:** Eine punktierte 16tel-Note bei 120 bpm, oder 0,1875 Sekunden
 - **Kurz:** Eine punktierte Achtelnote bei 120 bpm, oder 0,375 Sekunden
 - **Mittel:** Eine punktierte Viertelnote bei 120 bpm, oder 0,75 Sekunden
 - **Lang:** Eine punktierte halbe Note bei 120 bpm, oder 1,5 Sekunden
 - **Sehr lang:** Alle längeren Notenwerte

HINWEIS

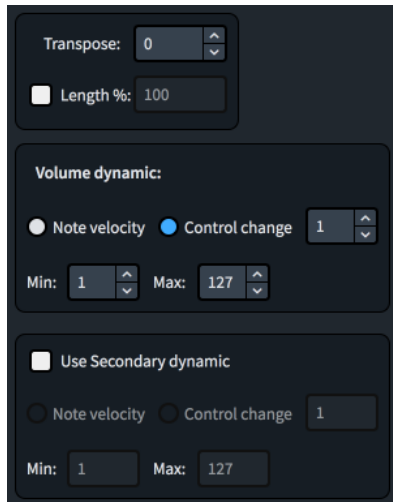
- Sie können die Werte von Zellen in der **Bedingungen**-Tabelle ändern, indem Sie darauf doppelklicken oder sie auswählen und die **Eingabetaste** drücken.
- Sie können in der **Bedingungen**-Tabelle nur eine Bedingung auf einmal auswählen.

- 3 Bedingungen-Aktionsleiste:** Enthält die folgenden Optionen:
 - **Spielanweisung hinzufügen** : Fügt eine neue Spielanweisungs-Bedingung mit Standardeinstellungen hinzu.
 - **Spielanweisung duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Spielanweisungs-Bedingung, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Spielanweisung löschen** : Löscht die ausgewählte Spielanweisungs-Bedingung.

Steuerelemente für Spielanweisungen

Enthält Steuerelemente für den aktuell in der Switches-Tabelle ausgewählten Basis-Switch. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.



Die folgenden Steuerelemente für Spielanweisungen sind verfügbar:

- **Transponieren:** Hiermit können Sie die MIDI-Transposition in Halbschritten (Halbtönen) festlegen.
- **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 angewandt.
 - Bei Noten, die länger als eine Viertelnote sind, wird der Wert nur auf die letzte Viertelnote des gesamten Notenwerts angewandt.
- **Lautstärke-Dynamik:** Hiermit können Sie auswählen, ob die Lautstärke-Dynamik für den ausgewählten Switch durch ihre **Noten-Anschlagstärke** oder einen **Control-Change** gesteuert wird.

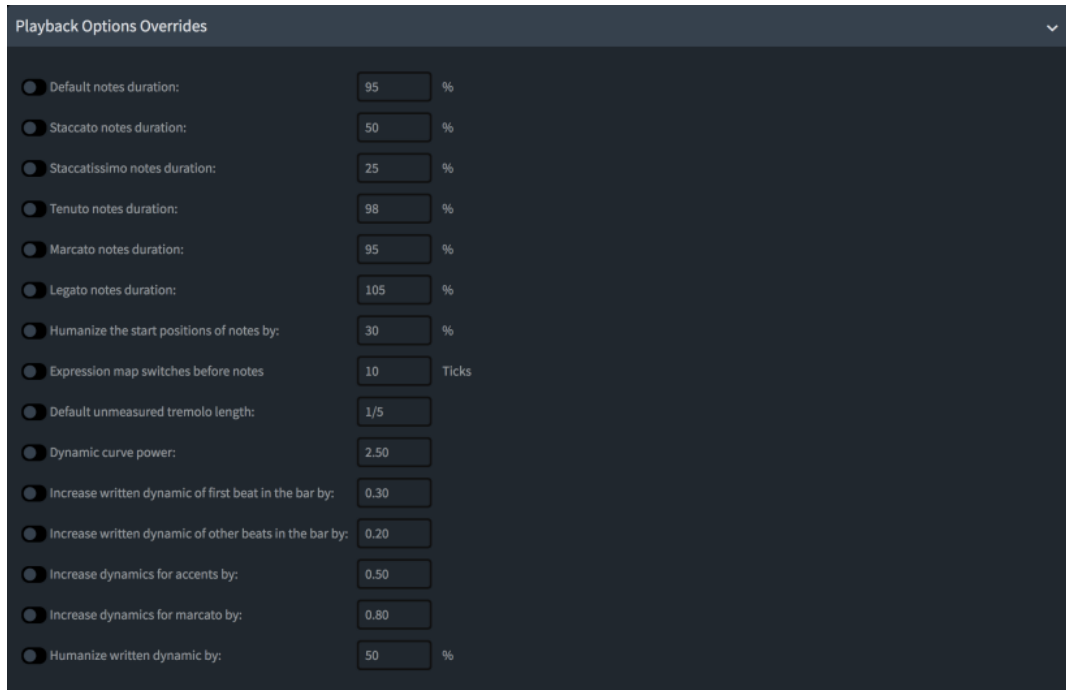
HINWEIS

Wenn Sie **Control-Change** auswählen, müssen Sie den Controller als Nummer angeben. In der Dokumentation des verwendeten VST-Instruments und/oder MIDI-Controllers finden Sie die entsprechende Controller-Nummer.

- **Lautstärke-Dynamik Min/Max:** Hiermit können Sie den minimalen und maximalen Bereich für Dynamikanweisungen anhand von Noten-Anschlagstärke oder MIDI CC festlegen, je nach der verwendeten Sound-Bibliothek.
- **Sekundäre Dynamikanweisung verwenden:** Hiermit können Sie ein zusätzliches Lautstärke-Steuerelement für Sound-Bibliotheken festlegen, die sowohl Noten-Anschlagstärke als auch Control-Changes für die Lautstärkedynamik nutzen.

- **Sekundäre Dynamikanweisung Min/Max:** Hiermit können Sie den minimalen und maximalen Bereich für Dynamikanweisungen anhand von Noten-Anschlagstärke oder MIDI CC festlegen, je nach der verwendeten Sound-Bibliothek.

Abweichungen von Wiedergabe-Optionen



Hiermit können Sie bestimmte Wiedergabe-Optionen nur für die ausgewählte Expression-Map übergehen. Durch Aktivieren einer Wiedergabeoption übergehen Sie sie. Zu den verfügbaren Wiedergabe-Optionen gehören die Standardwerte von Noten mit unterschiedlichen Artikulationen, Noten mit freiem Tremolo und die Auswirkungen von Zählzeitposition und Artikulationen auf Dynamikanweisungen. Standardmäßig entsprechen die festgelegten Werte den aktuellen Einstellungen in den **Wiedergabeoptionen**.

Sie können den Abschnitt **Abweichungen von Wiedergabe-Optionen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.

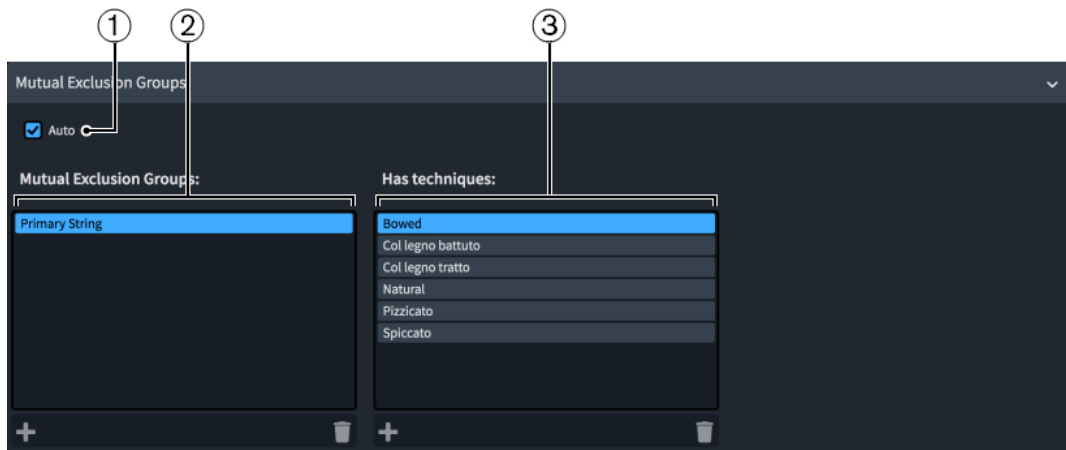
Gegenseitige Ausschlussgruppen

Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen festlegen, die sich gegenseitig ausschließen, also nicht gleichzeitig verwendet werden können. Spieler können zum Beispiel nicht gleichzeitig vibrato und nicht vibrato spielen. Wiedergabe-Anweisungen derselben Ausschlussgruppe zuzuweisen bedeutet, dass immer nur eine Anweisung dieser Gruppe auf einmal verwendet werden kann.

Sie können Dorico Elements erlauben, gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch zu definieren, oder sie selbst manuell definieren.

Gegenseitige Ausschlussgruppen gelten nur für die ausgewählte Expression-Map. So können Sie in jeder Expression-Map verschiedene gegenseitige Ausschlussgruppen einstellen. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn eine Ihrer Sound-Bibliotheken eine bestimmte Kombination von Wiedergabe-Anweisungen für ein Instrument unterstützt, eine andere Sound-Bibliothek jedoch nicht.

Sie können den Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.





Der Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** enthält die folgenden Optionen und Spalten:

- 1 **Auto**: Erlaubt Dorico Elements, gegenseitige Ausschlussgruppen manuell zu definieren.

HINWEIS

Wenn Sie **Auto** aktivieren, werden manuell erstellte gegenseitige Ausschlussgruppen permanent gelöscht.



- 2 Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen**: Hiermit können Sie gegenseitige Ausschlussgruppen manuell hinzufügen und löschen. Die Aktionsleiste am unteren Rand der Spalte enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Öffnet einen Dialog, in dem Sie eine neue gegenseitige Ausschlussgruppe erstellen und einen Namen für sie eingeben können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte gegenseitige Ausschlussgruppe.

HINWEIS

Sie können nur eine gegenseitige Ausschlussgruppe auf einmal auswählen.

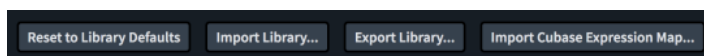
- 3 Spalte **Hat Spielanweisungen**: Hier können Sie festlegen, welche Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe enthalten sind. Die Aktionsleiste am unteren Rand der Spalte enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen**, in dem Sie Wiedergabe-Anweisungen auswählen können, die Sie zur ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzufügen möchten.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung aus der gegenseitigen Ausschlussgruppe.

HINWEIS

Sie können nur eine Wiedergabe-Anweisung auf einmal auswählen.

Optionen zur Verwaltung von Expression-Maps/Bibliotheken



Am unteren Rand des Dialogs **Expression-Maps** finden Sie die folgenden Optionen zur Verwaltung von Expression-Maps und Bibliotheken:

Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Expression-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

Bibliothek importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

Sie können Expression-Maps aus Dorico und Cubase auch importieren, indem Sie sie in den Dialog **Expression-Maps** ziehen.

Bibliothek exportieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Expression-Maps als `.doricolib`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricolib`-Datei in andere Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.

Cubase-Expression-Map importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.expressionmap`-Dateien von Cubase auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

HINWEIS

Importierte Cubase-Expression-Maps erfordern oft ein gewisses Maß an Bearbeitung, um in Dorico Elements einwandfrei zu funktionieren. Die Switch-Daten bleiben jedoch erhalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Switches](#) auf Seite 800

[Arten von Aktionen](#) auf Seite 800

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 814

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 801

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 802

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 804

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Wiedergabe-Optionen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 989


[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

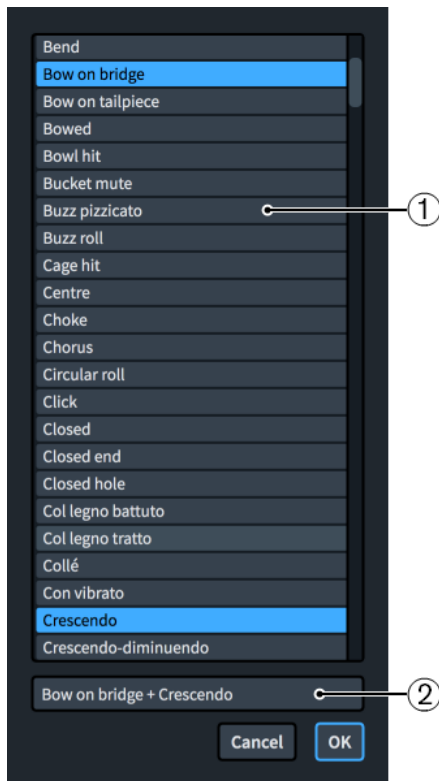
Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog)

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 Liste der Spielanweisungen

Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die Sie in einen neuen Switch aufnehmen möchten, oder die Wiedergabe-Anweisungen in einem vorhandenen Switch ändern.

Sie können mehrere Wiedergabe-Anweisungen zum Kombinieren auswählen, indem Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die gewünschten Anweisungen klicken.

2 Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung an. Wenn Sie mehrere Wiedergabe-Anweisungen auswählen, werden ihre Namen automatisch durch ein Plus-Symbol getrennt.

HINWEIS

Sie können Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** nicht umbenennen. Sie können die Switches, die sie enthalten, im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** des Dialogs **Expression-Maps** umbenennen. Sie können einzelne Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** umbenennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 814

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 802

Arten von Switches

Switches werden in Expression-Maps eingesetzt, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen. Dorico Elements unterstützt mehrere Arten von Switches.

Basis

Eine grundlegende Veränderung der Spielanweisung oder Artikulation, etwa ein Wechsel von *arco* zu *pizzicato* oder ungedämpft zu gedämpft. Basis-Switches schließen sich gegenseitig aus, d. h. ein neuer Basis-Switch ersetzt den vorigen.

Zusätzlich

Ein Switch, der zusätzlich zu dem vorhandenen Basis-Switch gilt. Einige Sound-Bibliotheken ermöglichen Ihnen zum Beispiel die Verwendung desselben Legato-Switches neben unterschiedlichen Basis-Switches. Zusätzliche Switches führen nicht dazu, dass Basis-Switches entfernt oder geändert werden. Zusätzliche Switches können nur einfache Keyswitch-Noten und Controller-Werte auslösen.

Init

Ein Switch, der beim Starten der Wiedergabe Anweisungen sendet, um zum Beispiel sicherzustellen, dass ein MIDI-Controller immer mit einem bestimmten Wert beginnt. Standardmäßig enthält jede Expression-Map einen leeren Init-Switch. Init-Switches können nur einfache Keyswitch-Noten und Controller-Werte auslösen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 802

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 804

Arten von Aktionen

Aktionen werden in Expression-Maps eingesetzt, um festzulegen, wie einzelne Switches gesteuert werden, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen. Dorico Elements unterstützt mehrere Arten von Aktionen, da unterschiedliche Sound-Bibliotheken auch unterschiedliche Aktionen erfordern.

Control-Change-Aktionen

Control-Change-Aktionen nutzen MIDI-CC-Events, um Klänge zu modulieren. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken verwenden, deren Klänge schrittweise moduliert werden können. Ein Beispiel dafür wäre die Verstärkung/Verminderung der Intensität des Saiten-Vibratos.

Program-Change-Aktionen

Program-Change-Aktionen nutzen MIDI-PC-Events, um auf andere Klänge umzuschalten. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken wie General MIDI verwenden, die separate Programme für jede Wiedergabe-Anweisung oder Kombinationen von Instrumentenklängen und Effekt-Presets nutzen.

Keyswitch-Aktionen

Keyswitch-Aktionen nutzen MIDI-Noten-Events, um auf andere Klänge umzuschalten. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie MIDI-Daten live aufnehmen, da Sie die jeweiligen Noten auf einem MIDI-Keyboard drücken können, um Keyswitch-Aktionen auszulösen und gleichzeitig die Noten zu spielen, die Sie aufnehmen möchten. Normalerweise werden Keyswitch-Aktionen Noten in der untersten Oktave des MIDI-Keyboards zugeordnet, da diese nur selten für die Noteneingabe verwendet werden.

Absolute Kanaländerungs-Aktionen

Absolute Kanaländerungs-Aktionen schalten auf einen bestimmten, anhand seiner Nummer festgelegten Kanal um. Sie sind besonders nützlich für Sound-Bibliotheken, die separate PlugIn-Instanzen für jedes einzelne Instrument haben. Zum Beispiel könnten Sie eine absolute Kanaländerungs-Aktion nutzen, um in der PlugIn-Instanz für Ihre Bratschensektion von »natürlich« auf Kanal **1** zu »Pizzicato« auf Kanal **2** umzuschalten.

Relative Kanaländerungs-Aktionen

Relative Kanaländerungs-Aktionen schalten auf einen Kanal um, der relativ zum Anfangskanal nummeriert ist. Sie sind besonders nützlich für Sound-Bibliotheken, die mehrere Instrumente mit separaten Wiedergabe-Anweisungs-Kanälen in derselben PlugIn-Instanz haben, da diese gemäß ihrer relativen Kanalnummer statt einer absoluten Nummer zwischen Wiedergabe-Anweisungen umschalten. Wenn Sie zum Beispiel vier Trompeten-Instrumente in derselben PlugIn-Instanz geladen haben, von denen jedes drei Kanäle für unterschiedliche Wiedergabe-Anweisungen hat, und dieselben Switches für alle vier Trompeten nutzen möchten, könnten Sie eine relative Kanaländerungs-Aktion nutzen, um vom ursprünglichen Kanal (»natürlich«) zum Kanal für »gedämpft« zu wechseln, der relativ gesehen als Kanal **+1** bezeichnet werden kann.

Relative Kanalnummern beziehen sich auf die ursprüngliche Kanalnummer des Endpunkts für das jeweilige Instrument. Eine relative Kanaländerung von **0** schaltet wieder zum ursprünglichen Kanal zurück.




TIPP

Im Dialog **Expression-Maps** können Sie einzelnen Switches Aktionen hinzufügen.

Neue Expression-Maps erstellen

Sie können Expression-Maps von Grund auf neu erstellen oder bestehende Expression-Maps duplizieren und die Einstellungen bearbeiten. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken oder MIDI-Geräte anderer Anbieter verwenden, die keine Expression-Maps bieten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten eine neue Expression-Map:
 - Um eine leere Expression-Map zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste der Expression-Maps-Liste auf **Expression-Map hinzufügen** .
 - Um eine Kopie einer vorhandenen Expression-Map zu erstellen, wählen Sie sie in der Liste der Expression-Maps aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Expression-Map duplizieren** .
3. Klicken Sie im Abschnitt **Expression-Map-Daten** auf **Info sperren** , um die Felder zu entsperren.
4. Geben Sie in die relevanten Felder im Abschnitt **Expression-Map-Daten** Informationen zu Ihrer Expression-Map ein.
5. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Mehrere Noten mit derselben Tonhöhe erlauben**.
6. Optional: Fügen Sie im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** neue Switches hinzu, die Sie brauchen, um Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen.
7. Wählen Sie in der Switches-Tabelle einen Switch aus, dessen Aktionen, Bedingungen und/oder Steuerelemente Sie bearbeiten möchten.

8. Ändern Sie die Einstellungen für den ausgewählten Switch nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel Aktionen für alle Arten von Switches hinzufügen oder, nur für Basis-Switches, auswählen, ob die Lautstärke eines ausgewählten Basis-Switches durch seine **Noten-Anschlagstärke** oder ein **Control-Change** gesteuert wird.
 9. Optional: Wiederholen Sie Schritte 7 und 8 für alle Switches, deren Einstellungen Sie ändern möchten.
 10. Aktivieren Sie im Abschnitt **Abweichungen von Wiedergabe-Optionen** jede Wiedergabeoption, von der Sie in der Expression-Map abweichen möchten, und ändern Sie die Werte.
 11. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die **Auto-Option**.
 12. Optional: Wenn Sie **Auto** deaktiviert haben, fügen Sie gegenseitige Ausschlussgruppen manuell hinzu oder bearbeiten Sie vorhandene.
 13. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 798





[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 804

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.
- 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** .
- 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 813
[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787
[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 798
[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten

Standardmäßig definiert Dorico Elements gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch. Sie können in einzelnen Expression-Maps jedoch auch manuell neue Ausschlussgruppen erstellen und vorhandene bearbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Map aus, zu der Sie gegenseitige Ausschlussgruppen hinzufügen möchten bzw. deren vorhandene gegenseitige Ausschlussgruppen Sie bearbeiten möchten.
3. Optional: Wenn im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die **Auto**-Option aktiviert ist, deaktivieren Sie sie.
4. Optional: Wenn Sie eine neue gegenseitige Ausschlussgruppe hinzufügen möchten, klicken Sie in der Aktionsleiste der Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen** auf **Hinzufügen** **+**.
5. Geben Sie im folgenden Dialog einen Namen für die neue gegenseitige Ausschlussgruppe ein.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Gruppe hinzuzufügen und den Dialog zu schließen.
7. Wählen Sie in der Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die gegenseitigen Ausschlussgruppen aus, deren Wiedergabe-Anweisungen Sie ändern möchten.
8. Ändern Sie die Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe auf eine der folgenden Arten:
 - Um neue Wiedergabe-Anweisungen zu der gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzuzufügen, klicken Sie in der Spalte **Hat Spielanweisungen** auf **Hinzufügen**, um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** **+** zu öffnen, wählen Sie die Wiedergabe-Anweisungen aus, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.

- Um Wiedergabe-Anweisungen aus der gegenseitigen Ausschlussgruppe zu entfernen, wählen Sie sie in der Spalte **Hat Spielanweisungen** aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Löschen** .
9. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Expression-Maps** zu schließen.
-

Expression-Maps importieren

Sie können Expression-Maps in Projekte importieren, darunter aus Cubase exportierte `.expressionmap`-Dateien. Aus Dorico exportierte Expression-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Suchen und wählen Sie die Expression-Map-Datei aus, die Sie importieren möchten.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Expression-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Expression-Maps.

HINWEIS

- Sie können Expression-Maps aus Dorico und Cubase auch importieren, indem Sie sie in den Dialog **Expression-Maps** ziehen.
 - Obwohl Dorico Elements mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico Elements viele Switches von aus Cubase importierten Expression-Maps einwandfrei, darunter *Pizzicato*, Obertöne und Flatterzunge.
-

Expression-Maps exportieren

Sie können Expression-Maps exportieren, um sie in anderen Projekten zu verwenden. Expression-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Maps aus, die Sie exportieren möchten.
 3. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
 5. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Expression-Maps werden als `.doricolib`-Datei exportiert und am ausgewählten Speicherort abgelegt.

Percussion-Maps

Ungestimmte Perkussionsinstrumente werden anhand von Patches wiedergegeben, die ungestimmte Sounds verschiedenen MIDI-Noten zuordnen. Die Tonhöhen, die benötigt werden, um verschiedene ungestimmte Sounds zu erzeugen, variieren je nach Gerät, Sound-Bibliothek, Hersteller und so weiter. Sie haben keinen Bezug zu der Position von Perkussionsinstrumenten in fünfzeiligen Notensystemen.

Die folgende Liste enthält einige Beispiele für ungestimmte Perkussionsinstrumente aus der General MIDI Percussion-Map.

- Große Trommel: C2 (MIDI-Note 36, zwei Oktaven unter dem mittleren C)
- Kick-Drum: D2 (MIDI-Note 38)
- Geschlossene Hi-Hat: F#2 (MIDI-Note 42)
- Kuhglocke: G#3 (MIDI-Note 56)
- Offener Triangel: A5 (MIDI-Note 81)

Dorico Elements nutzt Percussion-Maps, um die schriftliche Darstellung von Noten und Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente mit den Samples zu verbinden, die zum Abspielen der entsprechenden Sounds erforderlich sind.

HINWEIS

Eine Percussion-Map beschreibt, welche ungestimmten Perkussionsinstrumente mitsamt Wiedergabe-Anweisungen in einem bestimmten Patch vorhanden sind und wie sie wiedergegeben werden. Es wird zum Beispiel beschrieben, welche MIDI-Note gespielt werden muss und ob eine andere MIDI-Note als Keyswitch benötigt wird, um bestimmte Spielanweisungen auszulösen.

Mit Dorico Elements wird ein Satz Percussion-Maps für ungestimmte Percussion-Patches mitgeliefert, die Teil der Bibliotheken HALion Symphonic Orchestra- und HALion Sonic SE sind. Diese werden automatisch ausgewählt, wenn Sie Perkussionsinstrumente zu Ihrem Projekt hinzufügen.

Im Dialog **Percussion-Maps** können Sie benutzerdefinierte Percussion-Maps für Soundbibliotheken oder MIDI-Geräte von Drittanbietern festlegen, um eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1478

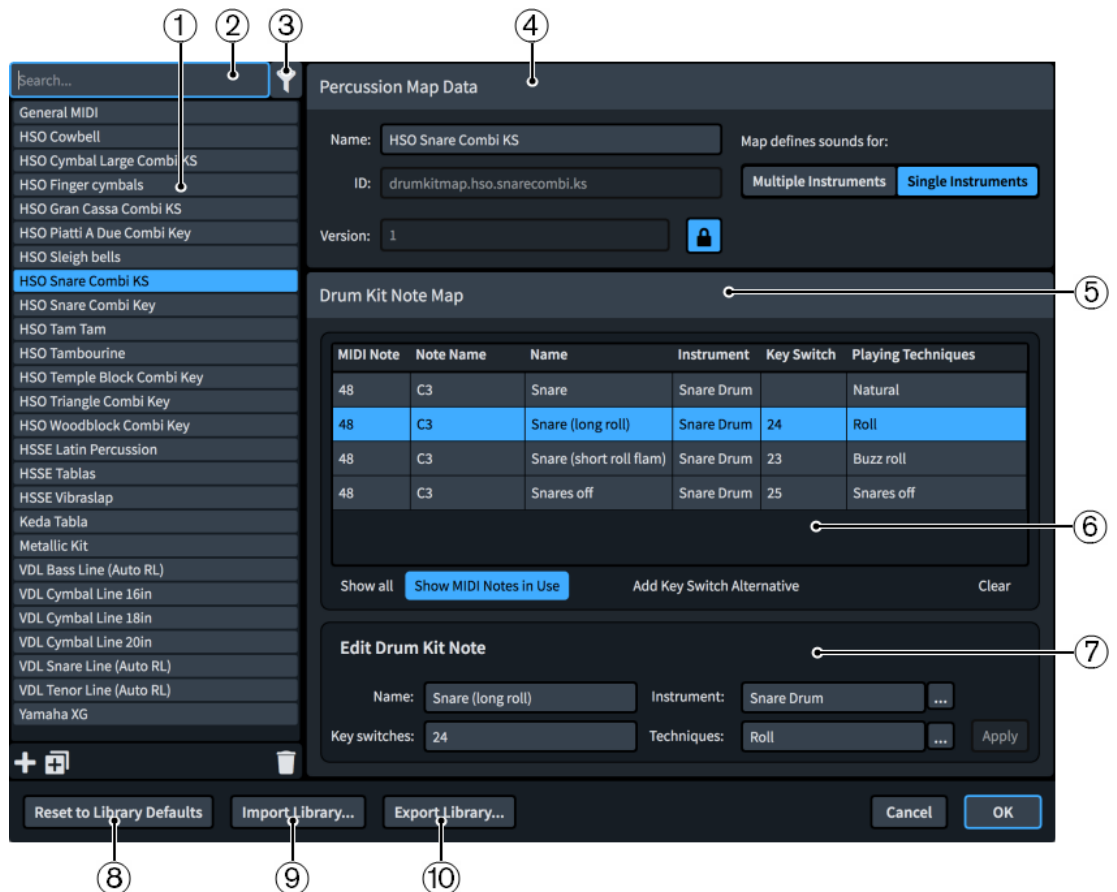
[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1500

[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** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Percussion-Maps** wählen.






Der Dialog **Percussion-Maps** ist in folgende Abschnitte unterteilt:

1 Liste der Percussion-Maps

Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Percussion-Maps.

Sie können Percussion-Maps über die folgenden Schalter in der Aktionsleiste am unteren Rand der Percussion-Maps-Liste hinzufügen und löschen:

- **Percussion-Map hinzufügen** : Fügt eine neue Percussion-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.
- **Percussion-Map duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Percussion-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- **Percussion-Map löschen** : Löscht die ausgewählten Percussion-Maps.

HINWEIS

Sie können nur benutzerdefinierte Percussion-Maps löschen. Sie können keine Standard-Percussion-Maps löschen.

2 Suchen-Feld

Ermöglicht es Ihnen, Percussion-Maps entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

3 Nur Percussion-Maps anzeigen, die in diesem Projekt genutzt werden

Hiermit können Sie die Liste der Percussion-Maps filtern, so dass sie nur Percussion-Maps enthält, die im aktuellen Projekt verwendet werden.

4 Abschnitt Percussion-Map-Daten

Hier können Sie die folgenden Informationen für die ausgewählte Percussion-Map angeben:

- **Name:** Hier können Sie den Namen für die Percussion-Map angeben, der im **Endpunkteinrichtung**-Dialog angezeigt wird.
- **ID:** Hier können Sie der Percussion-Map eine eindeutige Kennung zuweisen. Im ID-Feld können Sie einen beliebigen Inhalt eingeben.
Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Soundbibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen anzugeben, zum Beispiel **xmap.user.paulsmith.hso.cowbell**.
- **Version:** Hier können Sie die Version der Percussion-Map angeben, damit Sie die neueste finden können.
- **Map definiert Klänge für:** Hiermit können Sie je nach Anforderungen der aktuellen Percussion-Map eine der folgenden Optionen auswählen:
 - **Mehrere Instrumente:** Wählen Sie diese Option, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, viele verschiedene Perkussionsinstrumente enthält, wie zum Beispiel die General-MIDI-Drum-Map.
 - **Einzelne Instrumente:** Wählen Sie diese Option, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, nur ein einziges Perkussionsinstrument und eventuell verschiedene Wiedergabe-Anweisungen für dieses Instrument enthält. Beispiele dafür wären ein Snaredrum-Patch in Virtual Drumline oder einer anderen spezialisierten Sound-Bibliothek.
Dies kann auch nützlich sein, wenn Ihr VST-Instrument mehrere Patches mit denselben zugewiesenen Wiedergabe-Anweisungen hat. So gibt es in HALion Symphonic Orchestra beispielsweise Patches sowohl für große als auch für kleine Becken, die natürliche Schlag- und Wirbelklänge enthalten. Wenn Sie eine Map für einzelne Perkussionsinstrumente erstellen, können Sie dieselbe Soundzuordnung für mehrere Patches verwenden.

HINWEIS

- **ID** und **Version** werden durch den Schalter **Info sperren** gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um die Daten in diesen Feldern zu ändern.
- Im **Endpunkteinrichtung**-Dialog können Sie einstellen, welche Percussion-Map Dorico Elements für jeden Kanal Ihres VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts verwendet.

5 Schlagzeugnoten-Map-Abschnitt

Enthält Unterabschnitte, in denen Sie die Schlagzeugnoten in der ausgewählten Percussion-Map anzeigen, bearbeiten und steuern können.

6 Schlagzeugnoten-Map-Tabelle

Standardmäßig zeigt die Tabelle die von der ausgewählten Percussion-Map genutzten Schlagzeugnoten in numerischer Reihenfolge an. Außerdem enthält die Tabelle die folgenden Spalten, in denen die entsprechenden verfügbaren Daten zur ausgewählten Schlagzeugnote angezeigt werden:

- **MIDI-Note:** Zeigt die MIDI-Notennummer an, zum Beispiel »48«.
- **Notenname:** Zeigt die Tonhöhe und Oktave der Note an, zum Beispiel »C3«, 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.

7 Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten**

Hier können Sie in den folgenden Feldern Daten für die in der Tabelle **Schlagzeugnoten-Map** ausgewählte Schlagzeugnote angeben:

- **Name:** Der angezeigte Name für die spezifische Kombination von Instrument und Wiedergabe-Anweisung. Sie können den Namen eingeben, der in der Dokumentation des Herstellers für Ihr VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät verwendet wird.
- **Instrument:** Hier können Sie aus einer Liste aller ungestimmten Perkussionsinstrumente, die man in Dorico Elements erstellen kann, ein Instrument für die Schlagzeugnote auswählen, die im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** ausgewählt ist.
- **Keyswitches:** Hier können Sie die MIDI-Notennummer der Taste festlegen, die Sie als Keyswitch verwenden möchten, falls dieser Sound das Spielen einer anderen MIDI-Note erfordert, um die spezifische Kombination aus Instrument und Wiedergabe-Anweisungen zu triggern.

HINWEIS

Keyswitches sind nicht zwingend erforderlich.

- **Spielanweisungen:** Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen aus einer Liste der verfügbaren Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die auf das im **Instrument**-Feld ausgewählte Instrument angewandt werden sollen.

8 Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Percussion-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

9 Bibliothek importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Percussion-Maps importieren möchten.

10 Bibliothek exportieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Percussion-Maps als `.doricolib`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricolib`-Datei in andere Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS






[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 598

[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. Klicken Sie im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** auf **Alle anzeigen**, um nicht zugeordnete Noten anzuzeigen.
8. Wählen Sie die Zeile aus, die der MIDI-Note entspricht, für die Sie eine neue Zuordnung erstellen möchten.
9. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Instrument**-Feld, um einen Dialog mit einer Liste von Perkussionsinstrumenten zu öffnen.
10. Wählen Sie das Instrument aus, das dem Klang entspricht, der von der ausgewählten MIDI-Note erzeugt wird.
11. Klicken Sie auf **OK**.
12. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Spielanweisungen**-Feld, um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen.
13. Wählen Sie die geeigneten Wiedergabe-Anweisungen für den Klang aus, der von der ausgewählten MIDI-Note erzeugt wird.
Klicken Sie zum Beispiel mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf **Buzz Roll** und **Rim**.
14. Klicken Sie auf **OK**.
15. Geben Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** im **Name**-Feld den Anzeigenamen an, den Sie dieser Kombination aus Instrument und Spielanweisung geben möchten.

16. Optional: Wenn der Keyswitch für diesen Klang eine MIDI-Notennummer erfordert, geben Sie sie im **Keyswitches**-Feld an.
 17. Klicken Sie auf **Anwenden**.
 18. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte für jede MIDI-Note, bis Sie alle erforderlichen Zuordnungen für Ihr Projekt erstellt haben.
 19. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die neue Percussion-Map wird erstellt.

WEITERE SCHRITTE

- Sie müssen Percussion-Maps denselben Endpunkten zuordnen wie die VST-Instrumente oder MIDI-Geräte, die die entsprechenden Patches bereitstellen.
- Sie können die Percussion-Map exportieren, wenn Sie sie in anderen Projekten verwenden möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 806

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 598

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 592

Percussion-Maps importieren

Sie können Percussion-Maps in Projekte importieren. Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Wählen Sie die Percussion-Map-Datei aus, die Sie importieren wollen.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Percussion-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Percussion-Maps.

Percussion-Maps exportieren

Sie können Percussion-Maps exportieren, damit Sie sie in anderen Projekten verwenden können. Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Percussion-Maps die Percussion-Maps aus, die Sie exportieren möchten.
3. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.

5. Klicken Sie auf **Speichern**.




ERGEBNIS

Die ausgewählten Percussion-Maps werden als `.doricoLib`-Datei exportiert und am ausgewählten Speicherort abgelegt.

Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen

Für Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, können Sie ein spezifisches Wiedergabeverhalten für bestimmte Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos einstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
 - Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Wählen Sie in der Liste am oberen Rand des Dialogs den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf aus, dessen Wiedergabeverhalten Sie festlegen möchten.
3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unten links im Dialog auf **Spielanweisung hinzufügen** .
4. Klicken Sie neben dem Feld **Wiedergabe-Spielanweisung** auf **Spielanweisungen auswählen** , um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen.
5. Wählen Sie die gewünschten Wiedergabe-Anweisungen aus.

TIPP

Sie können eine einzelne Wiedergabe-Anweisung auswählen oder mehrere Wiedergabe-Anweisungen kombinieren. Um mehrere Wiedergabe-Anweisungen auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf jede von ihnen.

6. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung hinzuzufügen und den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu schließen.
7. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ersetzen**: Hiermit können Sie diese Spielanweisung anstelle der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung verwenden.
 - **Hinzufügen**: Hiermit können Sie diese Spielanweisung zusätzlich zu der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung einfügen.
8. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen die gewünschten Artikulationen und einen Tremolo-Strich aus.

9. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das Wiedergabeverhalten der ausgewählten Spielanweisung wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1479
- [Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1483
- [Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 798

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 Elements 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 786

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 798

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 801

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 804

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 724

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1223

[Tremolos](#) auf Seite 1457

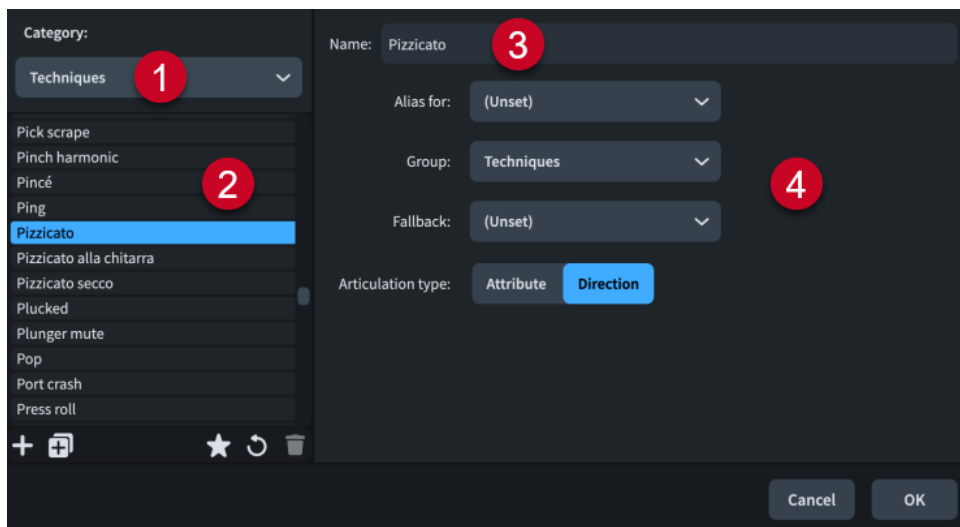
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186

[Artikulationen](#) auf Seite 830

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 787

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 798

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 804

Notationsreferenz

Einleitung

Diese Notationsreferenz enthält Informationen zu den anerkannten Konventionen für die Darstellung bestimmter Notationselemente sowie für die Veränderung ihres Erscheinungsbilds und ihrer Platzierung in Dorico Elements, sowohl für einzelne Objekte als auch – durch Ändern der Standardeinstellungen – für alle Objekte.

Außerdem enthält sie Anleitungen für die Eingabe komplexerer Notationselemente wie Notenzeilen-übergreifende Glissando-Linien, die in den jeweiligen Kapiteln beschrieben werden.

Die Arbeitsschritte in der Notationsreferenz beschreiben die für gesamte Layouts geltenden Standardänderungen, die Sie in den **Layout-Optionen** vornehmen können, zum Beispiel Änderungen der Häufigkeit von Taktzahlen. Weiterhin werden die einzelnen Änderungen beschrieben, die Sie an Objekten vornehmen können, wobei häufig die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich zum Einsatz kommen.

Ausführlichere Standardoptionen, zum Beispiel für die 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 199

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[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 Elements hat jede Note ihre eigene feste Tonhöhe, die von der geltenden Tonart unabhängig ist. Vorzeichen werden nach Bedarf automatisch ausgeblendet und angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel F#s eingeben und diesen Noten daraufhin eine D-Dur-Tonart voranstellen, werden sie nicht in F#s umgewandelt, sondern bleiben F#s und werden mit Auflösungszeichen angezeigt. Wenn Sie jedoch die D-Dur-Tonart zuerst eingeben, werden alle daraufhin ohne Vorzeichen eingegebenen Fs als F#s notiert.



Es gibt unterschiedliche Konventionen für Regeln zur Vorzeichendauer. Eine häufige Regel gibt beispielsweise vor, dass dasselbe Vorzeichen an aufeinander folgenden Noten derselben Tonhöhe im selben Takt nicht wiederholt angezeigt wird. Im Fall von Musik ohne Tonart erfordern möglicherweise einige oder alle Noten Vorzeichen, je nach geltender Notationskonvention.

Sie können Regeln für Vorzeichendauer nutzen, um zu bestimmen, wann Vorzeichen angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 826

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252

Vorzeichen löschen

Sie können Vorzeichen gemäß ihrem Typ löschen und außerdem alle Vorzeichen aus einer Auswahl von Noten mit unterschiedlichen Vorzeichen gleichzeitig löschen. Dadurch wird die Tonhöhe der ausgewählten Noten geändert.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Erinnerungsvorzeichen, die zum Beispiel bei Noten angezeigt werden, die den Vorzeichen in der Tonartangabe folgen, aber in einer anderen Oktave notiert sind. In Dorico Elements können Sie Erinnerungsvorzeichen einzeln anzeigen, ausblenden oder in Klammern setzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Vorzeichen Sie löschen möchten.
 2. Löschen Sie Vorzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Um Auflösungszeichen zu löschen, drücken Sie **0**.
 - Um Bes zu löschen, drücken Sie **B**.
 - Um Kreuze zu löschen, drücken Sie **?**.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf die Vorzeichen, die Sie löschen möchten.
-

ERGEBNIS

Die betreffenden Vorzeichen werden von den ausgewählten Noten gelöscht. Dadurch ändert sich die Tonhöhe der Noten. Indem Sie zum Beispiel das Kreuz aus einem G# löschen, wird es zu einem G \flat .

HINWEIS

- Das Löschen von Vorzeichen führt dazu, dass Vorzeichen an folgenden Noten derselben Tonhöhe im selben Takt angezeigt werden. Wenn Sie einzelne oder mehrere Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position auswählen, werden ihre Tonhöhen in der Statuszeile und als gedrückte Tasten im Klaviatur-Bereich angezeigt.
 - Um Vorzeichen aus einer Auswahl von Noten mit unterschiedlichen Vorzeichen zu löschen, empfehlen wir Ihnen, sie alle auf die geltende Tonart zurückzusetzen, indem Sie **0** drücken oder auf **Auflösungszeichen** im Noten-Bereich klicken. Der Grund dafür ist, dass die erneute Eingabe eines Vorzeichens über eine Auswahl von Noten mit anderen Vorzeichen dieses Vorzeichen zu jeder Note in der Auswahl hinzufügt. Zum Beispiel werden zwei G# gefolgt von zwei G \flat zu vier G#, wenn Sie erneut ein Kreuz eingeben. Wenn Sie **Kreuz** klicken oder zweimal auf **?** drücken, werden alle Vorzeichen gelöscht.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Noten-Bereich](#) auf Seite 205



[Statuszeile](#) auf Seite 39

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Vorzeichen anzeigen/ausblenden oder in runden oder eckigen Klammern anzeigen. Dies gilt auch für standardmäßig angezeigte Erinnerungsvorzeichen. Zum Beispiel können Sie Erinnerungsvorzeichen an Folgenoten in Haltebogenketten anzeigen, die System-/Rahnumbrüche überqueren, indem Sie Vorzeichen in runden Klammern anzeigen. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Einzelne Notenköpfe innerhalb von Haltebogenketten können nur im Notensatz-Modus ausgewählt werden.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorzeichen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**
 - **Runde Klammern**
 - **Eckige Klammern**

ERGEBNIS

Vorzeichen an den ausgewählten Noten werden angezeigt, ausgeblendet oder in runden bzw. eckigen Klammern dargestellt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
- Wenn Sie viele Vorzeichen ausblenden/anzeigen, empfehlen wir Ihnen, die Regel für Vorzeichendauer zu ändern.
- Sie können Tastaturbefehle für verschiedene Befehle zum Ausblenden, Anzeigen und Einklammern von Vorzeichen auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** zuweisen.

WEITERE SCHRITTE

Außerdem können Sie Vorzeichen an den normalen Notenköpfen, die die gegriffene Tonhöhe für künstliche Obertöne (durch rautenförmige Notenköpfe dargestellt) angeben, ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 826
- [Erinnerungsvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 828
- [Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 1122
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59
- [Haltebögen](#) auf Seite 1420
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Größe von Vorzeichen ändern

Sie können die Größe von einzelnen Vorzeichen unabhängig von den Notenköpfen verändern, für die sie gelten. So können Sie zum Beispiel editorische Vorzeichen kleiner anzeigen als normale Vorzeichen. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorzeichen aus, deren Größe Sie verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorzeichenskala** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Skalierungsfaktor der ausgewählten Vorzeichen wird geändert. Indem Sie den Wert zum Beispiel auf 50 setzen, werden die Vorzeichen auf die Hälfte ihrer normalen Größe skaliert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Vorzeichen stapeln

Wenn für einen Akkord in einer einzelnen Stimme oder für Noten, die an derselben rhythmischen Position in mehreren Stimmen auftreten, mehrere Vorzeichen benötigt werden, werden diese als Stapel in Spalten links vom Akkord angezeigt.

Für Akkorde mit mehreren Vorzeichen werden Vorzeichen allgemein wie folgt gestapelt:

1. Das höchste Vorzeichen wird in der ersten Spalte direkt links von den Noten eingefügt.
2. Das tiefste Vorzeichen wird zur selben Spalte hinzugefügt, solange es nicht mit dem ersten Vorzeichen kollidiert.
3. Die verbleibenden höchsten und tiefsten Vorzeichen werden abwechselnd in aufeinander folgenden Spalten weiter links vom Akkord angeordnet.

In Dorico Elements helfen Ihnen zusätzliche Regeln dabei, einen Stapel mit Vorzeichen zu erstellen, der so wenige Spalten wie möglich umfasst. Die folgende Liste enthält einige der Regeln, die angewandt werden:

- Näher an den Noten gelegene Spalten enthalten mehr Vorzeichen als Spalten, die weiter von den Noten entfernt sind.
- Vorzeichen an Noten, die eine Oktave auseinander liegen, werden in derselben Spalte angeordnet. Dies gilt auch für Vorzeichen, die eine Sexte oder weiter auseinander liegen, je nach Kombination von Vorzeichen.

- Vorzeichen in derselben Spalte können niemals kollidieren. Das Mindestintervall zwischen Vorzeichen, das zur Vermeidung von Kollisionen erforderlich ist, hängt von der Art von Vorzeichen ab.
- Vorzeichen, die eine Sekunde voneinander entfernt sind, werden in benachbarten Spalten angeordnet, wobei das höhere Vorzeichen in der rechten Spalte platziert wird.

Diese Regeln sorgen dafür, dass möglichst wenig zusätzlicher Platz zwischen aufeinander folgenden Noten oder Akkorden erforderlich ist und dass Vorzeichen so eng wie möglich an den Notenköpfen angezeigt werden, auf die sie sich beziehen. Gleichzeitig erzeugen sie eine Kontur, die einer C-Kurve links vom Akkord ähnelt.

Vorzeichen-Stapelregeln für dichte Akkorde

Dorico Elements verwendet besondere Stapel-Berechnungen in dichten Akkorden mit mehreren Vorzeichen, um die Lesbarkeit zu gewährleisten. Akkorde werden als dicht bezeichnet, wenn sie sechs oder mehr Vorzeichen innerhalb eines Oktavumfangs haben.

Für dichte Akkorde werden Vorzeichen folgendermaßen gestapelt:

1. Das höchste Vorzeichen wird in der ersten Spalte links von den Noten eingefügt.
2. Das nächste Vorzeichen an einer Note, die sich mindestens eine Septime unter der höchsten Note befindet, wird in derselben Spalte gestapelt. Diese Methode wird für die verbleibenden Noten fortgesetzt, bis keine Vorzeichen mehr in die erste Spalte passen.
3. Für die folgenden Spalten werden die Schritte 1 und 2 wiederholt, bis alle Vorzeichen gestapelt sind.
4. Die Spalten werden gruppiert, vermischt und neu gestapelt. Das Ergebnis ist ein Stapel mit sich abwechselnden Vorzeichen, der an die Platzierung von Vorzeichen in einer Tonart erinnert.

Standardmäßig verwendet Dorico Elements für dichte Akkorde statt der üblichen Zickzack-Anordnung eine Gitteranordnung von Vorzeichen. Bei sehr dichten Akkorden kann die Gitteranordnung weiter sein und mehr Spalten erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spalte von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 823

[Vorzeichen grafisch verschieben](#) auf Seite 823

Vorzeichenspalten unterschneiden

Dorico Elements wendet Unterschneidung auf Vorzeichenspalten an, um sicherzustellen, dass die Spalten links von Akkorden so wenig horizontalen Platz einnehmen wie möglich.

In der Typografie passt die Unterschneidung den Abstand zwischen einzelnen Zeichen an, um die Lesbarkeit zu erhöhen. In Dorico Elements sowie im Notensatz allgemein ermöglicht Unterschneidung ein Verzahnen von Vorzeichen.

BEISPIEL



Wenn eine tiefe Note von einer hohen 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.

Spalte von Vorzeichen ändern

Sie können die Spalte einzelner Vorzeichen zum Beispiel so ändern, dass sie näher am Hals angezeigt werden als andere Vorzeichen im Akkord. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten oder Vorzeichen aus, deren Vorzeichenspalte Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichenspalte**-Option in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Spalte der ausgewählten Vorzeichen wird geändert. Vorzeichen mit niedrigeren Werten für **Vorzeichenspalte** werden näher an Notenköpfen, Vorzeichen mit höheren Werten weiter entfernt von Notenköpfen platziert. Falls nötig, ändert Dorico Elements automatisch die Spalte anderer Vorzeichen an derselben rhythmischen Position.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Vorzeichen stapeln](#) auf Seite 821

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 952

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



Vorzeichen grafisch verschieben

Sie können einzelne Vorzeichen grafisch nach rechts oder links verschieben, um zum Beispiel die horizontalen Abstände zwischen Vorzeichen in einem sehr dichten Akkord zu verringern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Sie können Vorzeichen nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die Noten ändern möchten, auf die sich Vorzeichen beziehen, müssen Sie sie von ihren ursprünglichen Noten löschen und an den neuen Noten neue Vorzeichen eingeben oder die Tonhöhe vorhandener Noten ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorzeichen aus, die Sie verschieben möchten. Sie können auch ihre Notenköpfe auswählen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Vorzeichen X-Versatz** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Verschieben Sie die Vorzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den Wert im Wertefeld.
 - Um sie nach links zu verschieben, verringern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorzeichen werden grafisch verschoben. Falls nötig, vergrößert Dorico Elements automatisch den Notenabstand, um die Vorzeichen unterzubringen und Kollisionen zu vermeiden.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 252

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen](#) auf Seite 532

Alterierte Primen

Alterierte Primen treten auf, wenn zwei oder mehrere Noten mit demselben Namen in derselben Oktave innerhalb desselben Akkords unterschiedliche Vorzeichen haben, etwa D \sharp und D \flat .

In Dorico Elements wird dies standardmäßig durch einen aufgetrennten Hals notiert. Getrennte Hälse zeigen den Hauptkorporus eines Akkords mit einem zweiten, vom Haupthals abzweigenden Notenhals an, der Notenköpfe in alterierten Primen mit dem Akkord verbindet. So können Vorzeichen direkt neben den Noten angezeigt werden, auf die sie sich beziehen.

Sie können einzelne alterierte Primen aber auch mit einem einzelnen Hals notieren. In diesem Fall werden die Notenköpfe direkt nebeneinander und die beiden Vorzeichen nebeneinander links vom Akkord angezeigt.

Sie können die Standard-Darstellung aller alterierten Primen in jeder einzelnen Partie auf der **Vorzeichen**-Seite der **Partie-Optionen** ändern.

HINWEIS

Wenn ein Akkord Noten mit einem Intervall von einer Sekunde enthält und eine dieser Noten eine alterierte Prime aufweist, wird sie unabhängig von Ihrer Einstellung immer mit einem geteilten Notenhals dargestellt. Damit soll die Übersichtlichkeit in Clustern gewährleistet werden.

BEISPIEL



Alterierte Prime mit individuellem Notenhals



Alterierte Prime mit geteiltem Notenhals

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

Darstellung von alterierten Primen ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen alterierten Primen ändern, auch innerhalb von Akkorden, die andere alterierte Primen enthalten, und unabhängig von Ihren Partie-spezifischen Einstellungen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenvernetzung oder für alle Layouts und Rahmenvernetzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die alterierten Primen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hals trennen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten alterierten Primen werden bei aktiviertem Kontrollkästchen mit getrenntem Hals und bei deaktiviertem Kontrollkästchen mit individuellem Hals angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenvernetzung aus.

TIPP

- **Hals trennen** wirkt sich auf einzelne Noten aus. Sie können alterierte Primen innerhalb desselben Akkords unterschiedlich darstellen, indem Sie ihre Eigenschaften einzeln anpassen.
 - Sie können die Standard-Darstellung aller alterierten Primen in jeder Partie einzeln unter **Notationsoptionen > Vorzeichen > Alterierte Primen** ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

Mikrotonale Vorzeichen

Mikrotonale Vorzeichen zeigen Tonhöhen jenseits der chromatischen, in der westlichen Musik üblichen Skala an, z. B. ein Vierteltonkreuz oder ein Viertelton-Be. Mikrotonale Vorzeichen werden nur in Dorico Elements angezeigt, wenn Sie ein Projekt öffnen, in dem diese schon enthalten sind. Sie sind nur dann als Eingabe verfügbar, wenn eine entsprechende Tonart und ein entsprechendes tonales System verwendet werden.

Regeln für Vorzeichendauer

Die Regeln für die Vorzeichendauer bestimmen, wie lang Vorzeichen gelten, etwa innerhalb eines Taktes, in einer anderen Oktave oder nur für eine einzelne Note. Dorico Elements ermöglicht Ihnen die Verwendung verschiedener Regeln für die Vorzeichendauer.

- Sie finden die verfügbaren Regeln für die Vorzeichendauer auf der **Vorzeichen**-Seite der **Partie-Optionen**.

Klassisch

Im Rahmen der klassischen Regel gilt ein Vorzeichen für alle Noten derselben Tonhöhe innerhalb derselben Oktave im selben Takt, solange es nicht durch ein anderes Vorzeichen aufgehoben wird. Geschieht dies nicht, wird es automatisch im nächsten Takt aufgehoben.

Es ist üblich, Erinnerungsvorzeichen unter bestimmten Umständen an Folgenoten anzuzeigen. Zum Beispiel wird in G-Dur an einem F♯ in einem Takt nach einem F♯ ein Erinnerungs-Kreuz angezeigt, obwohl das Kreuz in der Tonart enthalten ist.

Wenn Sie die klassische Regel für Vorzeichendauer verwenden, können Sie auswählen, dass Erinnerungsvorzeichen unter verschiedenen Bedingungen angezeigt, ausgeblendet oder in Klammern gesetzt werden sollen.

In Dorico Elements wird standardmäßig die klassische Regel für Vorzeichendauer verwendet.

Zweite Wiener Schule

Die Zweite-Wiener-Schule-Regel für Vorzeichendauer gibt an, dass jedes Vorzeichen nur für eine einzelne Note gilt. An allen Noten wird, unabhängig von der Tonart, ein Vorzeichen angezeigt, einschließlich Auflösungszeichen.

Diese Regel für die Vorzeichendauer wurde von Schönberg und anderen Komponisten der Zweiten Wiener Schule verwendet.

Sie können die Optionen innerhalb der Vorzeichendauer-Regel der Zweiten Wiener Schule anpassen, wenn Sie die Regel für die Vorzeichendauer ändern, und gleichzeitig festlegen, ob eine sofortige Wiederholung derselben Note innerhalb desselben Taktes eine Wiederholung des Vorzeichens erfordert.

Modern

Die moderne Regel für die Vorzeichendauer besagt, dass nur Noten, die von der Tonart abweichen, Vorzeichen erfordern. Auflösungszeichen werden nicht angezeigt. Angezeigte

Vorzeichen gelten jedoch, ebenso wie im Fall der Zweiten Wiener Schule, nur für die Noten, an denen sie notiert sind.

Diese Variation wurde von Charles Ives und Robert Crumb verwendet.

Sie können die Optionen innerhalb der modernen Vorzeichendauer-Regel anpassen, wenn Sie die Regel für die Vorzeichengültigkeit ändern. Dabei können Sie unter anderem festlegen, ob dasselbe Vorzeichen in derselben Tonhöhe später im Takt erneut angegeben wird, wenn folgende Tonhöhen sofort eintreten und wenn folgende Tonhöhen nach anderen, unterschiedlichen Noten eintreten. Entsprechend gibt es Optionen für Vorzeichen an Noten in unterschiedlichen Oktaven im selben und im folgenden Takt. Es gibt auch eine Option, die die Wiederholung von Vorzeichen innerhalb von Balkengruppen steuert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

Regel für Vorzeichendauer ändern

Sie können die Regel für Vorzeichendauer in jeder einzelnen Partie ändern, zum Beispiel, wenn die moderne Vorzeichendauer-Regel für einige Partien in Ihrem Projekt geeignet ist, andere aber die klassische Regel erfordern. In Dorico Elements wird standardmäßig die klassische Regel für Vorzeichendauer verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.

2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie den Regel für die Vorzeichendauer ändern möchten.

Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.

4. Wählen Sie im **Einfach**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Regel für Vorzeichendauer**:

- **Klassisch**
- **Zweite Wiener Schule**
- **Modern**

5. Optional: Passen Sie die Optionen für die gewählte Regel zur Vorzeichendauer an.

TIPP

Sie können die Optionen im **Einfach**-Bereich auf alle Regeln für Vorzeichendauer anwenden.

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

Erinnerungsvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können Erinnerungsvorzeichen unter bestimmten Bedingungen in Partien, die die klassische Regel für Vorzeichendauer nutzen, standardmäßig ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Partien, in denen Sie Erinnerungsvorzeichen anzeigen, ausblenden oder in Klammern setzen möchten, nutzen die klassische Regel für Vorzeichendauer.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie Erinnerungsvorzeichen anzeigen, ausblenden oder in Klammern setzen möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.
 4. Ändern Sie die Optionen im **Erinnerungsvorzeichen**-Abschnitt nach Bedarf.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Erinnerungsvorzeichen werden unter den entsprechenden Bedingungen in den ausgewählten Partien angezeigt, ausgeblendet oder in Klammern gesetzt.

TIPP

Für Partien, die die moderne Vorzeichendauer-Regel nutzen, stehen Optionen für Erinnerungsvorzeichen im Abschnitt **Optionen für Modern** der **Vorzeichen**-Seite zur Verfügung.

Aufhebung von doppelten Vorzeichen ändern

Sie können die Konvention für die Aufhebung doppelter Vorzeichen in jeder einzelnen Partie ändern, zum Beispiel, wenn einige Partien in Ihrem Projekt die alte Aufhebungskonvention erfordern. Sie können dies in Kombination mit jeder Vorzeichendauer-Regel tun.

Standardmäßig wird in Dorico Elements die moderne Aufhebung verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie die Konvention für die Aufhebung doppelter Vorzeichen ändern möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf

angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.
 4. Wählen Sie im **Einfach**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Einzelne Vorzeichen, die doppelte Vorzeichen aufheben**:
 - Um Auflösungszeichen direkt vor einzelnen Vorzeichen, die auf doppelte Vorzeichen folgen, anzuzeigen, wählen Sie **Alte Aufhebung verwenden**.
 - Um doppelte Vorzeichen durch einzelne Vorzeichen zu ersetzen, ohne Auflösungszeichen anzuzeigen, wählen Sie **Moderne Aufhebung verwenden**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Konvention für die Aufhebung doppelter Vorzeichen wird in den ausgewählten Partien geändert.

BEISPIEL



Alte Aufhebung



Moderne Aufhebung

Artikulationen

Artikulationen sind Markierungen, die über oder unter Noten und Akkorden platziert werden. Artikulationen geben einem Interpreten Anweisungen, wie eine Note angespielt oder wie lang eine Note relativ zu ihrer notierten Dauer gehalten werden soll.

In Dorico Elements sind Artikulationen als etwas definiert, das sich auf die Art und Weise auswirkt, wie eine Note gespielt wird, und für alle Arten von Instrumenten gleichermaßen gültig ist. Da Anweisungen wie Strichrichtungen, Flageoletts oder Zungenschlag nur für bestimmte Instrumentengruppen gelten, werden solche Angaben in Dorico Elements als Spielanweisungen bezeichnet.



Eine musikalische Phrase mit Akzent-, Staccato- und Staccatissimo-Artikulationen

Artikulationen sind in die folgenden Arten unterteilt:

Dynamikartikulationen

Zeigen einen stärkeren Anschlag zu Beginn von Noten an und umfassen Artikulationen wie Akzente und Marcato. Marcato wird auch als »starker Akzent« bezeichnet. Dorico Elements zeigt diese Artikulationen standardmäßig am Anfang von Noten oder Haltebogenketten an.

Längenartikulationen

Zeigen an, dass die Dauer von Noten kürzer als notiert ist, und umfassen Artikulationen wie Staccatissimo, Staccato, Tenuto und Staccato-Tenuto. Staccato-Tenuto wird manchmal auch als »Louré« bezeichnet. In Haltebogenketten zeigt Dorico Elements Längenartikulationen standardmäßig über der letzten Note in der Kette an.

Betonungsartikulationen

Zeigen mit Hilfe von Markierungen an, dass Noten betont oder nicht betont werden, sofern diese Betonung bzw. Nicht-Betonung nicht dem jeweiligen Metrum entspricht. Dorico Elements zeigt diese Artikulationen standardmäßig am Anfang einer Note oder Haltebogenkette an.

Dorico Elements positioniert Artikulationen je nach musikalischem Kontext automatisch an der Notenkopf- oder Halsseite von Noten und Akkorden. An Noten oder Akkorden kann jeweils eine Artikulation einer Artikulationsart angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 835

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 831

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 833

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

Artikulationen kopieren und einfügen

Sie können eine vorhandene Phrase kopieren und nur ihre Bindebögen, Artikulationen und Jazz-Artikulationen in eine andere Phrase einfügen, ohne die Tonhöhen der Noten zu verändern.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl vor, die die Bindebögen, Artikulationen und Jazz-Artikulationen enthält, die Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählte Phrase zu kopieren.
3. Wählen Sie die erste Note aus, für die Sie Artikulationen einfügen möchten.
4. Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > Artikulationen einfügen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Bindebögen, Artikulationen und Jazz-Artikulationen, die in der Auswahl enthalten sind, werden ab der ausgewählten Note in die Noten eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 493

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 474

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 205

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 283

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

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 834

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 834

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gehaltenen Noten/Akkorde aus, für die Sie die Artikulationsposition ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie unter der entsprechenden Überschrift in der **Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs die Option **Pos. in Haltebogenkette** für die Artikulation, deren Position Sie ändern möchten.

Aktivieren Sie z. B. **Pos. in Haltebogenkette** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Position von Akzenten zu ändern.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Erste Note**

- **Letzte Note**

ERGEBNIS

Die Position von Artikulationen in den ausgewählten Haltebogenketten wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie in der **Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs **Platzierung** unter der entsprechenden Überschrift für die Artikulationen, deren Platzierung Sie ändern möchten.
Aktivieren Sie z. B. **Platzierung** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Platzierung von Akzenten zu ändern.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Seite Notenkopf**
 - **Seite Notenhals**

ERGEBNIS

Die Artikulationen werden an der ausgewählten Seite der Noten oder Akkorde platziert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus. Falls es dadurch zu einer Kollision mit anderen Markierungen wie z. B. Spielanweisungen kommt, nimmt Dorico Elements automatisch Anpassungen vor, um sicherzustellen, dass alle Markierungen klar und lesbar sind.



Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Längenartikulationen innerhalb oder außerhalb der Endpunkte von Haltebögen platziert werden sollen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Innerhalb Bindebogen-Endpunkt** in der **Artikulationen**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Längenartikulationen werden innerhalb von Bindebogen-Endpunkten platziert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und außerhalb von Bindebogen-Endpunkten, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen](#) auf Seite 1335

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Artikulationen bei der Wiedergabe

Artikulationen wirken sich auf den Klang von Noten bei der Wiedergabe aus. Je nachdem, ob Ihre Sound-Bibliothek über bestimmte Samples für verschiedene Artikulationen verfügt, ändert Dorico Elements die Wiedergabe auf unterschiedliche Arten, um Artikulationen umzusetzen.

- Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für Artikulationen umfasst, lädt Dorico Elements die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen. Außerdem lässt Dorico Elements Noten mit Staccato kürzer und Noten mit Akzent lauter klingen.
- Wenn Ihre Sound-Bibliothek keine Samples für Artikulationen enthält, passt Dorico Elements Noten gemäß der jeweiligen Artikulation an, ohne andere Samples zu laden. Zum Beispiel lässt es Noten mit Staccatos kürzer und Noten mit Akzenten lauter klingen.

Da sich Artikulationen auf ganze Noten beziehen, werden Samples zu Beginn von Noten ausgelöst, auch in Haltebogenketten.

TIPP

- Auf der **Timing**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** finden Sie Optionen für die Standardauswirkungen von Längenartikulationen. Sie finden Optionen für Dynamikartikulationen auf der **Dynamiksymbole**-Seite.
- 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 813

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

Takte

Takte geben ein üblicherweise regelmäßiges Muster von Zählzeiten auf Basis der vorliegenden Taktart an. Takte werden durch vertikale Taktstriche von angrenzenden Takten getrennt und jeder Takt hat eine eindeutige Taktnummer.

Dorico Elements nutzt die vorliegende Taktart, um Takte automatisch zu nummerieren und Taktstriche zwischen Takten anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Taktzahlen](#) auf Seite 852

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Auftake](#) auf Seite 1443

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

Taktlängen

Takte haben für gewöhnlich dieselbe Dauer und beginnen und enden für alle Spieler an denselben Positionen. In manchen Werken fallen jedoch Takte mit unterschiedlicher Länge zusammen und es gibt Situationen, in denen für einige Spieler gar keine Takte angegeben werden.

Sie können die Dauer eines Takts ändern, indem Sie seine Taktartangabe ändern oder, bei Noten mit offenem Metrum, indem Sie Taktstriche an den gewünschten Stellen eingeben. Sie können Taktartangaben ausblenden, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten mit unregelmäßigem Metrum schreiben und Taktstriche nur benötigen, um Notenmaterial in Gruppen anzuordnen, aber nicht, um eine Regelmäßigkeit anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1453

Takte/Zählzeiten löschen

Sie können ganze Takte und einzelne Zählzeiten, die Noten enthalten, anhand des Einblendfelds für Takte und Taktstriche vollständig aus Ihrem Projekt löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Den ersten Takt, den Sie löschen möchten, bzw. die erste Note oder Pause in diesem Takt.
 - Ein Element an der rhythmischen Position, ab der Sie die Zählzeiten löschen wollen.
2. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.

- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
3. Geben Sie im Einblendfeld - (Minus) gefolgt von der Anzahl der Takte bzw. Zählzeiten ein, die Sie löschen wollen.
Geben Sie zum Beispiel **-6** ein, um sechs Takte bestehend aus dem ausgewählten Takt und den darauffolgenden fünf zu löschen, oder **-2q**, um zwei Viertelnoten zählzeiten ab der ausgewählten rhythmischen Position zu löschen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl an Takten/Zählzeiten wird gelöscht. Genau wie im aktivierten Einfügen-Modus werden Noten rechts von der Auswahl vorgezogen, um die Lücke zu füllen.

HINWEIS

- Alle Hinweise in der Auswahl werden ebenfalls gelöscht.
 - Wenn Sie einige, aber nicht alle Zählzeiten aus Takten gemäß der vorliegenden Taktart löschen, wird nur der Inhalt dieser Zählzeiten gelöscht. Um die Dauer eines Takts zu verringern (zum Beispiel am Ende von Partien, die mit einem Auftakt beginnen), müssen Sie stattdessen entweder eine Taktart mit der erforderlichen Anzahl von Zählzeiten eingeben und dann die Taktartangabe ausblenden oder einen Taktstrich eingeben und überflüssige Takte gegebenenfalls löschen. Sie können auch den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden und Noten/Pausen löschen.
 - Sie können Takte auch löschen, indem Sie sie auswählen und dann **Bearbeiten > Takte löschen** wählen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 312

[Auftake](#) auf Seite 1443

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294


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 445
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470
[Hinweise](#) auf Seite 469

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 312
[Partien trennen](#) auf Seite 518
[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312
[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

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 443

[Filter](#) auf Seite 448

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

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

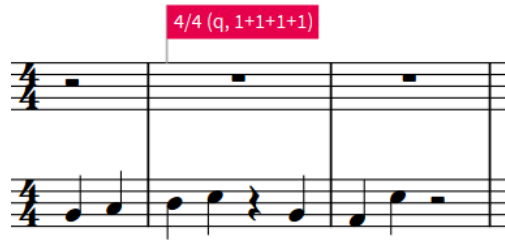
Sie können Takte auch aufteilen, indem Sie nicht reguläre (einzelne) Taktstriche an einer beliebigen Stelle eines Takts eingeben. Dies hat keine Auswirkungen auf die Taktart. Die Eingabe eines regulären (einzelnen) Taktstrichs in einem vorhandenen Takt setzt jedoch die vorliegende Taktart ab dieser Stelle 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 312

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 664

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 668

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 244

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

Taktstriche

Taktstriche sind vertikale Linien, die durch Notenzeilen verlaufen, um anzugeben, wie die Noten entsprechend der Taktbezeichnung in Takte unterteilt sind. Die am häufigsten verwendete Art von Taktstrich ist der einfache Taktstrich zwischen angrenzenden Takten. Es gibt aber auch andere Arten, zum Beispiel doppelte Taktstriche oder Wiederholungs-Taktstriche.



Das letzte System in einem Stück im 12/8-Takt mit einem Tonartwechsel mit doppeltem Taktstrich, drei normalen Taktstrichen und einem Schlusstaktstrich am Ende

Dorico Elements zeigt Taktstriche automatisch gemäß der vorliegenden Taktart an. Zum Beispiel zeigt Dorico Elements automatisch gestrichelte Taktstriche zwischen den einzelnen Metren in verbundenen Taktarten an. Wenn Sie die Taktart ändern, verschiebt Dorico Elements die Taktstriche so, dass die folgenden Noten entsprechend auf Takte verteilt werden.

Standardmäßig nutzt Dorico Elements einfache Taktstriche in Partien und Schlusstaktstriche am Ende von Partien. Sie können unabhängig voneinander ändern, welche Taktstricharten standardmäßig in und am Ende von Partien verwendet werden sollen.

Taktstriche dehnen sich automatisch über Notenzeilengruppen aus, die durch Klammern oder Akkoladen miteinander verbunden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 849

[Standard-Taktstrichtyp in Partien ändern](#) auf Seite 844

[Standard-Taktstrich am Ende von Partien ändern](#) auf Seite 845

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287

[Takte](#) auf Seite 837

[Taktzahlen](#) auf Seite 852

[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

[Eingabemethoden für Taktangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

Partie-Optionen für Taktstriche

Sie finden Optionen zur Partie-bezogenen Darstellung von Taktstrichen auf der **Taktstrich**-Seite in den **Partie-Optionen**.

Sie können zum Beispiel festlegen, welcher Taktstrichtyp standardmäßig in und am Ende jeder Partie verwendet wird und ob einfache Taktstriche zwischen Notenzeilen nur außerhalb der Notenzeilen angezeigt werden oder auch durch sie hindurch verlaufen. Außerdem können Sie

festlegen, ob Taktstriche alle Notenzeilen am Ende jedes Systems und am Ende des letzten Systems in einer Partie verbinden sollen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

Arten von Taktstrichen

Es gibt mehrere Arten von Taktstrichen in Dorico Elements, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

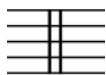
Normal (einfach)

Ein einfacher Standard-Taktstrich, der die gesamte Höhe der Notenzeile umfasst. Bei einzeiligen Notenzeilen ragt der Taktstrich am oberen und unteren Rand der Notenzeile um ein Spatium heraus.



Doppelt

Ein doppelter Taktstrich besteht aus zwei Linien, die beide die Breite einfacher Taktstriche haben und standardmäßig ein halbes Spatium voneinander getrennt sind. Er wird oft verwendet, um erhebliche Veränderungen in der Musik anzuzeigen oder die Einführung von Studierzeichen, Tonartwechseln und Tempoänderungen zu kennzeichnen.



Letzter

Ein finaler Taktstrich besteht aus zwei Strichen: einem mit normaler Breite und einem dicken Taktstrich. Er kennzeichnet das Ende der Noten.

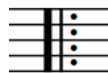


Wiederholung beginnen

Ein Strich, der den Anfang einer Wiederholung kennzeichnet, besteht aus einem dicken Taktstrich, auf den ein normaler Taktstrich und eine der folgenden Anordnungen von Punkten folgt:

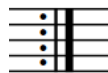
- Zwei Punkte, je einer in den beiden mittleren freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile
- Vier Punkte, je einer in allen freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile

Er zeigt den Beginn eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beenden« verwendet, der das Ende eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



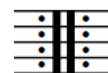
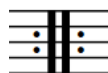
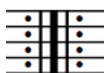
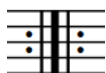
Wiederholung beenden

Ein Strich »Wiederholung-beenden« ist das Spiegelbild eines »Wiederholung-beginnen«-Strichs, besteht also aus zwei bis vier Punkten, die von einem normalen Taktstrich und einem dicken Taktstrich gefolgt werden. Er zeigt das Ende eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beginnen« verwendet, der den Anfang eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



Wiederholung beenden/beginnen

Dieser Strich kombiniert die Striche »Wiederholung-beginnen« und »Wiederholung-beenden«. Es handelt sich um einzelne Taktstriche mit einem gemeinsamen dicken Taktstrich in der Mitte oder um zwei dicke Taktstriche ohne zusätzliche einfache Taktstriche. Auf beiden Seiten befinden sich entweder zwei oder vier Wiederholungspunkte. Er wird verwendet, wenn ein wiederholter Abschnitt unmittelbar auf einen anderen, separaten wiederholten Abschnitt folgt.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 849

Standard-Taktstrichtyp in Partien ändern

Standardmäßig nutzt Dorico Elements einfache Taktstriche, um Takte in Partien zu trennen. Sie können in jeder einzelnen Partie festlegen, welcher Taktstrichtyp zur automatischen Trennung von Takten verwendet werden soll. In Choralnotation werden zum Beispiel häufig kurze oder Tick-Taktstriche verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, deren Standard-Taktstrichart Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktstriche**.

4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Standard-Taktstrichtyp** aus:
 - **Normal**
 - **Doppelt**
 - **Gestrichelt**
 - **Letzter**
 - **Tick (oben)**
 - **Tick (unten)**
 - **Kurz (Mitte)**
 - **Kurz (oben)**
 - **Dick**
 - **Wiederholung beginnen**
 - **Wiederholung beenden**
 - **Wiederholung beenden und beginnen**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der Standard-Taktstrichtyp wird in den ausgewählten Partien geändert. Dies hat keine Auswirkungen auf explizite von Ihnen eingegebene Taktstriche, etwa Wiederholungs-Taktstriche in Wiederholungsenden, oder auf Schlusstaktstriche in den ausgewählten Partien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1274

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

Standard-Taktstrich am Ende von Partien ändern

Standardmäßig nutzt Dorico Elements Schlusstaktstriche am Ende von Partien. Sie können für jede einzelne Partie festlegen, welche Taktstrichart automatisch am Partieende verwendet werden soll. Zum Beispiel können Sie doppelte Taktstriche am Ende von Partien anzeigen, um anzugeben, dass vor der nächsten Partie keine Lücke entstehen soll.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, deren Standard-Schlusstaktstrich Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktstriche**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Automatischer Taktstrich am Ende der Partie** aus:
 - **Schlusstaktstrich**
 - **Doppelter Taktstrich**

- **Normaler Taktstrich**
- **Gestrichelter Taktstrich**
- **Dicker Taktstrich**
- **Kein Taktstrich**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der standardmäßige abschließende Taktstrich am Ende der ausgewählten Partien wird geändert.

HINWEIS



Sie können den Typ für einzelne Schlusstaktstriche ändern, indem Sie einen anderen Taktstrichtyp eingeben, aber Sie können einzelne Schlusstaktstriche nicht löschen.

Vor Wiederholungs-Taktstrichen angezeigten Taktstrich ändern

Sie können den Taktstrich ändern, der am Ende von einzelnen Systemen angezeigt wird, auf die einleitende Wiederholungs-Taktstriche am Beginn des nächsten Systems folgen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie normale, von einleitenden Wiederholungs-Taktstrichen gefolgte Taktstriche am Ende einiger Systeme, aber doppelte Taktstriche am Ende von anderen Systemen anzeigen möchten.

Diese Schritte können auch auf Taktstriche angewandt werden, die vor Tonartwechselln angezeigt werden, die mit einleitenden Wiederholungs-Taktstrichen zusammenfallen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktstriche am Ende von Systemen aus, auf die einleitende Wiederholungs-Taktstriche folgen, deren Taktstrich-Art Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Taktstrich am Ende des Systems** in der **Taktarten-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Normal**
 - **Doppelt**
 - **Letzter**
 - **Gestrichelt**
 - **Tick (oben)**
 - **Kurz (Mitte)**
 - **Dick**
 - **Dreifach**
 - **Kurz (oben)**

- **Tick (unten)**
 - **Keiner**
-

ERGEBNIS

Die an den ausgewählten Taktstrichen angezeigte Taktstrich-Art wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
[Verteilen](#) auf Seite 658
[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden

Standardmäßig werden Systemtaktstriche am Anfang von Systemen mit zwei oder mehr Notenzeilen eingeblendet und in Systemen mit einer Notenzeile ausgeblendet. Sie können Systemtaktstriche in jeder einzelnen Partie in Systemen mit einer Notenzeile im ersten System und nach dem ersten System ein- bzw. ausblenden.

Die Darstellung von Systemtaktstrichen in Systemen mit einer Notenzeile ist eine Konvention, die in handschriftlichen Leadsheets Anwendung findet – üblicherweise werden in solchen Leadsheets auch Schlüssel und Tonarten ab dem zweiten System ausgeblendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen nach dem ersten System Systemtaktstriche ein- bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktstriche**.
 4. Wählen Sie im Unterbereich **System-Taktstrich** eine der folgenden Optionen für **Taktstrich am Anfang des ersten Systems** aus:
 - **Bei einer oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
 - **Bei zwei oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
 5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Taktstrich am Anfang eines Systems nach dem ersten System** aus:
 - **Bei einer oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
 - **Bei zwei oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 929

[Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 944

[Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1057

Taktstriche grafisch verschieben

Sie können den Abstand zwischen Taktstrichen und angrenzenden Noten, Taktarten, Tonarten oder Pausen anpassen.

VORAUSSETZUNGEN

Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus einen quadratischen Notenabstandsgriff oben links an der rhythmischen Position aller Taktstriche aus, die Sie verschieben möchten.



2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:

- Um den Abstand links von ausgewählten Griffen zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um den Abstand links von ausgewählten Griffen zu verkleinern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

- Um Griffe in großen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um Griffe in mittelgroßen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um Griffe in kleinen Schritten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Sie können Notenabstand-Griffe nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur verschieben.
-

ERGEBNIS

Der Abstand rechts/links der ausgewählten Taktstriche wird vergrößert/verkleinert.

BEISPIEL



Die neue Position des Taktstrichs nach Verkleinerung des Abstands links

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen

Um das Auffinden bestimmter Instrumente innerhalb einer Partitur zu erleichtern, können Taktstriche innerhalb von Instrumenten- und Notenzeilengruppen durchgehend verlaufen.

Taktstriche in Notenzeilengruppen

Wenn Taktstriche nur in einzelnen Notenzeilen angezeigt werden, kann es deutlich schwieriger sein, bestimmte Zeilen auf Anhieb zu finden. Wenn Taktstriche jedoch innerhalb von Instrumentengruppen in der Partitur durchgehend verlaufen, sind Instrumentenfamilien als Blöcke erkennbar, was das Auffinden von Instrumenten viel einfacher macht.

A musical score snippet showing 16 staves for various instruments: Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F 1, Horn in F 2, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Timpani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Double Bass. Each staff has a single bar line centered in the first measure, indicating that the bar lines are not continuous across the group.

Taktstriche an einzelnen Notenzeilen

A musical score snippet showing the same 16 staves as the previous image. In this version, the bar lines are continuous across the entire group of staves, indicating that the bar lines are shared and extend through all instruments in the group.

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.

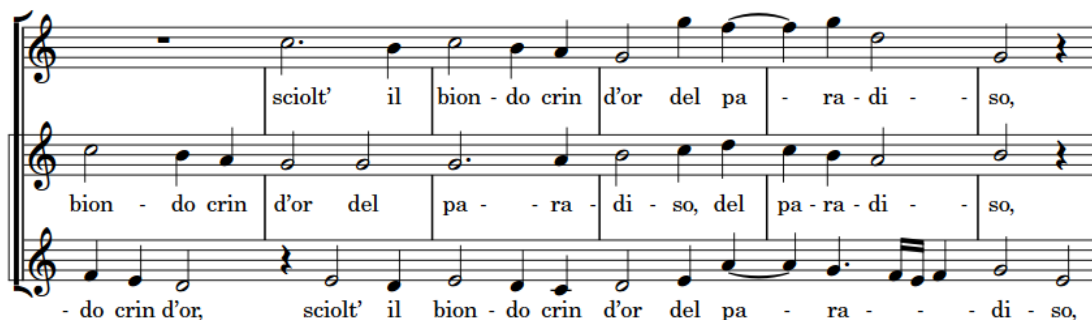
Dorico Elements verklammert Notenzeilen automatisch gemäß der Art von Ensemble, die für das jeweilige Layout festgelegt ist.

Akkoladen-übergreifende Taktstriche

Dorico Elements verbindet Taktstriche zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten automatisch. Da Notenzeilen nicht gleichzeitig durch Akkoladen und normale Klammern verbunden werden können, werden bei in Akkoladen notierten Instrumenten keine Klammern verwendet, so dass sie nicht durch Taktstriche mit anderen Notenzeilen verbunden werden können.

Taktstrichverbindungen zwischen Notenzeilen

Auf der **Taktstriche**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie für jede Partie festlegen, ob einzelne Taktstriche nur zwischen Notenzeilen angezeigt werden oder auch durch die Notenzeilen verlaufen. Sie werden häufig beim Notensatz von Alter Musik verwendet, um die Lesbarkeit für heutige Instrumentalisten zu verbessern und die visuellen Auswirkungen auf die ursprünglich taktfreie Notation zu minimieren.



The image shows a musical score with three staves. The top staff is a vocal line with lyrics: "sciolt' il bion - do crin d'or del pa - ra - di - so,". The middle staff is another vocal line with lyrics: "bion - do crin d'or del pa - - ra - di - so, del pa - ra - di - so,". The bottom staff is a piano accompaniment line with lyrics: "- do crin d'or, sciolt' il bion - do crin d'or del pa - ra - - - di - so,". Vertical bar lines are drawn through all three staves, indicating that the bar lines are continuous across the staves.

Taktstriche zwischen Notenzeilen

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 893

[Notenzeilen an Taktartänderungen durch Taktstriche verbinden](#) auf Seite 851

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 131

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 169

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 170

[Spielergruppen löschen](#) auf Seite 171

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

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 891

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartänderungen aus, an denen Sie alle Notenzeilen durch einen Taktstrich verbinden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktstrich verbindet alle Systeme** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Alle Notenzeilen im Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden an den ausgewählten Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbunden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

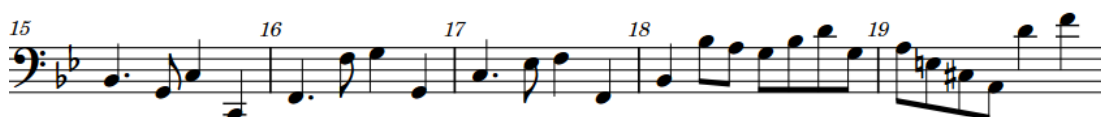
Taktzahlen

Taktzahlen dienen als wichtige Referenzpunkte in Noten und verdeutlichen ihre chronologische Abfolge. Da sie jedem Takt eine eindeutige Nummer zuordnen, kann auf bestimmte Teile von Stücken Bezug genommen werden und Spieler können sich bei Proben und Konzerten einfach untereinander abstimmen.

In Dorico Elements werden Taktzahlen automatisch unter Verwendung der gängigsten Praxis angezeigt: Standardmäßig stehen Taktzahlen in allen Layouts am Beginn jedes Systems. Sie können Taktzahlen in jedem einzelnen Layout beliebig aus- und einblenden, um sie zum Beispiel in einem bestimmten regelmäßigen Intervall oder in jedem einzelnen Takt anzuzeigen, wie es bei Filmmusikpartituren üblich ist.

TIPP

Die meisten Optionen in Bezug auf Taktzahlen befinden sich auf der **Taktzahlen**-Seite in den **Layout-Optionen**. Der Grund dafür ist, dass es üblich ist, Taktzahlen in unterschiedlichen Layouts unterschiedlich anzuzeigen, etwa an jedem einzelnen Takt in Gesamtpartitur-Layouts, aber nur zu Beginn jedes Systems in Einzelstimmen-Layouts.



Taktzahlen, die in einem Einzelstimmen-Layout in jedem Takt angezeigt werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Absatzstile für Taktzahlen](#) auf Seite 856
- [Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 857
- [Taktzahländerungen](#) auf Seite 861
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768
- [Takte](#) auf Seite 837
- [Auftake](#) auf Seite 1443
- [Taktstriche](#) auf Seite 842
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 543

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

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
- 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

- [Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 858
- [Abstand zwischen Taktzahlen und Notenzeile/anderen Objekten ändern](#) auf Seite 859
- [Systemabhängige Positionierung von Taktzahlen ändern](#) auf Seite 860
- [Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 854
- [Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 855
- [Absatzstile für Taktzahlen](#) auf Seite 856
- [Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 857
- [Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

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 768

[Absatzstile für Taktzahlen](#) auf Seite 856

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 852
- [Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327
- [Absatzstile für Taktzahlen](#) auf Seite 856
- [Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

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 is displayed in a side view (Seitenansicht). The top staff is a treble clef and the bottom staff is a bass clef. The music consists of chords and single notes. Measure numbers 43 through 50 are printed above the treble staff. The bass staff has a measure rest in measure 43 and a measure rest in measure 44. The text '8ba' is written below the bass staff in measure 43. The dynamic marking 'pp' is present in measure 43. The score is in a 2/4 time signature.

Hilfstaktzahlen in der Seitenansicht

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 50

Absatzstile für Taktzahlen

In Dorico Elements nutzen Taktzahlen Absatzstile, damit Sie in unterschiedlichen Layouts unterschiedliche Absatzstile verwenden können. Insbesondere Einzelstimmen-Layouts erfordern oft Taktzahlen, die anders formatiert sind als jene in den Gesamtpartitur-Layouts.

Standardmäßig gibt es die folgenden Absatzstile für Taktzahlen:

- **Taktzahlen (Einzelstimme)**: Wird in Einzelstimmen-Layouts verwendet
- **Taktzahlen (Partitur)**: Wird in Gesamtpartitur- und benutzerdefinierten Partitur-Layouts verwendet

Zu Anfang haben beide Absatzstile dieselben Einstellungen, aber Sie können sie für jeden Stil unabhängig ändern. Zum Beispiel möchten Sie vielleicht eine kursive Fettschrift für Taktzahlen in Einzelstimmen-Layouts nutzen, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch eine normale, aber deutlich größere Schrift.

Danach können Sie für jedes Layout einzeln festlegen, welchen Absatzstil es nutzen soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

Absatzstile für Taktzahlen bearbeiten

Sie können die Formatierung der Absatzstile bearbeiten, die für Taktzahlen verwendet werden, zum Beispiel um die Schriftgröße zu erhöhen. Standardmäßig gibt es einen Absatzstil für Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts und einen anderen Absatzstil für Taktzahlen in Einzelstimmen-Layouts.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie von der Standardversion abweichende Absatzstile für Taktzahlen verwenden wollen, müssen Sie zuvor neue Absatzstile erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Absatzstile**, um den **Absatzstile**-Dialog zu öffnen.
2. Wählen sie aus der Liste für Absatzstile eine der folgenden Stile für Taktzahlen:
 - **Taktzahlen (Einzelstimmen)**
 - **Taktzahlen (Partitur)**
3. Optional: Wählen sie einen der verfügbaren Stile aus dem **Übergeordnet**-Menü.
Wenn Sie einen übergeordneten Stil auswählen, wird ein aktivierter Schalter neben allen Optionen angezeigt, die sich im gewählten Absatzstil von ihrem übergeordneten Stil unterscheiden.
4. Aktivieren und ändern Sie die Optionen des ausgewählten Absatzstils nach Ihren Vorstellungen.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Der ausgewählte Absatzstil für Taktzahlen wurde geändert. Dies wirkt sich auf das Erscheinungsbild von Taktzahlen in allen Layouts aus, die den ausgewählten Stil verwenden.

TIPP

Sie können auch zusätzliche Absatzstile für Taktzahlen erstellen, da jedes Layout einen anderen Absatzstil für Taktzahlen verwenden kann.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile erstellen](#) auf Seite 782

Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden

Sie können den Absatzstil für Taktzahlen in jedem Layout einzeln auswählen. Standardmäßig nutzen Gesamtpartitur-Layouts und Einzelstimmen-Layouts unterschiedliche Absatzstile für Taktzahlen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den für Taktzahlen verwendeten Absatzstil ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
 4. Wählen Sie im **Darstellung**-Unterabschnitt einen Absatzstil aus dem **Absatzstil**-Menü aus.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Absatzstil wird für alle Taktzahlen in den ausgewählten Layouts verwendet.

Positionen von Taktzahlen

Taktzahlen werden normalerweise am Anfang jedes Systems angezeigt, über der Notenzeile und am anfänglichen Taktstrich ausgerichtet.

Auf der **Taktzahlen**-Seite der **Layout-Optionen** können Sie die Standardpositionen und die Häufigkeit von Taktzahlen in jedem Layout einzeln ändern. Außerdem können Sie einzelne Taktzahlen in jedem Layout einzeln ändern. Sie könnten z. B. in Gesamtpartitur-Layouts Taktzahlen an jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur am Beginn jedes Systems.

Horizontale Position von Taktzahlen ändern

Sie können die horizontale Position von Taktzahlen in jedem Layout unabhängig ändern. Sie können z. B. Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts in der Mitte von Takten zentriert anordnen, aber in Einzelstimmen-Layouts auf Taktstrichen zentriert anordnen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die horizontale Position von Taktzahlen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
4. Wählen Sie im **Horizontale Position**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Horizontale Position**:
 - 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 858

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

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 630

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 650

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

Abstand zwischen Taktzahlen und Notenzeile/anderen Objekten ändern

Sie können den Mindestabstand zwischen den Taktzahlen und der Notenzeile ändern und einen separaten Wert für den Abstand zwischen Taktzahlen und anderen Objekten in jedem Layout unabhängig festlegen. Sie können z. B. Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts weiter von der Notenzeile/anderen Objekten positionieren als in Einzelstimmen-Layouts.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie den Mindestabstand von Taktzahlen zur Notenzeile ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
 4. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von Notenzeilen**.
 5. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von anderen Objekten**.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten**.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte vergrößern, werden Taktzahlen weiter von der Notenzeile und/oder anderen Objekten abgerückt, und zwar je nach Ihrer Einstellung für **Positionierung relativ zur Notenzeile** entweder über oder unter die Notenzeile. Wenn Sie die Werte verkleinern, werden Taktzahlen näher an die Notenzeile und/oder andere Objekte gerückt.

Wenn **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten** aktiviert ist, werden Taktzahlen automatisch vertikal in Systemen ausgerichtet. Ihre Position wird dabei von der Taktzahl bestimmt, die am weitesten von der Notenzeile entfernt ist.

HINWEIS

- Diese Optionen wirken sich auf den Mindestabstand zwischen Taktzahlen und die Notenzeile, sowie die Notenzeile und andere Objekte aus, so dass Taktzahlen weiter entfernt positioniert werden können, um Kollisionen zu vermeiden.
- Wenn Sie möchten, dass Taktzahlen innerhalb von Systemen näher an der Notenzeile angezeigt werden als Taktzahlen am Anfang von Systemen, etwa in Einzelstimmen-Layouts mit Violinschlüsseln, empfehlen wir Ihnen, **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten** zu deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 852

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.

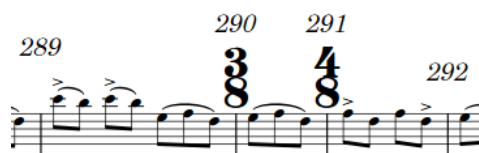
VORGEHENSWEISE

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 1439

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

Taktzahländerungen

Taktzahlen haben eine bestimmte Abfolge: Jeder Takt besitzt eine eindeutige Taktnummer, die die vorhergehende fortsetzt. Sie können die Abfolge von Taktzahlen jedoch manuell ändern; auch ein Wechsel in eine untergeordnete Abfolge ist möglich.

In Dorico Elements können Sie im Dialog **Taktzahländerung einfügen** die folgenden Arten von Änderungen an Taktzahlabfolgen vornehmen:

Primär

Fügt eine Änderung zur grundlegenden Taktzahlabfolge hinzu, der die Takte in Ihrem Projekt standardmäßig in einer bestimmten Abfolge in jeder Partie standardmäßig einzeln folgen.

Untergeordnet

Fügt eine sekundäre Taktzahlabfolge hinzu, die Buchstaben anstelle von Zahlen verwendet, um die Abfolge anzugeben. Dies kann nützlich sein, wenn eine neue Version eines Stücks mehr Takte enthält als das Original, die ursprünglichen Taktzahlen jedoch beibehalten werden müssen.

Nicht einschließen

Schließt den ausgewählten Takt aus der aktuellen Taktzahlabfolge aus. Wenn Taktzahlen in jedem Takt angezeigt werden, wird keine Taktzahl in Takten angezeigt, für die Sie **Nicht einschließen** ausgewählt haben.

Primär fortsetzen

Stellt die Taktzahlabfolge wieder auf die **Primäre** Abfolge ein, ohne dass dazwischen liegende Takte gezählt werden, zum Beispiel nach einer Reihe von Takten, die der **Untergeordnet**-Taktzahlabfolge folgen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Untergeordnete Taktzahlen](#) auf Seite 863

Taktzahländerungen hinzufügen

Sie können Taktzahländerungen manuell zu Taktzahlabfolgen hinzufügen, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass Taktzahlen in der zweiten Partie in Ihrem Projekt die Abfolge aus der ersten Partie fortsetzen, statt erneut mit Takt 1 zu beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben- oder Notensatz-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Typ** aus:
 - **Primär**
 - **Untergeordnet**
 - **Nicht einschließen**
 - **Primär fortsetzen**
 4. Optional: Wenn Sie **Primär** oder **Untergeordnet** auswählen, ändern Sie die Taktzahl, an der die Änderung der Taktzahlabfolge beginnen soll, indem Sie den Wert im entsprechenden Wertefeld ändern.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Taktzahl wird ab dem Beginn des Takts geändert, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

Dies wirkt sich auf die entsprechende Taktzahlabfolge ab der geänderten Taktzahl bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie aus.

Taktzahländerungen löschen

Sie können hinzugefügte Taktzahländerungen wieder löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktzahlwechsel aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die Taktzahländerungen werden gelöscht. Die Takte nach der gelöschten Änderung folgen der vorigen Taktzahlabfolge bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie.

Untergeordnete Taktzahlen

Untergeordnete Taktzahlen sind nützlich, um Wiederholungsenden zu nummerieren, und in Situationen, in denen Noten verändert wurden, die ursprünglichen Taktzahlen jedoch beibehalten werden müssen.

Sie können untergeordnete Taktzahlen z. B. verwenden, um zu zeigen, an welchen Stellen Noten hinzugefügt wurden, falls bereits Proben mit einer vorherigen, kürzeren Version stattgefunden haben. In solchen Fällen bringen Spieler bestimmte Teile des Stücks vermutlich bereits mit bestimmten Taktzahlen in Verbindung. Wenn also nach Takt **10** vier Takte hinzugefügt werden müssten, würden diese mit **10a** bis **10d** beschriftet. Danach würden die Taktzahlen, genau wie vor dem Hinzufügen der neuen Takte, mit **11** fortfahren.

Dies kann auch nützlich sein, wenn Sie unterschiedliche Taktzahlen für ein Wiederholungsende verwenden möchten.

Untergeordnete Taktzahlen werden mit Kleinbuchstaben angezeigt.

Sie können in untergeordneten Taktzahlenfolgen sowohl primäre Taktzahlen als auch untergeordnete Buchstaben oder nur untergeordnete Buchstaben anzeigen.

4a

Kleingeschriebene untergeordnete Taktzahl

Untergeordnete Taktzahlen hinzufügen

Sie können eine untergeordnete Taktzahlabfolge erstellen, die von Ihrer primären Taktzahlabfolge unabhängig ist. Dies kann nützlich sein, wenn Sie neue Takte einfügen möchten, ohne die Taktzahlen bereits vorhandener folgender Takte zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben- oder Notensatz-Modus eines der folgenden Elemente aus:

- Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Um das **Untergeordnet**-Wertefeld zu aktivieren, wählen Sie **Untergeordnet** für **Typ**.
 4. Optional: Wenn Sie die primäre Taktzahl ändern möchten, die untergeordnete Taktzahlen begleitet, aktivieren Sie **Primär** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
Dies ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie die Taktzahlabfolge **6, 7a, 7b** statt **6, 7, 7a** möchten.
 5. Sie können den ersten Buchstaben in der untergeordneten Taktzahlabfolge ändern, indem Sie den Wert im **Untergeordnet**-Wertefeld ändern.
Der entsprechende Buchstabe wird rechts neben dem Wertefeld angezeigt. Wenn Sie z. B. **1** in das Wertefeld eingeben, wird **a** angezeigt; wenn Sie **2** eingeben, wird **b** angezeigt usw.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden**.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die untergeordnete Taktzahlabfolge beginnt ab dem Takt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

- Wenn Sie **Primär** aktiviert und den Wert geändert haben, wird die primäre, neben untergeordneten Taktzahlen angezeigte Taktzahl geändert.
- Wenn Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden** deaktiviert haben, werden Taktzahlen in der untergeordneten Abfolge sowohl mit einer Zahl als auch mit einem Buchstaben angezeigt. Wenn Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden** aktiviert haben, werden sie nur mit Buchstaben angezeigt.

Wenn Sie z. B. eine untergeordnete Taktzahlabfolge ab dem ursprünglichen Takt 5 beginnen, ohne den **Primär**-Wert zu ändern, beginnt die Abfolge mit 4a und fährt bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie fort.

Zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren

Sie können den Punkt angeben, an dem Sie nach einem Abschnitt mit untergeordneten Taktzahlen zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben- oder Notensatz-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren wollen.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie **Primär fortsetzen** als **Typ**.

Text, der die neue Taktzahl anzeigt, erscheint unter dem Wertefeld für **Primär** und **Untergeordnet**. Zum Beispiel, **Primäre Abfolge wird ab Takt 5 fortgesetzt**.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die primäre Taktzahlabfolge wird ab dem Takt fortgesetzt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

TIPP

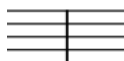
Sie müssen untergeordnete Taktzahländerungen nicht in chronologischer Reihenfolge hinzufügen. Sie können eine Rückkehr zur primären Taktzahlenabfolge eingeben, bevor Sie die untergeordnete Taktzahlenabfolge hinzufügen.

Taktzahlen und Wiederholungen

Wiederholungen werden standardmäßig Dorico Elements nicht in die Taktzahlen einbezogen. Wenn beispielsweise das erste Ende in Takt 10 endet, beginnt das zweite Ende in Takt 11, obwohl der erste Abschnitt wiederholt wird und somit mehr als zehn Takte gespielt wurden.

Indem Sie Wiederholungen in die Taktanzahl einbeziehen, so dass die Taktzahlen die Gesamtzahl der gespielten Takte anstatt der Anzahl der ausgeschriebenen Takte auf der Seite widerspiegeln, können Sie Noten mit mehreren Durchläufen verständlicher machen, da Sie sich auf eine bestimmte Taktnummer für jeden Durchlauf beziehen können, anstatt beispielsweise Angaben wie »Takt acht im dritten Durchlauf« zu machen.

2 (12)



Taktzahl für die folgende Wiederholung in Klammern neben der anfänglichen Taktzahl

In Dorico Elements können Sie nicht Wiederholungen nicht automatisch bei der Zählung der Taktnummern einbeziehen. Sie können jedoch Taktzahländerungen manuell eingeben, wenn Sie möchten, dass die Taktzahlen die Gesamtanzahl von gespielten Takten wiedergeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 862

Verbalkung

Ein Balken ist eine Linie, die Noten miteinander verbindet, um eine rhythmische Gruppierung anzuzeigen; diese Gruppierung variiert entsprechend der metrischen Struktur der vorliegenden Taktart.

Diese Art der Gruppierung von Noten hilft Musizierenden dabei, schnell zu berechnen, wie genau sie ihren jeweiligen Rhythmus spielen müssen. Außerdem hilft sie ihnen dabei, ihrer Stimme und gegebenenfalls auch dem Dirigenten zu folgen.

Sofern für die aktuelle Taktart und die Position im Takt angemessen, werden Balken in Dorico Elements automatisch gesetzt, wenn Sie zwei oder mehr benachbarte Noten oder Akkorde eingeben, die eine Achtelnote oder kürzer dauern.



Mehrere Balkengruppen in einer 6/8-Taktart

Dorico Elements nutzt ausgeklügelte Regeln für die Erstellung von Balkengruppierungen gemäß anerkannter musiktheoretischer Konventionen. Dazu zählen die Überquerung des Halbtakts bei Taktarten wie 4/4, die gemeinsame Verbalkung aller Achtelnoten in 3/4, Balkengruppen mit Triolen und N-tolen sowie viele andere Situationen.

Sie können in Dorico Elements Noten auf unterschiedliche Weise verbalken.

- Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Notationsoptionen** können Sie Standardeinstellungen für die Balkengruppierung für jede Partie in Ihrem Projekt einzeln vornehmen.
- Sie können Balkengruppen festlegen, indem Sie die Unterteilung von Taktarten steuern.
- Sie können Noten manuell verbalken und die Balken manuell auftrennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Sekundäre Balken](#) auf Seite 882

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 885

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 886

Partie-Optionen für Balkengruppierung

Sie finden die Optionen zur unabhängigen Einstellung der Standardregeln für Balkengruppierung in jeder Partie auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen**.

Zu den verfügbaren Optionen zählen Balken, die den Halbtakt in Taktarten wie 4/4 überkreuzen, die Verbalkung aller Achtelnoten in 3/4, die Handhabung von sekundären Balkengruppen, Halsstummeln und Balken über Pausen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Balkenneigungen](#) auf Seite 873

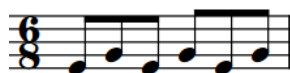
Balkengruppierung nach Metren

Laut anerkannten Konventionen werden Noten in verschiedenen Taktarten unterschiedlich verbalkt, um das Metrum klar und einfach lesbar zu machen. In Dorico Elements werden die Standard-Balkengruppierungen durch Taktarten bestimmt.

Dorico Elements hat Standard-Verbalkungseinstellungen für häufig genutzte Taktarten, die auf allgemeinen Konventionen und Ihren persönlichen Einstellungen basieren. Die Taktarten 3/4 und 6/8 beinhalten zum Beispiel dieselbe Anzahl von Zählzeiten, geben aber unterschiedliche Metren an und werden daher unterschiedlich verbalkt. Standardmäßig werden in 3/4-Takten Achtelnoten-Phrasen innerhalb eines Taktes durch Balken verbunden und Phrasen aus anderen Noten werden in Viertelnoten verbalkt, während Phrasen in 6/8-Takten in punktierten Viertelnoten verbalkt werden.



Standardmäßige Achtel-Balkengruppierung in 3/4



Standardmäßige Achtel-Balkengruppierung in 6/8

Bei unregelmäßigen Taktarten wie 5/8 oder 7/8 verbalkt Dorico Elements Noten standardmäßig gemäß den gängigsten Verfahren für die jeweilige Taktart.



Standard-Balkengruppierung in 5/8



Standard-Balkengruppierung in 7/8

Wenn Sie die Gruppierung von Zählzeiten präziser steuern möchten, können Sie eine benutzerdefinierte Taktart mit expliziter rhythmischer Unterteilung eingeben. Daraufhin verbalkt Dorico Elements Phrasen automatisch gemäß dieser Unterteilung. Wenn Sie z. B. **[7]/8** in das Taktarten-Einblendfeld eingeben, bedeutet das, dass alle sieben Achtelnoten zusammen verbalkt werden; wenn Sie jedoch **[2+2+3]/8** eingeben, werden die sieben Achtelnoten in zwei Zweier- und eine Dreiergruppe unterteilt.

HINWEIS

Die Notenwerte von Balkengruppen in Dorico Elements hängt von der Balkengruppierung in der vorliegenden Taktart sowie von Ihren Partie-bezogenen Balkengruppierungs-Einstellungen in den **Partie-Optionen** ab.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 889

[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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie verbalken möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Verbalkung > Verbalken**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Ausgewählte Noten in derselben Stimme werden verbalkt, auch dann, wenn sie über Taktstriche, System- oder Rahmenumbrüche hinausgehen.

Wenn es Noten auf einer Seite der neuen Balkengruppe gibt, die zuvor mit einem Teil Ihrer Auswahl oder der gesamten Auswahl verbalkt waren, werden sie entweder durch separate Balken verbunden oder ohne Balken angezeigt. Dies hängt davon ab, wie viele Noten auf beiden Seiten im Takt verbleiben und von den Balkengruppierungs-Einstellungen der Partie.

HINWEIS

- Selbst wenn ein Teil der verbalkten Gruppe zuvor einen zentrierten Balken hatte, ist der neue Balken nicht zentriert.
- Sie können der **Verbalken**-Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

BEISPIEL



Phrase mit Standard-Verbalkung



Gemeinsames Verbalken von Noten in jedem Takt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1470

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Zentrierte Balken](#) auf Seite 875

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867


[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 889

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Verbalkung Sie aufheben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Verbalkung** > **Verbalkung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entbalkt und mit ihren Fahnen angezeigt.

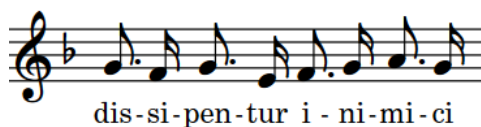
TIPP

Sie können der Option **Verbalkung aufheben** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe rechts von der Position aus, an der Sie den Balken trennen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Trennen Sie den Balken oder sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Verbalkung > Balken trennen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Verbalkung > Sekundären Balken unterbrechen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Balken/sekundäre Balken werden links von jeder ausgewählten Note getrennt, wobei die Noten auf beiden Seiten der Unterbrechung gruppiert bleiben, sofern es mindestens zwei verbalkte Noten auf jeder Seite gibt, die eine Balkengruppe bilden können.

TIPP

- Um die gesamte Auswahl zu entbalken und allen Noten in der Gruppe einzelne Fahnen zu geben, können Sie die Verbalkung für alle Noten aufheben.
 - Sie können auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** für jede einzelne Partie festlegen, wie Balken und sekundäre Balken standardmäßig getrennt werden.
 - Sie können auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle für **Balken trennen** und **Sekundären Balken unterbrechen** zuweisen.
-

BEISPIEL



Phrase mit Standard-Verbalkung



Zwei Balken, die an der zweiten Sechzehntelnote geteilt wurden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen für Balkengruppierung](#) auf Seite 866

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867


[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

Balkengruppierung zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Balkengruppierung von Noten und Akkorden vorgenommen haben, rückgängig machen. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn die Verbalkung der MusicXML-Dateien, die Sie importiert haben, nicht korrekt ist.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, deren Verbalkung Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Verbalkung** > **Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-



ERGEBNIS

Die Balkengruppierung wird für die aktuelle Partie und Taktart auf Ihre Standardeinstellungen in den **Partie-Optionen** zurückgesetzt.

Stärke von Balken ändern

Sie können die Stärke einzelner Balken ändern, was unter bestimmten Umständen im Notensatz hilfreich sein kann. Sie können dies 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.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus alle Notenköpfe innerhalb der Balken aus, deren Stärke Sie ändern möchten.

HINWEIS

Für optimale Ergebnisse empfehlen wir Ihnen, alle Noten in den jeweiligen Balken auszuwählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stärke**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Stärke aller Balkenlinien in den ausgewählten Balken wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Balkenneigungen](#) auf Seite 873

[Abstände zwischen Balkenlinien ändern](#) auf Seite 884

Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile

Die notenzeilenabhängige Standardplatzierung von Balken wird von den Notenzeilenpositionen der Noten innerhalb der Balkengruppe und den daraus resultierenden Halsrichtungen bestimmt.


Das bedeutet, dass die am weitesten von der mittleren Linie der Notenzeile entfernte Note die Platzierung des Balkens vorgibt. Es gibt allerdings Ausnahmen von dieser Regel und andere Gesichtspunkte, die sich auf die notenzeilenabhängige Platzierung von Balken auswirken können.

Bei einer Änderung der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken wird die Richtung der Notenhäse innerhalb des Balkens geändert. Daher interpretiert Dorico Elements Änderungen der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken als Notenhalsänderung.

Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern

Sie können ändern, an welcher Seite der Notenzeile ein Balken angezeigt wird, indem Sie eine Änderung der Halsrichtung erzwingen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder der verbalkten Phrasen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Erzwingen Sie die Halsrichtung von Noten in den ausgewählten Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals abwärts erzwingen**.

TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- Sie können die Positionierung von ausgewählten Balken relativ zur Notenzeile auch ändern, indem Sie **F** drücken.

ERGEBNIS

Der Balken wird auf der Seite der Notenzeile angezeigt, die der erzwungen Halsrichtung entspricht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder der verbalkten Phrasen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierungsänderung Sie entfernen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Balken werden auf ihre Position relativ zur Notenzeile zurückgesetzt.

Balkenneigungen

Die Neigung eines Balkens bestimmt, wie stark der Balken von einem horizontalen Verlauf abweicht, und wird von den Tonhöhen der Noten innerhalb der Balkengruppe vorgegeben.

- Wenn die letzte Note der Phrase höher ist als die erste, neigt sich der Balken aufwärts.
- Wenn die letzte Note der Phrase tiefer ist als die erste, neigt sich der Balken abwärts.
- Wenn die Gruppe eine konkave Form hat, also die inneren Noten näher am Balken sind als die äußeren Noten an den Enden des Balkens, verläuft der Balken standardmäßig horizontal. Balken sind auch horizontal, wenn alle Tonhöhen gleich sind oder wenn sich bestimmte Tonhöhenmuster wiederholen.

Wenn ein Balken innerhalb der Notenzeile gezeichnet wird, muss jedes Ende des Balkens (d. h. das Ende des Notenhalses der Noten an beiden Enden des Balkens) an einer Notenzeilenposition einrasten. Ein Balken kann auf einer Notenzeilenlinie sitzen, auf ihr zentriert werden oder von ihr herabhängen. Ted Ross beschreibt diese Positionen in »Teach Yourself the Art and Practice of Music Engraving« jeweils als Sitzen (»sit«), Grätschen (»straddle«) und Hängen (»hang«).



Eine Phrase, die mehrere verschiedene Balkenneigungen und -richtungen enthält

Der Neigungsgrad eines Balkens hängt normalerweise vom Intervall zwischen der ersten und der letzten Note der Balkengruppe ab, sofern das Notenmuster innerhalb des Balkens keinen horizontalen Balkenverlauf vorgibt. Kleinere Intervalle erfordern eine flachere Neigung, größere eine steilere.

Das gewünschte Maß an Neigung ist jedoch nicht der einzige Faktor, der beachtet werden muss. Die innerste Balkenlinie sollte dem innersten Notenkopf nicht zu nahe kommen, und der Balken

selbst sollte nach Möglichkeit relativ zu den Notenzeilenlinien so positioniert werden, dass er keinen Keil bildet. Unter einem Keil versteht man ein kleines Dreieck, das durch die horizontale Notenzeilenlinie, den vertikalen Notenhals und die angewinkelte Linie des geneigten Balkens gebildet wird und visuell verwirrend sein kann.

Daher ist die Bestimmung des Maßes an Neigung für einen Balken ein Balanceakt, bei dem unterschiedliche Faktoren berücksichtigt werden müssen: das gewünschte Maß an Neigung, gültige Einrastpositionen für jedes Ende des Balkens, die Einhaltung eines Mindestabstands zwischen der Note, die dem Balken am nächsten ist, und der innersten Balkenlinie, sowie nach Möglichkeit die Vermeidung von Keilen.

In Dorico Elements können Sie die Balkenneigungen einzelner Balken ändern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 886

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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die quadratischen Griffe an den Rändern der Balken aus, deren Neigungen Sie ändern möchten.
 2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um Balkengriffe um einen Standardwert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie um je 1/4 Spatium nach oben zu verschieben.
 - Um Balkengriffe um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Balkengriffe um je 1 Spatium verschoben.
 - Um Balkengriffe um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Balkengriffe um je 1/2 Spatium verschoben.
 - Um Balkengriffe um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Umschalttaste-Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Balkengriffe um je 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.
 3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um das andere Ende der ausgewählten Balken zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die Neigungen der ausgewählten Balken werden geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Sie können auch die **Balkenrichtung** in der **Verbalkung**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs nutzen, um die Neigung von Balken zu ändern. Die Eigenschaft ist verfügbar, wenn Sie Notenköpfe innerhalb der Balkengruppe auswählen, wobei ihre Optionen dafür sorgen, dass Balkenenden relativ zu Notenzeilenlinien richtig positioniert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 677

Zentrierte Balken

Zentrierte Balken sind Balken, die vertikal zwischen Noten innerhalb derselben verbalkten Gruppe positioniert werden, wobei die Hälse von Noten oberhalb des Balkens nach unten und die Hälse von Noten unterhalb des Balkens nach oben zeigen.



Wenn eine verbalkte Phrase einen großen Tonumfang umfasst, werden normale Balken häufig sehr nah an einigen Noten innerhalb der Phrase, jedoch auch sehr weit von anderen Noten in der Phrase positioniert, was zu einigen sehr langen Notenhälsen führt. Durch einen zentrierten Balken in einer Phrase, die einen großen Tonumfang umfasst, kann der maximale Abstand zwischen Notenköpfen und dem Balken verringert werden. Da ein solcher Balken jedoch auch innerhalb der Notenzeile platziert werden kann, können Notenzeilenlinien durch ihn verdeckt werden.

Standardmäßig erlaubt Dorico Elements die zentrierte Darstellung von Balken, die Noten ober- und unterhalb der mittleren Notenzeilenlinie enthalten. Sie können auch benutzerdefinierte zentrierte Balken für Balken erstellen, die ausschließlich Noten auf einer Seite der mittleren Notenzeilenlinie enthalten.



Eine Phrase mit hohen und tiefen Noten mit Standardverbalkung



Dieselbe Phrase mit hohen und tiefen Noten, aber mit einem zentrierten Balken

TIPP

Um Balken zwischen den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten zu zentrieren, können Sie Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 872

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877


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

Da diese Aktion eine Änderung der Richtung einiger Notenhäse erfordert, um einwandfrei angezeigt zu werden, befindet sie sich im **Hals**-Untermenü und nicht im **Verbalkung**-Untermenü.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem der Balken, die sie zentrieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Erzeugen Sie einen zentrierten Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn die ausgewählten Balken sowohl Noten über als auch unter der mittleren Notenzeilenlinie enthalten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Zentrierten Balken erzwingen**.
 - Wenn die ausgewähltem Balken nur Noten auf einer Seite der mittleren Notenzeilenlinie enthalten, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Benutzerdefinierter zentrierter Balken**, um den Dialog **Benutzerdefinierter zentrierter Balken** zu öffnen.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

3. Optional: Wenn Sie einen benutzerdefinierten zentrierten Balken erzeugt haben, ändern Sie die Halsrichtung aller Noten in den ausgewählten Balken gemäß den Anforderungen im Dialog **Benutzerdefinierter zentrierter Balken** und klicken Sie dann auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Die Balken werden zwischen den Noten in den ausgewählten Balkengruppen zentriert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle 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 Elements winkelt den Balken automatisch entsprechend der Form der Phrase an; Sie können die Winkel oder Neigungen der Balken jedoch manuell ändern.
- Sie können der Option **Zentrierten Balken erzwingen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 868

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 874


[Änderungen der Halsrichtung entfernen](#) auf Seite 1115

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Zentrierte Balken entfernen

Sie können zentrierte Balken entfernen und die Standardpositionen der Balken (über bzw. unter der Phrase) wiederherstellen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem zentrierten Balken, die Sie in die Standardplatzierung zurückführen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Zentrierten Balken entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die zentrierten Balken werden entfernt.

TIPP


Sie können der Option **Zentrierten Balken entfernen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen

Balken und Tremolos, die Notenzeilen überkreuzen, haben eine ähnliche Funktion wie normale Balken und Tremolos, ermöglichen aber die Anzeige einer Phrase mit einem großen Tonumfang in mehreren Notenzeilen. Sie können Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen, indem Sie alle Noten in der Phrase in eine Notenzeile eingeben und dann einige Noten in die andere Notenzeile versetzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben eine Phrase in eine Notenzeile eingegeben.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in eine andere Notenzeile versetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können Noten nur in andere Notenzeilen versetzen, die zum selben Spieler gehören.

2. Versetzen Sie die Noten auf eine der folgenden Weise in andere Notenzeilen:
 - Drücken Sie **N**, um Noten in die Notenzeile oberhalb zu versetzen.
 - Drücken Sie **M**, um Noten in die Notenzeile unterhalb zu versetzen.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeile überkreuzen > In Notenzeile oberhalb versetzen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeile überkreuzen > In Notenzeile unterhalb versetzen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in einer anderen Notenzeile angezeigt; wenn sie Teil einer Balkengruppe sind, wird ein Notenzeilen-übergreifender Balken angezeigt. Die Noten gehören jedoch nach wie vor zu demselben Balken.

HINWEIS

- Wenn Sie Noten in eine Notenzeile versetzen, die bereits Noten enthält, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten in der Notenzeile ändern. Dies hängt damit zusammen, wie mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt werden. Daher müssen Sie die Halsrichtung von Noten möglicherweise manuell ändern.
 - Wenn Sie Noten in eine andere Notenzeile versetzen möchten, können Sie sie in die gewünschte Notenzeile verschieben.
-

BEISPIEL



Noten, die in ihren ursprünglichen Notenzeilen angezeigt werden



Notenzeilen-übergreifende Balken, die durch den Übergang einiger Noten in die andere Notenzeile entstehen

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 881
- [Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 485
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden](#) auf Seite 1508
- [Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1505
- [Noten eingeben](#) auf Seite 229
- [Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111
- [Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503
- [Tremolos](#) auf Seite 1457
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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 530

Platzierung von Notenzeilen-übergreifenden Balken in mehreren Notenzeilen

Wenn Instrumente drei oder mehr Notenzeilen haben, können Notenzeilen-übergreifende Balken auf mehrere Arten platziert werden. Z. B. kann der Balken zwischen der oberen und der mittleren Notenzeile oder auch zwischen der mittleren und der unteren Notenzeile platziert werden.

Wenn ein Balken nur zwei Notenzeilen umfasst, wird der Notenzeilen-übergreifende Balken zwischen diesen beiden Notenzeilen platziert.

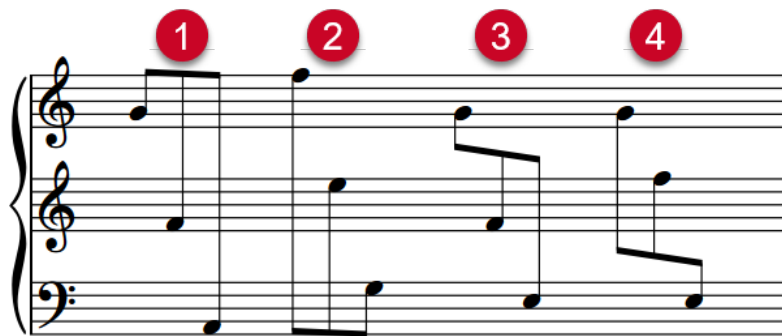


Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den oberen beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen



Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den unteren beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen

Wenn eine Balkengruppe Noten in allen drei Notenzeilen enthält, hängt die Platzierung des Balkens von den Halsrichtungen der Noten in jeder Notenzeile ab.



- 1 Wenn die Halsrichtung aller Noten in der Balkengruppe nach oben weist, wird der Balken über der obersten Notenzeile platziert.
- 2 Wenn die Halsrichtung aller Noten in der Balkengruppe nach unten weist, wird der Balken unter der untersten Notenzeile platziert.
- 3 Wenn die Halsrichtung der Noten in der obersten Notenzeile nach unten und in den beiden unteren Notenzeilen nach oben weist, wird der Balken zwischen der obersten und der mittleren Notenzeile platziert.
- 4 Wenn die Halsrichtung der Noten in den beiden oberen Notenzeilen nach unten und in der untersten Notenzeile nach oben weist, wird der Balken zwischen der untersten und der mittleren Notenzeile platziert.

HINWEIS

Wenn Sie keine Halsrichtungen festgelegt haben, kann Dorico Elements den Balken über/unter der Notenzeile platzieren, in die die Noten ursprünglich eingegeben wurden, und zwar selbst dann, wenn die Halsrichtungen eine Platzierung zwischen anderen Notenzeilen vorgeben würden.

Wenn Sie möchten, dass der Balken zwischen bestimmten Notenzeilen platziert wird, können Sie die Halsrichtungen von Noten in der Balkengruppe ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1113

In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen

Sie können Noten, die in andere Notenzeilen versetzt wurden, zurücksetzen, so dass sie nur in ihrer Standard-Notenzeile angezeigt werden. Wir empfehlen Ihnen, in andere Notenzeilen versetzte Noten zurückzusetzen, bevor Sie sie kopieren und in andere Notenzeilen einfügen, um unerwünschte Verbalkung zu vermeiden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenzeilen-übergreifenden Noten aus, die Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenzeile überkreuzen** > **Auf ursprüngliche Notenzeile zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Notenzeilen-übergreifenden Noten werden zurückgesetzt und in ihrer ursprünglichen Notenzeile angezeigt.

TIPP

Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Balkenecken

Balkenecken können auftreten, wenn eine Änderung der Halsrichtung innerhalb eines Balkens mit einer Unterbrechung in der sekundären Balkengruppe kombiniert wird. Dies kann am Ende einer Unterteilung oder bei einer Änderung der rhythmischen Geschwindigkeit der Fall sein.

Balkenecken entsprechen nicht den anerkannten Regeln für die Reihenfolge und rhythmische Bedeutung sekundärer Balken und können für den Leser verwirrend sein.



Dorico Elements vermeidet Balkenecken, indem es die Tonhöhen und Notenhälse innerhalb einer Phrase analysiert und die Halsrichtung so wählt, dass Balkenecken verhindert werden.

Sekundäre Balken

Sekundäre Balken sind die Linien, die zwischen dem primären Balken und dem Notenkopf hinzugefügt werden, wenn die rhythmische Unterteilung kleiner wird.

Der primäre Balken ist die äußerste Balkenlinie, die alle Noten der Balkengruppe miteinander verbindet. Abhängig von den Werten der Noten in der Balkengruppe kann der primäre Balken aber auch aus zwei oder mehr Linien bestehen, nämlich in Gruppen von Sechzehntelnoten, Zweiunddreißigstelnoten usw.

Sekundäre Balken sind weitere Balkenlinien, die nur einige der Noten in der Gruppe miteinander verbinden und somit Unterteilungen des Balkens erzeugen, um die metrischen Gruppierungen innerhalb des Balkens zu verdeutlichen.



Eine Phrase mit Vierundsechzigstelnoten, durch sekundäre Balken unterteilt, um Sechzehntel- und Achtelnotengruppen zu zeigen

Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie Optionen für die Trennung und Darstellung von sekundären Balken für jede Partie einzeln festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 886



[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Abstände zwischen Balkenlinien ändern](#) auf Seite 884

Richtung von Teilbalken ändern

Dorico Elements fügt automatisch Teilbalken ein, wenn sie erforderlich sind. Sie können ändern, auf welcher Seite von Notenhälsen einzelne Teilbalken angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie die Richtung der Teilbalken ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Teilbalkenrichtung** in der **Verbalkung**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Der Teilbalken wird an der entsprechenden Seite des Notenhalses angezeigt.

BEISPIEL



Teilbalkenrichtung **Links**





Teilbalkenrichtung **Rechts**

Anzahl von Balkenlinien in sekundären Balken ändern

Sie können die Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken einzeln ändern, unabhängig von Ihrer Standardeinstellung für die aktuelle Partie.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl von sekundären Balkenlinien ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

- 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.
- Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich aus dem Menü **Sekundären Balken unterbrechen** den Notenwert aus, der der Anzahl von Balkenlinien entspricht, die Sie anzeigen möchten.

ERGEBNIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die unmittelbar links neben jeder ausgewählten Note angezeigt werden, wird geändert.

HINWEIS

- Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Noten zurückgesetzt und mit der Standardanzahl von Balkenlinien angezeigt.
- Die Anzahl von Balkenlinien, die an einer Unterbrechung im sekundären Balken angezeigt werden, kann nicht größer als die Anzahl von Balkenlinien im sekundären Balken sein. Wenn Sie z. B. einen sekundären Balken mit Vierundsechzigstelnoten teilen, werden maximal drei Balkenlinien an der Unterbrechung angezeigt, was Zweiunddreißigstelnoten entspricht.
- Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie die Standardanzahl angezeigter sekundärer Balkenlinien für jede Partie einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Balkengruppierung zurücksetzen](#) auf Seite 870

Abstände zwischen Balkenlinien ändern

Sie können bei einzelnen Verbalkungen die Abstände zwischen Balkenlinien ändern, was unter bestimmten Umständen im Notensatz hilfreich sein kann. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus alle Notenköpfe innerhalb der Balken aus, bei denen Sie die Abstände zwischen den Balkenlinien ändern möchten.

HINWEIS

Für optimale Ergebnisse empfehlen wir Ihnen, alle Noten in den jeweiligen Balken auszuwählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Trennung**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Abstände zwischen den Balkenlinien in den ausgewählten Balken werden geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 677

[Stärke von Balken ändern](#) auf Seite 871

[Balkenneigungen](#) auf Seite 873

Triolen und N-tolen innerhalb von Balken

Triolen und N-tolen, die Balken erzeugen, zum Beispiel Achtelnoten, werden zusammen verbalkt. Für Triolen und N-tolen innerhalb von Balken, die auch nicht-triolische/-N-tolische Noten enthalten, gelten jedoch spezifische Regeln für die Balkengruppierung.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer Balkengruppe mit sekundären Balken besteht darin, den sekundären Balken zu trennen und die Triole/N-tole mit einer eckigen Klammer anzuzeigen. Der primäre Balken wird nicht getrennt. Falls nötig können Sie Triolen-/N-tolen-Klammern einzeln ein-/ausblenden.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer verbalkten Gruppe mit nur einem primären Balken besteht darin, die Triole/N-tole vollständig zu trennen. Sie können diese Einstellung jedoch auf der **Balkengruppierung-Seite** der **Partie-Optionen** ändern.



Sechzehntelnoten-Triole, die zusammen mit nicht-n-tolischen Sechzehntelnoten verbalkt ist



Achtelnoten-Triole, die getrennt von nicht-n-tolischen Achtelnoten verbalkt ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1466

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1471

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1475

Pausen innerhalb von Balken

Es gibt unterschiedliche Konventionen für die Interaktion zwischen Balken und Pausen, unter anderem dafür, ob Balken über Pausen verlaufen oder durch Pausen unterbrochen werden.

Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie für jede Partie einzeln festlegen, wie primäre und sekundäre Balken mit Pausen interagieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Balkenneigungen](#) auf Seite 873

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 883

Halsstummel

Halsstummel sind kurze Notenhälse, die innerhalb von Balkengruppen zwischen Balken und Pausen angezeigt werden. Sie können Noten deutlich leichter lesbar machen, da sie für ein regelmäßiges Muster von Notenhälse innerhalb von Balken sorgen.

In den Beispielen macht die gemeinsame Verbalkung aller Noten und Pausen, durch die die Abstände zwischen den Viertelnoten-Zählzeiten deutlich werden, die Synkopierung der Noten leichter erkennbar. Die Halsstummel auf den Pausen verdeutlichen, wo jede Note innerhalb der Viertelnoten-Zählzeiten einsetzt.



Eine synkopierte Phrase ohne Halsstummel



Dieselbe Phrase mit Halsstummeln

In Dorico Elements können Sie keine Halsstummel hinzufügen oder ändern, wo sie angezeigt werden. Halsstummel werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das Halsstummel enthält.

Fächerbalken

Fächerbalken zeigen entweder ein *Accelerando* oder ein *Rallentando* an, indem mehrere Balkenlinien entweder in einer einzelnen Balkenlinie am anderen Ende zusammenlaufen oder von einer solchen einzelnen Balkenlinie ausgehen.

Ein einzelner Fächerbalken kann mehrere Richtungswechsel vereinen.

Die Gruppe kann entweder zwei oder drei Balken umfassen, wobei drei Balken eine erheblichere Geschwindigkeitsänderung anzeigen als zwei. Der langsamste Teil dieser Phrase ist der Punkt, an dem die Balken zusammenlaufen; der schnellste Teil ist der Punkt, wo sie am weitesten aufgefächert sind.

In Dorico Elements können Sie Fächerbalken weder erstellen noch ihre Richtung ändern. Fächerbalken werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das Fächerbalken enthält.

BEISPIEL



Fächerbalken-Accelerando mit drei Linien



Fächerbalken-Accelerando mit zwei Linien



Fächerbalken-Rallentando mit drei Linien

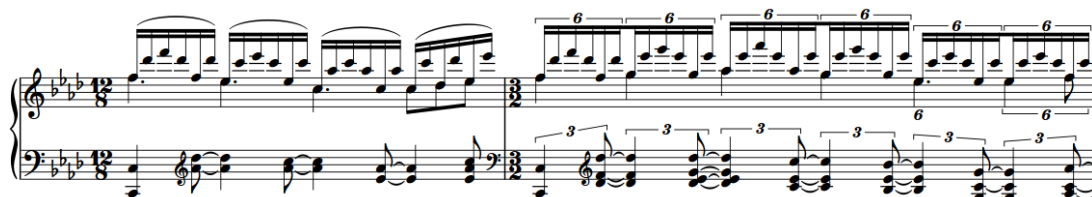


Fächerbalken-Rallentando mit zwei Linien

Gruppieren von Noten und Pausen

Es gibt allgemein anerkannte Konventionen für die Notation und Gruppierung von Noten und Pausen unterschiedlicher Dauer unter unterschiedlichen Umständen und in unterschiedlichen Metren. In Dorico Elements werden Noten automatisch so notiert, dass sie in Takte passen, und gemäß Ihren projektbezogenen Einstellungen gruppiert.

Je nach vorliegender Taktart kann es viele verschiedene Möglichkeiten für die Verbalkung von Noten geben. Z. B. wollen Sie eventuell in Taktarten, die nicht durch 2 teilbar sind und häufig gar nicht geteilt werden (etwa 3/4), alle Noten miteinander verbalken.



Eine Passage mit unterschiedlichen Metren. Noten werden in unterschiedlichen Metren unterschiedlich gruppiert und verbalkt, und Noten, die über Zählzeiten und Taktstriche hinausgehen, werden automatisch als durch Haltebögen verbundene Noten angezeigt.

Gehaltene Noten werden durch Ihre Einstellungen zum Gruppieren von Noten und Pausen beeinflusst, da es unterschiedliche Konventionen zur Teilung der Noten innerhalb von Haltebogenketten gibt, anhand derer wichtige Zählzeitgrenzen innerhalb von Takten verdeutlicht werden sollen. Außerdem gibt es Konventionen darüber, unter welchen Umständen ein Überschreiten der Zählzeitgrenzen möglich ist.

Ähnliche Optionen gibt es für punktierte Noten, die häufig als eine einzelne punktierte Note notiert werden, wenn sie am Taktanfang stehen. Stehen sie jedoch an einer späteren Stelle im Takt, werden sie oft mit einer Haltebogenkette notiert, um wichtige Zählzeitgrenzen zu verdeutlichen.

TIPP

- Sie können die Standardeinstellungen für Notengruppierung und Balkengruppierung für jede einzelne Partie auf den Seiten **Notengruppierung** und **Balkengruppierung** in den **Notationsoptionen** ändern.
Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.
- Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 866

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867

[Notengruppierung in Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1305

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

[Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1504




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.

HINWEIS

Die Notenwerte von Balkengruppen in Dorico Elements hängt von der Balkengruppierung in der vorliegenden Taktart sowie von Ihren Partie-bezogenen Balkengruppierungs-Einstellungen in den **Partie-Optionen** ab. Wenn Sie z. B. **[1+1+1+1]/4** in das Taktarten-Einblendfeld eingeben, wird eine Taktart mit vier Viertelnotengruppen eingestellt. Da dadurch eine Taktart mit einem halben Takt erzeugt wird, gelten Balkengruppierungs-Optionen für Taktarten mit einem halben Takt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
 2. Optional: Wenn Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
 4. Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
 5. Geben Sie die gewünschte Teilung in eckigen Klammern in das Einblendfeld ein.
Um z. B. eine 7/8-Taktart in 2+3+2 einzuteilen, geben Sie **[2+3+2]/8** in das Einblendfeld ein.
Um eine 5/4-Taktart in 2+3 statt in 3+2 aufzuteilen, geben Sie **[2+3]/4** in das Einblendfeld ein.
 6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Taktarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um eine Taktart nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Die festgelegte Taktart wird eingegeben und die Gruppierung in den folgenden Takten erfolgt nach der von Ihnen festgelegten Unterteilung.

TIPP

Sie können die Darstellung von Zählern in einzelnen Taktarten ändern, so dass sie entweder eine einzelne Zahl oder Zählzeitgruppen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 294

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

Zählzeitgruppierung für Zweizweiteltakte ändern

Sie können die Zählzeitgruppierung einzelner Zweizweiteltakte unabhängig von Ihren Parteeinstellungen 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Zweizweiteltakte aus, in denen Sie die Zählzeitgruppierung ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

TIPP

Unter **Notationsoptionen** > **Notengruppierung** > **Taktarten mit Halbtakten** können Sie für jede Partie die Zählzeitgruppierung für alle Zweizweiteltakte ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

[Darstellung von 4/4-/2/2-Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1451

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Klammern und Akkoladen

Klammern und Akkoladen sind dicke gerade bzw. geschwungene Linien am linken Seitenrand, die Gruppierungen von Instrumenten anzeigen.

Eckige Klammern

Eine Klammer ist eine dicke schwarze Linie von der Breite eines Balkens, die mehrere Notenzeilen zu einer Gruppe verbindet, für gewöhnlich entsprechend der jeweiligen Instrumentenfamilie. Sie hat häufig geflügelte Enden, die nach innen in Richtung Partitur zeigen.

Sie wird immer direkt links von einem Systemtaktstrich positioniert. Wenn neben einer Klammer auch sekundäre Klammern verwendet werden, werden diese weiter vom Beginn des Systems entfernt positioniert, um Platz für die Klammer zu lassen.



Ein Beispiel für eine Klammer, die Instrumente in der Streicherfamilie verbindet. Eine Unterklammer verbindet die beiden Violinzeilen.

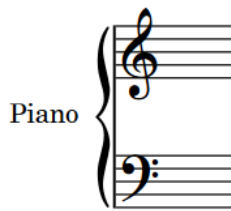
In Dorico Elements werden durch Klammern und Akkoladen verbundene Notenzeilen standardmäßig auch durch Taktstriche verbunden. Das heißt, dass verklammerte Notenzeilengruppen und verklammerte Notenzeilenpaare mit Taktstrichen angezeigt werden, die sich über die gesamte Gruppe ausdehnen.

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 849

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Sekundäre Klammern](#) auf Seite 895

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 893

[Standardmäßige Taktstrichverbindungen ändern](#) auf Seite 850

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369

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 849

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 635

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 131

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369

Klammern gemäß der Art von Ensemble

In Dorico Elements wird die standardmäßige Notenzeilengruppierung durch die Art von Ensemble bestimmt, die für jedes Layout ausgewählt ist. Dies wirkt sich darauf aus, welche Notenzeilen in Klammern zusammengefasst und durch Taktstriche verbunden werden.

Die folgenden Arten von Ensembles sind auf der Seite **Klammern und Akkoladen** in den **Layout-Optionen** verfügbar:

Keine Klammern

Alle Notenzeilen werden separat und ohne Klammern aufgeführt. In Akkoladen notierte Instrumente werden trotzdem mit Klammern dargestellt.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus **Solo**- und kleinen **Jazz**-Projektvorlagen heraus erstellt werden.

Orchestral

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert. So werden zum Beispiel benachbarte Streichinstrumente getrennt von benachbarten Holzblasinstrumenten verklammert. Stimm-Notenzeilen werden jedoch nicht durch Taktstriche verbunden.

Dies ist die Standardeinstellung für alle Layouts in neuen Projekten und in Projekten, die aus den Projektvorlagen **Orchestral**, **Choral und Vokal** und **Concert Band** heraus erstellt werden, sowie für benutzerdefinierte Partitur- und Einzelstimmen-Layouts in Projekten, die aus anderen Projektvorlagen heraus erstellt werden.

Kleines Ensemble

Alle Notenzeilen im Projekt, mit Ausnahme von durch Akkoladen verbundene Notenzeilen, werden unabhängig von der Instrumentenfamilie miteinander verklammert.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus den Projektvorlagen **Kammermusik** und **Musical-Orchester** heraus erstellt werden.

Blasorchester

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenart verklammert. Z. B. werden Flöte 1 und Flöte 2 miteinander verklammert, aber separat von den anderen Holzblasinstrumenten.

Big Band

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert, ausgenommen Blechblasinstrumente, die alle gemäß ihrer Instrumentenart verklammert werden.

Rhythmusgruppen-Instrumente werden miteinander verklammert.

Perkussion und Pauken werden miteinander verklammert.

Britische Brassband

Blechblasinstrumente werden gemäß ihrer Instrumentenart verklammert, ausgenommen Hörner und Trompeten, welche miteinander verklammert werden.

Alle anderen Instrumente in der Partitur werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert.

Perkussion und Pauken werden separat verklammert.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus der Projektvorlage **Big Band** heraus erstellt werden.

HINWEIS

- Notenzeilen können nicht gleichzeitig durch Akkoladen und Klammern verbunden werden. Daher sind durch Akkoladen verbundene Notenzeilen, zum Beispiel für Klavier und andere in Akkoladen notierte Instrumente, von der Verbindung durch Klammern ausgeschlossen. Außerdem trennen sie Klammern auf, wenn sie in einer verklammerten Gruppe platziert werden.
- Damit eine Klammer angezeigt wird, müssen standardmäßig mindestens zwei benachbarte Instrumente vorhanden sein. Auf der Seite **Klammern und Akkoladen** in den **Layout-Optionen** können Sie in jedem einzelnen Layout festlegen, dass Klammern an einzelnen Instrumenten angezeigt werden.
- Auch Spielergruppen und Solisten haben Einfluss darauf, welche Notenzeilen zusammen verklammert werden.
- Vokal-Notenzeilen werden niemals durch Taktstriche verbunden, selbst dann nicht, wenn sie durch Klammern verbunden sind.

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Projektvorlagen](#) auf Seite 80

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

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 Elements können sekundäre Klammern als Akkolade oder als Unterklammer angezeigt werden.

Standardmäßig werden sekundäre Klammern als Unterklammern angezeigt: dünne Linien mit rechtwinkligen Ecken, die sich links von der Klammer befinden. Sie können die Darstellung von sekundären Klammern ändern und sie für angrenzende identische Instrumente in verklammerten Gruppen in jedem Layout unabhängig anzeigen/ausblenden.



Sekundäre Klammer als Unterklammer



Sekundäre Klammer als Akkolade

HINWEIS

Sie können verschachtelte Unterklammern nicht zusätzlich zu Akkoladen anzeigen, sondern nur zusätzlich zu Unterklammern.

Sekundäre Klammern anzeigen/ausblenden

Sie können sekundäre Klammern für angrenzende identische Instrumente in verklammerten Gruppen für jedes Layout unabhängig anzeigen/ausblenden. Sie können außerdem auswählen, dass sekundäre Klammern nur angezeigt werden, wenn unterverklammerte Gruppen mindestens zwei Notenzeilen enthalten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie sekundäre Klammern aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klammern und Akkoladen**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Instrumente derselben Art innerhalb einer verklammerten Gruppe**:
 - **Sekundäre Klammern verwenden**
 - **Keine sekundären Klammern**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Wenn nur eine Notenzeile der in Unterklammern gesetzten Gruppe angezeigt wird**:
 - **Unterklammer zeichnen**
 - **Unterklammer nicht zeichnen**
6. 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 Elements dargestellt werden.

Verschachtelte Unterklammern können sich nicht über ihre Unterklammer hinaus erstrecken und können an Notenzeilen mit Akkoladen weder als primäre noch als sekundäre Gruppe angezeigt werden.



Akkordsymbole

Akkordsymbole beschreiben die vertikale Harmonie der Noten an einem bestimmten Moment. Sie werden häufig in der Jazz- und Popmusik eingesetzt, wo Spieler oft um Akkordfolgen herum improvisieren.

The image shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one flat (B-flat). The score consists of two systems, each with a treble clef staff (top) and a bass clef staff (bottom). Above the treble clef staff, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F, C7. The treble clef staff contains a melodic line with various notes, including triplets. The bass clef staff contains a bass line with chords and single notes. The chord symbols are positioned above the treble clef staff, indicating they are for the piano and clarinet.

Über Strichen angezeigte Akkordsymbole auf den Notenzeilen für Klavier und Klarinette, um den Spielern die Improvisation um die notierte Kornettmelodie herum zu erleichtern.

Sie können Akkordsymbole mit Hilfe des Akkordsymbole-Einblendfelds eingeben und Akkordsymbole auf Basis von vorhandenen Noten automatisch erzeugen.

In Dorico Elements befinden sich Akkordsymbole standardmäßig global an ihren jeweiligen rhythmischen Positionen. Das bedeutet, dass Sie Akkordsymbole nur einmal eingeben müssen, sie aber je nach Bedarf über beliebig vielen (oder wenigen) Notenzeilen anzeigen können. Unter gewissen Umständen kann es jedoch notwendig sein, unterschiedliche Akkordsymbole für unterschiedliche Spieler an derselben rhythmischen Position anzuzeigen. In solchen Fällen können Sie lokale Akkordsymbole eingeben.

Dorico Elements zeigt automatisch die geeigneten Akkordsymbole für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an, auch für Bündinstrumente, deren Transposition Sie geändert haben, um die Nutzung eines Kapodasters zu berücksichtigen. Sie können Kapodaster auch für Akkordsymbole definieren und nur Haupt-Akkordsymbole, nur Capo-Akkordsymbole oder beides anzeigen.

Sie können Akkordsymbole über den Notenzeilen bestimmter Instrumente projektweit aus-/einblenden. Diese Einstellung ist auch wirksam, wenn mehrere Instrumente zu ein und demselben Spieler gehören, und gilt auch für unterschiedliche Layouts. Außerdem können Sie Akkordsymbole ausschließlich in Regionen mit Akkordsymbol-/Strichnotation anzeigen und einzelne Akkordsymbole aus- oder einblenden.

Wenn Sie Akkordsymbole eingegeben haben, diese aber für keinen Spieler in der aktuellen Partie angezeigt werden, weisen Schilder auf sie hin.

Je nach Musikstil gibt es verschiedene Konventionen für die Darstellung von Akkordnamen.

Dorico Elements bietet eine umfassende Reihe von Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen, aus denen Sie wählen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330
- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900
- [Schriftstile für Akkordsymbole](#) auf Seite 906
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907
- [Akkorddiagramme](#) auf Seite 925
- [Kapodaster](#) auf Seite 150
- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
- [Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469
- [Akkordspur](#) auf Seite 557
- [Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 557

Akkordkomponenten

Akkordsymbole bestehen aus einem Grundton und einer Intervallart, die gegebenenfalls um weitere Intervalle, Alterationen und einen alterierten Basston ergänzt werden.

Grundton

Die Grundnote des Akkords, entweder als Notename oder als bestimmte Stufe einer Tonleiter ausgedrückt.

Intervallart

Legt die Art des Akkords fest, z. B. Dur, Moll, vermindert, übermäßig, halbvermindert oder mit einer zusätzlichen Note wie einer Sexte oder None.

Intervall

Akkordsymbole können ein oder mehrere weitere Intervalle enthalten, z. B. Major Sieben oder None. Intervalle in Akkordsymbolen werden auch als »Erweiterungen« bezeichnet.

Alterationen

Definieren Noten in Akkorden, die von dem abweichen, was normalerweise von dem Akkord erwartet würde. Z. B.: eine übermäßige Quinte, eine verminderte None, Vorhalte oder Auslassungen.

Alterierter Basston

Ein Akkordsymbol hat einen alterierten Basston, wenn der tiefste Ton des Akkords nicht sein Grundton ist, zum Beispiel Cm7^b5/E^b.

Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen

Es gibt viele Konventionen für die Darstellung von Akkordsymbolen; deshalb bietet Dorico Elements eine Auswahl von Darstellungs-Presets, die Sie verwenden und bearbeiten können.

Sie können beispielsweise die standardmäßig voreingestellten Akkordsymbole ändern, einzelne Akkordsymbole bearbeiten, ohne die Standarddarstellung für das jeweilige Akkordsymbol zu ändern, und einzelne Komponenten innerhalb von Akkordsymbolen bearbeiten.

- Unter **Bibliothek > Akkordsymbole** können Sie auf Akkordsymbol-Presets im Dialog **Akkordsymbol-Optionen** zugreifen.

Akkordsymbol-Preset (Beispiel)	Name des Akkordsymbol-Presets
$B^b\text{maj}7(\#9)(\#11)/F$	Standard
$B^b\text{maj}7(\#9 \#11)/F$	Boston
$B^b\text{MA}7(\#9)(\#11)/F$	Brandt-Roemer
$B^b\Delta_{+9}^{+11}/F$	Indiana
$B^b\text{Maj}7_{+9}^{+11}/F$	New York
$\frac{b7\Delta_{\#9}^{\#11}}{4}$	Nashville
$B^b\text{MA}7(\#9)(\#11)/F$	Jazz-Standards
$\frac{B^b\text{maj}7_{+9}^{+11}}{F}$	Ross
$B^b\text{M}7(\#9)(\#11)_{on}F$	Japanisch

Diese Presets nutzen bestimmte Kombinationen der Optionen im Dialog **Akkordsymbol-Optionen**. Sie können diese Optionen auch einzeln an Ihre Anforderungen anpassen.

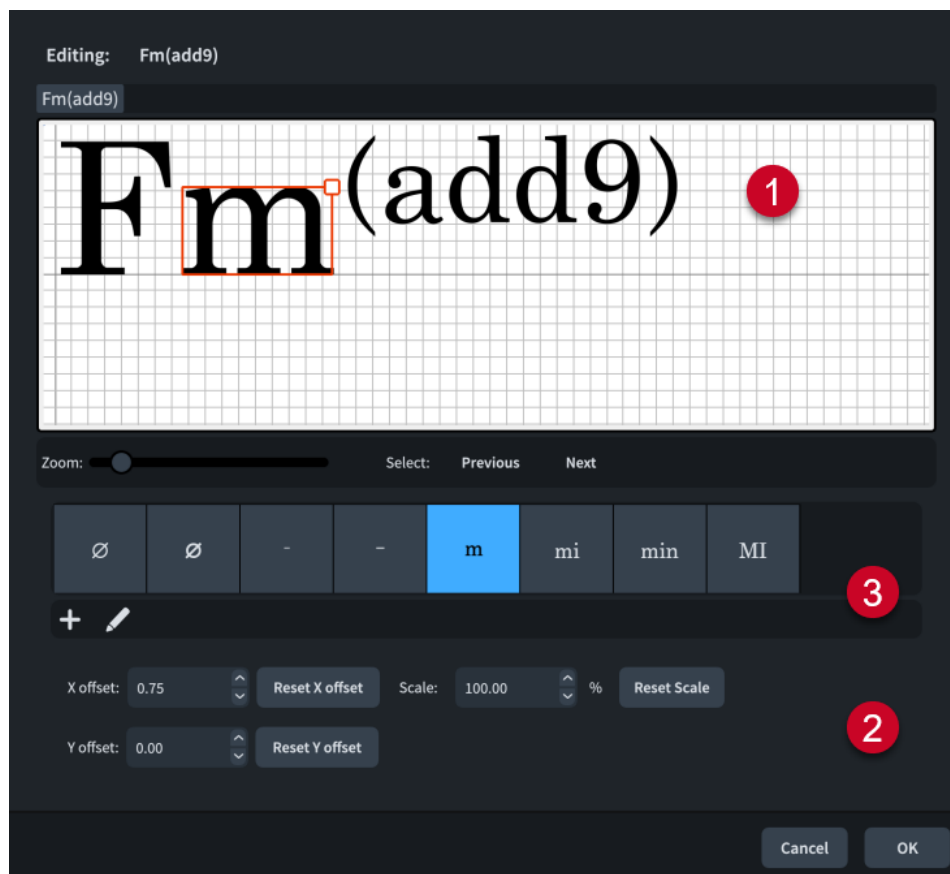
- **Standard** nutzt eine Reihe von Zeichen, die so eindeutig wie möglich gestaltet sind. Z. B. verzichtet **Standard** auf die Verwendung von Symbolen für Major Sieben, übermäßig, vermindert und halbvermindert. Dies ist das Standardpreset für neue Projekte.
- Wenn Sie Änderungen an den Preset-Optionen vornehmen, wird automatisch **Benutzerdefiniert** ausgewählt.

Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** können Sie die Darstellung und Anordnung einzelner Akkordsymbol-Instanzen bearbeiten, ohne die projektweite Standarddarstellung dieser Akkordsymbole zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie

möchten, dass das erste Gmaj7-Akkordsymbol anders angezeigt wird als alle folgenden Gmaj7-Akkordsymbole.

- Sie können den Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** im Notensatz-Modus öffnen, indem Sie das Akkordsymbol auswählen, das Sie anpassen möchten, und die **Eingabetaste** drücken oder indem Sie auf ein Akkordsymbol doppelklicken.



Der Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** enthält die folgenden Abschnitte:

1 Editor

Hier können Sie die Komponenten, aus denen das Akkordsymbol besteht, anordnen und bearbeiten.

Neben der Verwendung der Steuerelemente unten im Dialog können Sie einzelne Komponenten nach ihrer Auswahl im Editor auch anhand einer der folgenden Methoden verschieben:

- Drücken Sie die Standard-Tastaturbefehle für das Verschieben von Objekten. Drücken Sie z. B. **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Komponenten nach rechts zu verschieben, oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Komponenten in größeren Schritten nach rechts zu verschieben.
- Klicken und ziehen Sie jede einzelne Komponente.

HINWEIS

Sie können die erste Komponente in Akkordsymbolen nicht verschieben.

Neben der Verwendung des **Skala**-Menüs können Sie die Größe von Komponenten auch ändern, indem Sie nach Auswahl einer Komponente im Editor auf den quadratischen Griff in der oberen rechten Ecke klicken und ihn ziehen.



2 Steuerelemente

Ermöglichen es Ihnen, einzelne Komponenten zu verschieben und ihre Größe zu ändern. Außerdem können Sie ihre Position und Größe zurücksetzen.

- **X-Versatz** verschiebt Komponenten horizontal. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Komponenten nach rechts verschoben; wenn Sie ihn verringern, werden Komponenten nach links verschoben.
- **Y-Versatz** verschiebt Komponenten vertikal. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Komponenten nach oben verschoben; wenn Sie ihn verringern, werden Komponenten nach unten verschoben.
- **Skala** ändert die Größe von Komponenten. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt die Größe der Komponenten proportional zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt die Größe von Komponenten proportional ab.
- **X-Versatz zurücksetzen** setzt die horizontale Position der ausgewählten Komponente zurück.
- **Y-Versatz zurücksetzen** setzt die vertikale Position der ausgewählten Komponente zurück.
- **Skala zurücksetzen** setzt die Größe der ausgewählten Komponente zurück.

3 Komponentenliste

Sie können neue Komponenten erstellen und vorhandene Komponenten bearbeiten, indem Sie auf den entsprechenden Schalter in der Aktionsleiste klicken.

- **Komponente hinzufügen** 
- **Komponente bearbeiten** 

Durch Klicken auf einen der beiden Schalter wird der Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** geöffnet, in dem Sie neue Komponenten erstellen und vorhandene bearbeiten können. Das Bearbeiten von Komponenten aus dem Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** wirkt sich nur auf das ausgewählte Akkordsymbol aus.


WEITERFÜHRENDE LINKS

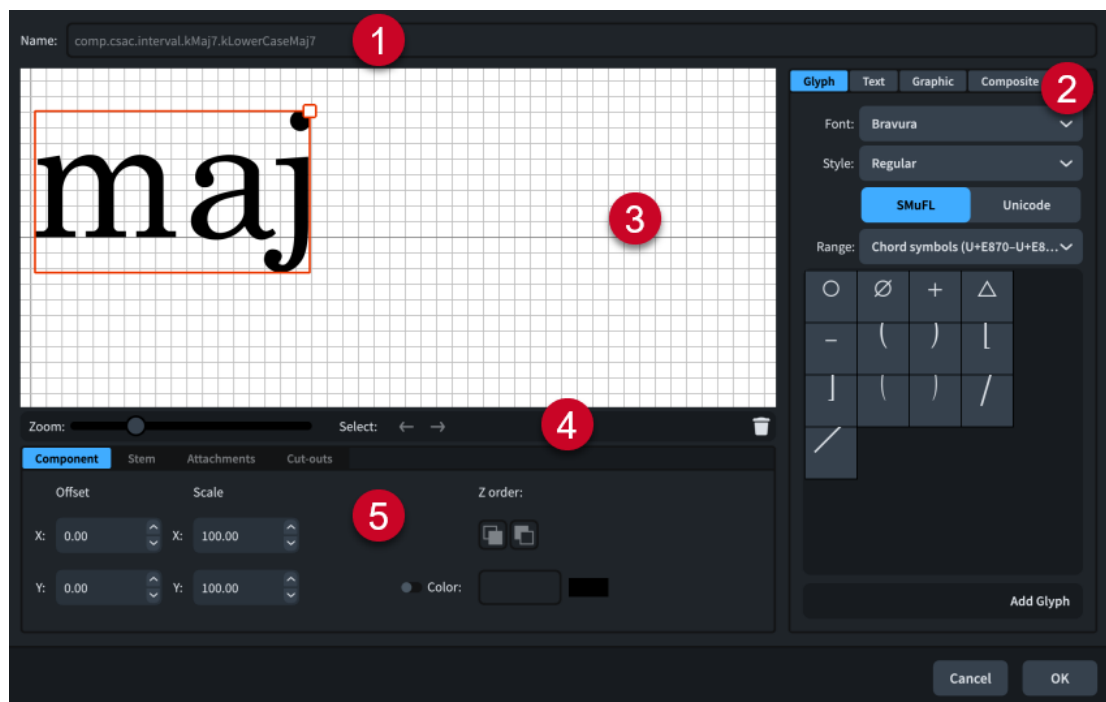
[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Akkordsymbol-Komponente bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** können Sie für einzelne Instanzen von Akkordsymbolen benutzerdefinierte Akkordsymbolkomponenten erstellen und vorhandene Komponenten bearbeiten.

- Sie können den Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** aus dem Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** heraus öffnen, indem Sie die Komponente, die Sie duplizieren möchten, in der Komponentenliste auswählen und dann in der Aktionsleiste der Komponentenliste auf **Komponente hinzufügen**  klicken.



Der Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte:

1 Name

Enthält einen automatisch erzeugten Namen für die Akkordsymbol-Komponente. Sie können diesen Namen nicht ändern.

2 Komponentenauswahl

Hier können Sie Komponenten auswählen, die Sie Ihrer Akkordsymbol-Komponente hinzufügen möchten. Sie können verschiedene Arten von Komponenten auswählen, indem Sie auf die jeweiligen Registerkarten klicken.

- **Glyphe**, zum Beispiel ♯ oder ♭. Sie können verschiedene Stile für Glyphen verwenden, indem Sie unterschiedliche Schriften und Schriftstile/-stärken aus den Menüs auswählen. Sie können in den **SMuFL**- und **Unicode**-Bereichen suchen. Klicken Sie auf **Glyphe hinzufügen**, um die ausgewählte Glyphe zur Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.

HINWEIS

Eine Liste der unterschiedlichen Bereiche von Glyphen ist auf der SMuFL-Website verfügbar.


- Unter **Text** finden Sie z. B. Zahlen und Begriffe. Sie können Zahlen und Begriffe aus der Liste **Voreingestellter Text** auswählen oder im Menü die gewünschte Schrift einstellen und Ihren eigenen Text in das Textfeld unten eingeben. Klicken Sie auf **Text hinzufügen**, um den ausgewählten oder eingegebenen Text zur Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.
- **Grafik**: Hier können Sie eine neue Grafikdatei laden oder eine vorhandene Grafik im SVG-, PNG- oder JPG-Format aus der Liste **Vorhandene auswählen** auswählen. Im **Vorschau**-Feld sehen Sie eine Vorschau der Grafik. Klicken Sie auf **Grafik hinzufügen**, um die ausgewählte Grafik zu der Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.
- **Zusammensetzung**: Hier können Sie eine Zusammensetzung aus der Liste auswählen. Klicken Sie auf **Zusammensetzung hinzufügen**, um die ausgewählte Zusammensetzung zur Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.

3 Editor

Hier können Sie die Komponenten, aus denen die Akkordsymbol-Komponente besteht, anordnen und bearbeiten. Sie können Komponenten anhand der Steuerelemente am unteren Rand des Dialogs anordnen und bearbeiten.

4 Editoren-Aktionsleiste

Enthält Auswahl- und Ansichtsoptionen für den Editor.

- **Zoom:** Ermöglicht es Ihnen, die Zoomstufe im Editor zu ändern.
- **Auswählen:** Ermöglicht es Ihnen, die nächste/vorherige Komponente auszuwählen.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Komponente.

5 Steuerelemente

Enthält Steuerelemente, mit denen Sie einzelne Komponenten bearbeiten können. Die Steuerelemente sind entsprechend dem Aspekt der ausgewählten Komponente, auf den sie sich auswirken, in Registerkarten unterteilt. Für Akkordsymbole stehen die **Komponente-** und **Zuordnungen-**Registerkarten zur Verfügung.

Die **Komponente-**Registerkarte enthält die folgenden Optionen:

- **Versatz:** Steuert die Position der ausgewählten Komponente. **X** bewegt sie horizontal, **Y** bewegt sie vertikal.
- **Skalieren:** Steuert die Größe der ausgewählten Komponente. Bei Grafiken steuert **X** die Breite, und **Y** steuert die Höhe.

HINWEIS

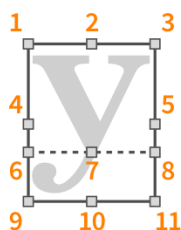
Obwohl einige Komponenten ihre Höhe und Breite unabhängig voneinander skalieren, behalten andere ihr Seitenverhältnis bei, was bedeutet, dass nur ein einzelner Wert ihre Gesamtgröße beeinflusst.

- **Z-Reihenfolge:** Hiermit können Sie die ausgewählte Komponente relativ zu anderen Komponenten **Nach vorn** oder **Nach hinten** verschieben, sofern die Komponenten sich überlappen.
- **Farbe:** Hiermit können Sie die Farbe der ausgewählten Komponente ändern.

Die **Zuordnungen-**Registerkarte ist nur verfügbar, wenn die Akkordsymbol-Komponente mindestens aus zwei einzelnen Komponenten besteht. Sie enthält die folgenden Optionen:

- **Zuordnung von:** Legt den Zuordnungspunkt an der Komponente links neben der ausgewählten Komponente fest, an die die ausgewählte Komponente angehängt wird. Wir empfehlen Ihnen, einen Punkt an der rechten Seite der Komponente für die **Zuordnung von** auszuwählen.
- **Zuordnung zu:** Legt den Zuordnungspunkt an der ausgewählten Komponente fest, die an die Komponente links angehängt wird. Wir empfehlen Ihnen, einen Punkt an der linken Seite der Komponente für **Zuordnung zu** auszuwählen.

Es gibt acht Zuordnungspunkte für Glyphen und Grafiken und elf für Text (aufgrund des zusätzlichen Platzes für Buchstaben, die über die Grundlinie hinaus verlaufen). Anhand dieses Schaubilds können Sie sich vorstellen, in welchem Verhältnis diese Punkte zu den Komponenten stehen.



Die Zuordnungspunkte haben im Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** folgende Bezeichnungen:

- 1 **Oben links**
- 2 **Oben Mitte**
- 3 **Oben rechts**
- 4 **Mitte links**
- 5 **Mitte rechts**
- 6 **Grundlinie links** (Nur Text)
- 7 **Grundlinie Mitte** (Nur Text)
- 8 **Grundlinie rechts** (Nur Text)
- 9 **Unten links**
- 10 **Unten Mitte**
- 11 **Unten rechts**

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900

[Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 901

Schriftstile für Akkordsymbole

Es gibt verschiedene Schriftstile für unterschiedliche Akkordsymbolkomponenten. Sie können verschiedene Aspekte dieser Schriften im Dialog **Schriftstile bearbeiten** anpassen, zum Beispiel ihre Schriftgröße ändern, um Vorzeichen in Akkordsymbolen größer darzustellen.



- 1 **Akkordsymbole:** Wird für Notennamen in Akkordsymbolen verwendet, zum Beispiel »H« oder »F«.
- 2 **Musikschrift Akkordsymbole:** Wird für Vorzeichen in Akkordsymbolen verwendet, zum Beispiel \flat oder \sharp . Muss SMuFL-konform sein.
- 3 **Trennzeichen bei alterierten Basstönen in Akkordsymbolen:** Wird für Trennzeichen bei alterierten Basstönen in Textform verwendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

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 157

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538


[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 912

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 112
[Layouts](#) auf Seite 176
[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330
[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 912
[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 338
[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436
[Hinweise](#) auf Seite 469
[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 926
[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 928
[Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 909
[Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 911
[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768
[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900


Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen

Sie können Akkordsymbole in unterschiedlichen Arten von Layouts ein-/ausblenden. Standardmäßig werden Akkordsymbole in allen geeigneten Layouts für Instrumente der Rhythmusgruppe angezeigt.

HINWEIS

Wenn Akkordsymbole für alle Instrumente im aktuellen Layout ausgeblendet sind, werden über der obersten Notenzeile Hinweise angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler in allen Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > In Gesamtpartitur und Einzelstimmen anzeigen**.
 - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler nur in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Nur in Gesamtpartitur anzeigen**.
 - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler nur in Einzelstimmen-Layouts und nicht in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Nur in Einzelstimmen anzeigen**.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.

Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen

Sie können für jedes einzelne Layout festlegen, dass Akkordsymbole über allen Notenzeilen von Instrumenten angezeigt werden sollen, für die die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt ist, oder nur über der obersten Notenzeile in jedem System.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die vertikale Position von Akkordsymbolen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
 4. Wählen Sie im **Akkordsymbole**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Akkordsymbole anzeigen**:
 - **Über den Notenzeilen bestimmter Spieler**
 - **Über oberster Notenzeile des Systems**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die vertikale Position von Akkordsymbolen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 928



[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern

Sie können die horizontale Ausrichtung von einzelnen Akkordsymbolen relativ zu Noten unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung ändern. Zum Beispiel können Sie breite Akkordsymbole zentriert ausrichten, um Kollisionen mit Taktstrichen zu verhindern. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Ausrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausrichtung**-Option in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**

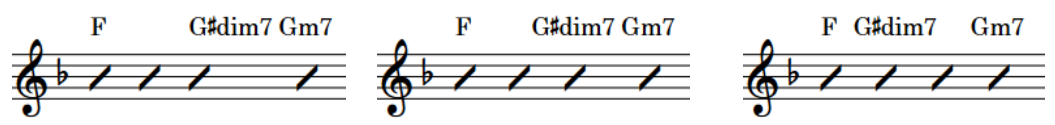
ERGEBNIS

Die Ausrichtung der ausgewählten Akkordsymbole wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzenden Akkordsymbolen zu verhindern. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

Im **Position**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die horizontale Standardausrichtung aller Akkordsymbole projektweit ändern.

BEISPIEL



Links ausgerichtetes G#dim7-Akkordsymbol auf Zählzeit 3

Mittig ausgerichtetes G#dim7-Akkordsymbol auf Zählzeit 3

Rechts ausgerichtetes G#dim7-Akkordsymbol auf Zählzeit 3

Vertikale Ausrichtung von Akkordsymbolen ändern

Sie können einstellen, ob Akkordsymbole über die gesamte Breite jedes Systems an derselben vertikalen Position ausgerichtet werden sollen. Außerdem können Sie einstellen, wie mehrzeilige Akkordsymbole, zum Beispiel Polychordsymbole, relativ zu einzeiligen Akkordsymbolen vertikal ausgerichtet werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Akkordsymbole**, um den Dialog **Akkordsymbol-Optionen** zu öffnen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Position**-Abschnitt die Option **Akkordsymbole über die Breite des Systems ausrichten**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Ausrichtung von mehrzeiligen Akkordsymbolen im Verhältnis zu einzeiligen Akkordsymbolen**:
 - **Oben**
 - **Mitte**
 - **Unten**

4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900
- [Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern](#) auf Seite 916
- [Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können einzelne Akkordsymbole unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung der ausgewählten Akkordsymbole wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

- Unter **Layout-Optionen** > **Akkordsymbole und -diagramme** > **Akkordsymbole** können Sie für jedes einzelne Layout festlegen, dass Akkordsymbole zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten angezeigt werden sollen.
 - Im **Position**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Positionierung aller Akkordsymbole projektweit ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768
- [Hintergrund von Akkordsymbolen löschen](#) auf Seite 917
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

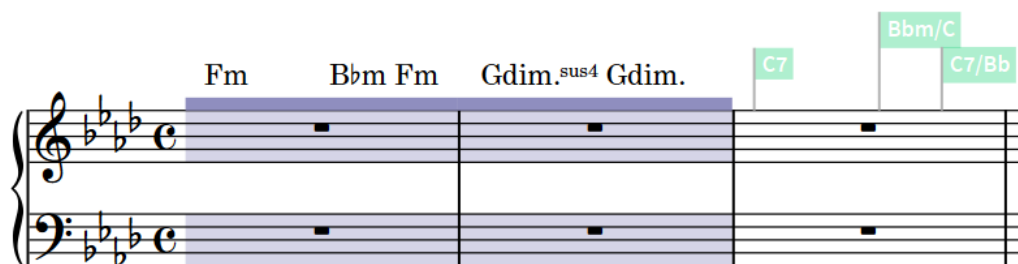
Akkordsymbol-Regionen

Akkordsymbol-Regionen geben Passagen an, in denen Sie Akkordsymbole anzeigen möchten. Sie sind besonders nützlich für Spieler und Layouts, die an den meisten Stellen des Projekts keine Akkordsymbole benötigen, aber Improvisationsabschnitte haben, an denen Akkordsymbole angezeigt werden müssen.

Akkordsymbol-Regionen ermöglichen es Ihnen, Akkordsymbole nur anzuzeigen, wenn Spieler sie benötigen, anstatt Akkordsymbole innerhalb des gesamten Projekts anzuzeigen und nicht benötigte auszublenden.

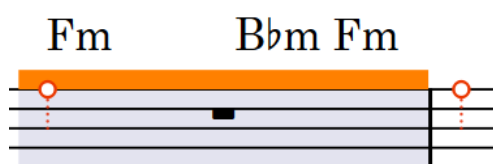
Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in Dorico Elements eingeben, kopieren oder verschieben, werden für die entsprechenden Spieler in Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen automatisch Akkordsymbole angezeigt. Der Grund dafür ist, dass üblicherweise sowohl Strichnotation als auch Akkordsymbole verwendet werden, 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 338

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Hervorhebung von Akkordsymbol-Regionen ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Akkordsymbol-Regionen jederzeit ausblenden/anzeigen, wenn Sie die Hervorhebungen zum Beispiel beim Eingeben von Noten anzeigen, aber beim Notensatz ausblenden wollen.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Akkordsymbol-Regionen hervorheben**.
-

Akkordsymbole transponieren

Sie können Akkordsymbole nach der Eingabe unabhängig von Noten transponieren.

TIPP

- Dorico Elements zeigt automatisch die geeigneten Akkordsymbole für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.
 - Wenn Sie Akkordsymbole transponieren möchten, damit sie die Verwendung eines Kapodasters widerspiegeln, können Sie stattdessen auch Capo-Akkordsymbole anzeigen.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbole aus, die Sie transponieren möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
3. Passen Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter an, zum Beispiel Intervall und Intervallart.

TIPP

- Wir empfehlen Ihnen, den Abschnitt **Intervall berechnen** zu nutzen, um Ihre erforderlichen Einstellungen zu ermitteln, zum Beispiel, wenn Sie von G \flat -Dur nach G-Dur transponieren möchten.
 - Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.
-
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 491

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Kapodaster](#) auf Seite 150

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 332

[Noten umdeuten](#) auf Seite 494

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146



[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 156

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

Akkordsymbole als Modi anzeigen

Sie können einzelne Akkordsymbole als modales Äquivalent anzeigen, wenn ein solches für dieses Akkordsymbol existiert.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie als Modus anzeigen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Als Modus anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie den gewünschten Modus aus dem Menü aus.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden entsprechend dem gewählten Modus umgedeutet. Dies hat keinen Einfluss auf die von den Akkordsymbolen eingeschlossenen Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Grundton und Intervallart Sie ausblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Grundton und Intervallart ausblenden** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Der Grundton und die Intervallart der ausgewählten Akkordsymbole werden ausgeblendet, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und angezeigt, wenn es deaktiviert ist.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen Akkordsymbole Ihrer projektweiten Einstellung.

TIPP

Im Abschnitt **Alterierte Basstöne** des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie auswählen, den Grundton und die Intervallart von Akkordsymbolen immer anzuzeigen, sogar wenn aufeinanderfolgende Akkordsymbole denselben Grundton und dieselbe Intervallart haben.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900
- [Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 901
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die zusammengesetzten Akkordsymbole aus, deren Anordnung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anordnung von zusammengesetzten Akkorden** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Diagonale Anordnung**
 - **Gestapelte Anordnung**
 - **Lineare Anordnung**
-

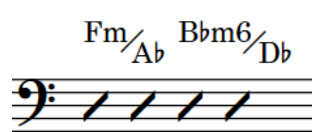

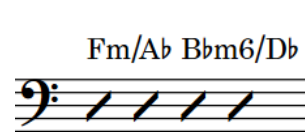
ERGEBNIS

Die Anordnung der ausgewählten zusammengesetzten Akkordsymbole wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

Im Dialog **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Standardanordnung aller Akkordsymbole für Polychords oder Akkorde mit einem alterierten Basston projektweit und unabhängig voneinander ändern.

BEISPIEL

		
Diagonale Anordnung	Gestapelte Anordnung	Lineare Anordnung

WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Akkordkomponenten](#) auf Seite 900
- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900
- [Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 901
- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330
- [Vertikale Ausrichtung von Akkordsymbolen ändern](#) auf Seite 910
- [Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

Hintergrund von Akkordsymbolen löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Akkordsymbole löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass Akkordsymbole beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies 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.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

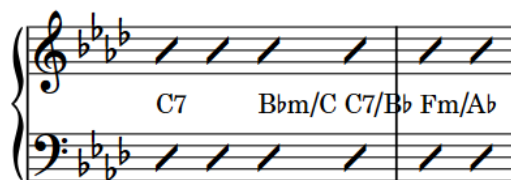
1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole aus, deren Hintergründe Sie ausblenden möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

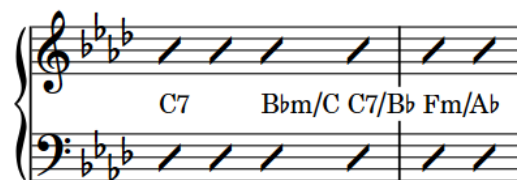
Die Hintergründe der ausgewählten Akkordsymbole werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, werden die ausgewählten Akkordsymbole wieder auf ihren nicht gelöschten Hintergrund zurückgesetzt.

BEISPIEL



Akkordsymbol mit nicht gelöschtem Hintergrund



Akkordsymbol mit gelöschtem Hintergrund

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 909



[Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 911

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Löschabstand von Akkordsymbolen ändern

Sie können den Löschabstand von einzelnen Akkordsymbolen ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Akkordsymbolen und den jeweiligen Rändern ihrer gelöschten Bereiche einzeln ändern. Sie können dies 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.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole aus, deren Löschabstand Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften (einzeln oder zusammen) in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen Akkordsymbolen und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen Akkordsymbolen und ihrem rechten Rand.
 - **O** ändert den Abstand zwischen Akkordsymbolen und ihrem oberen Rand.
 - **U** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem unteren Rand.
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

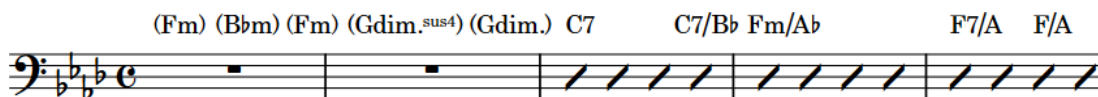
Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

Im **Design**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie den Standard-Löschabstand aller Akkordsymbole projektweit ändern. Dies ermöglicht es Ihnen jedoch nicht, den Abstand an jedem Rand unabhängig zu ändern.

Akkordsymbole in Klammern

Klammern um Akkordsymbole werden häufig eingesetzt, um einen alternativen Satz von Akkordwechseln anzuzeigen oder um anzugeben, dass Akkorde optional sind. In Dorico Elements können Sie Klammern um alle Akkordsymbole herum anzeigen, die Darstellungs-Presets verwenden.



Eine Phrase mit Akkordsymbolen in Klammern

Sie können Akkordsymbol-Klammern sowohl bei der Eingabe von Akkordsymbolen als auch durch Einklammern vorhandener Akkordsymbole hinzufügen.

Standardmäßig werden Klammern auf beiden Seiten von Akkordsymbolen angezeigt. Bei einzelnen eingeklammerten Akkordsymbolen können Sie nur linke oder nur rechte Klammern anzeigen.

HINWEIS

- Sie können keine Klammern an benutzerdefinierten Akkordsymbolen anzeigen, also an Akkordsymbolen, von deren Darstellung Sie abgewichen sind.
 - Im **Klammern**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Standarddarstellung von Akkordsymbol-Klammern projektweit ändern, unter anderem durch Unterdrücken von Klammern um Alterationen innerhalb von verklammerten Akkordsymbolen unter verschiedenen Umständen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 996



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Klammern werden um jedes ausgewählte Akkordsymbol herum angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Indem Sie **In Klammern** deaktivieren, entfernen Sie die Klammern von den ausgewählten Akkordsymbolen.


BEISPIEL


Fm/C Fm/A \flat B \flat m6/D \flat C7	(Fm/C) (Fm/A \flat) (B \flat m6/D \flat) (C7)
	
Akkordsymbole ohne Klammern	Akkordsymbole mit Klammern

Einzelne Klammern an Akkordsymbolen anzeigen

Sie können für einzelne Akkordsymbole in Klammern nur eine linke oder nur eine rechte Klammer anzeigen, um zum Beispiel anzuzeigen, dass alle Akkordsymbole zwischen zwei Akkordsymbolen in Klammern optional sind. Sie können dies 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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

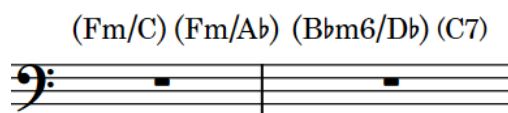
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole in Klammern aus, an denen Sie eine einzelne Klammer anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anzuzeigende Klammern** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Anfang**
 - **Ende**

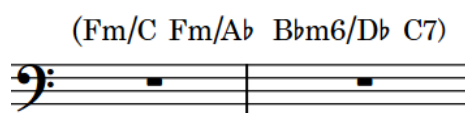
ERGEBNIS

Die Klammern auf der entsprechenden Seite der ausgewählten Akkordsymbole werden ausgeblendet, so dass nur die Klammern auf der anderen Seite verbleiben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Klammern um alle Akkordsymbole



Klammern am Anfang des ersten Akkords und am Ende des letzten Akkords

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 1105

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

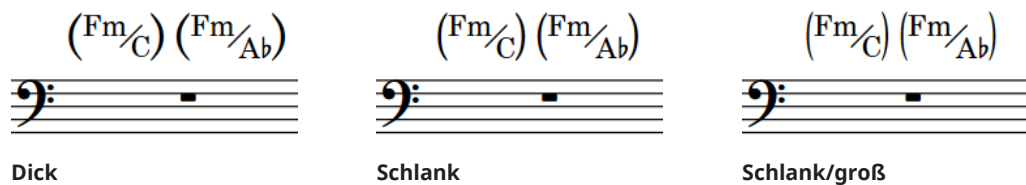
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammerstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammerstil** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Dick**
 - **Schlank**
 - **Schlank/groß**
-

ERGEBNIS

Der Klammerstil der ausgewählten Akkordsymbole in Klammern wird geändert.



BEISPIEL



Größe von Akkordsymbol-Klammern ändern

Sie können die Größe von Akkordsymbol-Klammern ändern, ohne dabei die Größe der Akkordsymbole zu ändern, zu denen sie gehören; so können Sie zum Beispiel sicherstellen, dass Klammern um benachbarte Akkordsymbole mit unterschiedlichen Höhen in einheitlicher Größe angezeigt werden. Sie können dies 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammergröße Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammerskalierung %** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
Der Skalierungsfaktor wird als Prozentsatz der Klammerglyphe (nicht des Akkordsymbols) angegeben, damit Sie unabhängig von der Höhe der Akkordsymbole eine einheitliche Klammergröße erzielen können.
-

ERGEBNIS

Die Größe der Klammern um die ausgewählten Akkordsymbole wird geändert.

TIPP

Im **Klammern**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Standardhöhe aller Akkordsymbol-Klammern projektweit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 900



[Schriftstile für Akkordsymbole](#) auf Seite 906

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

Akkordsymbol-Klammern grafisch verschieben

Sie können einzelne Akkordsymbol-Klammern grafisch nach rechts oder links verschieben. So können Sie zum Beispiel den Abstand zwischen bestimmten Akkordsymbolen und ihren Klammern vergrößern. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammern Sie verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Akkordsymbole**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Versatz für öffnende Klammern**
 - **Versatz für schließende Klammern**
3. Verschieben Sie die entsprechenden Klammern auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den Wert im Wertefeld.
 - Um sie nach links zu verschieben, verringern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Klammern für die ausgewählten Akkordsymbole in Klammern werden grafisch verschoben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Im **Klammern**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie den Standardabstand zwischen allen Akkordsymbolen und Klammern projektweit ändern.

Aus MusicXML importierte Akkordsymbole

Akkordsymbole werden aus MusicXML-Dateien importiert. Akkorde, die jedoch die Werte Neapolitan, Italian, French, German, Pedal, Tristan und Other als Elementart angeben, werden beim Importieren ignoriert, da es keine Informationen dazu gibt, welche Noten diese Akkordsymbole beschreiben sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole aus Noten erzeugen](#) auf Seite 338

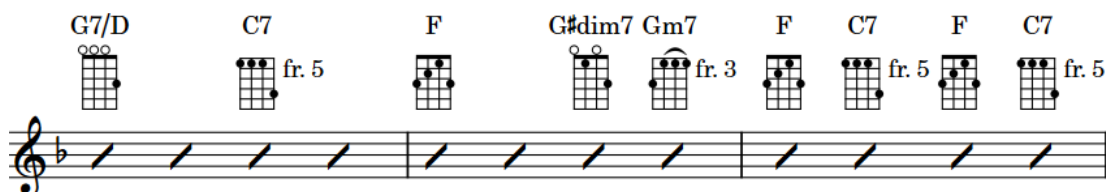
Akkorddiagramme

Akkorddiagramme stellen das Muster von Saiten und Bündeln auf Bundinstrumenten dar und zeigen mit Hilfe von Punkten die Fingerpositionen an, die zum Erzeugen des jeweiligen Akkords erforderlich sind. Sie stellen die spezifische Form von Akkorden auf kompakte Art und Weise dar und sind nützlich, wenn ein bestimmtes Voicing für einen Akkord gewählt werden soll.

In Dorico Elements sind Akkorddiagramme Teile von Akkordsymbolen und können unterhalb von Akkordsymbolen angezeigt werden. Bei Spielern, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird.

Sie können Akkorddiagramm-Formen für jedes Bundinstrument anzeigen, auch für unterschiedliche Stimmungen und Saitenanordnungen, zum Beispiel für Gitarre mit DADGAD-Stimmung. Sie können von dem Instrument abweichen, über dem sie angegeben werden: Ein Beispiel wäre die Anzeige von Akkorddiagramm-Formen für Standard-Gitarrenstimmung über der Bass-Notenzeile.

Sie können auch für alle in einer Partie verwendeten Akkordsymbole zu Beginn der Partie Akkorddiagramme anzeigen, wie es in Leadsheets für Pop- und Rockmusik häufig der Fall ist. Dieses gesammelte Anzeigen von Akkorddiagrammen ist von ihrer Anzeige neben Akkordsymbolen in den Noten unabhängig.



Eine Abfolge von Akkordsymbolen mit Akkorddiagrammen für Banjo

Die gedrückten Bundpositionen im Verhältnis zueinander werden in Dorico Elements als »Formen« bezeichnet. Alle spielbaren Formen können für andere Akkorde verwendet werden, deren Tonhöhen der Form entsprechen – dies gilt auch für neue, von Ihnen erstellte Akkorddiagramm-Formen. Formen sind auch für andere Instrumente, andere Stimmungen und andere Positionen auf dem Griffbrett verfügbar, sofern offene Saiten, die in der Form enthalten sind, mit Hilfe eines Barré-Griffs an anderen 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 899

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 926

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 928

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 929

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 931

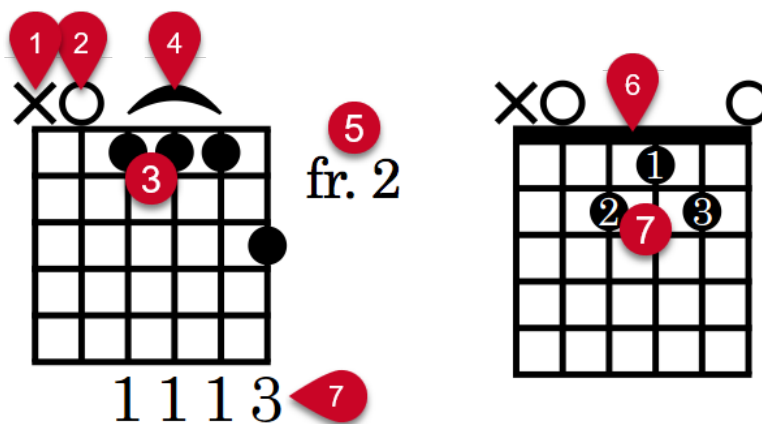
[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 933

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 934

[Kapodaster](#) auf Seite 150

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorddiagramm-Schriftstile](#) auf Seite 937

Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen

Sie können Akkorddiagramme für alle Arten von Bundinstrumenten für einzelne Spieler neben allen Akkordsymbolen ausblenden oder anzeigen. Außerdem können Sie das Bundinstrument oder die Stimmung ändern, für das/die Akkorddiagramme angezeigt werden.


HINWEIS

Sie können keine Akkorddiagramme anzeigen, wenn Akkordsymbole vollständig ausgeblendet sind. Sie können jedoch auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Akkordsymbole eingegeben, für die Sie Akkorddiagramme anzeigen möchten.
 - Über den Notenzeilen, an denen Sie Akkorddiagramme einblenden möchten, werden Akkordsymbole angezeigt.
 - Wenn Sie Akkorddiagramme für eine benutzerdefinierte Stimmung von Bundinstrumenten anzeigen möchten, haben Sie die gewünschte Stimmung importiert oder die Stimmung eines Bundinstruments im Projekt entsprechend angepasst.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich einen Spieler aus, für den Sie Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Akkorddiagramme anzuzeigen, wählen Sie **Akkorddiagramme > [Bundinstrument und Stimmung]**. Um zum Beispiel Akkorddiagramme für eine Gitarre mit DADGAD-Stimmung anzuzeigen, wählen Sie **Akkorddiagramme > DADGAD-Gitarrenstimmung**.
 - Um Akkorddiagramme auszublenden, wählen Sie **Akkorddiagramme > Keine Akkorddiagramme**.
-

ERGEBNIS

Akkorddiagramme werden entsprechend dem ausgewählten Bundinstrument und der ausgewählten Stimmung neben allen Akkordsymbolen für den jeweiligen Spieler angezeigt. Dorico Elements zeigt die einfachste Form an, die für den Akkord verfügbar ist, also die Form mit den meisten offenen Saiten, einfachen Barré-Griffen oder möglichst nahe am Sattel gelegenen Fingerpositionen.

Wenn kein Akkorddiagramm für ein Akkordsymbol verfügbar ist, wird ein leeres Akkorddiagramm angezeigt.

TIPP

- Außerdem können Sie Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und eine der Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.
 - Sie können leere Akkorddiagramme bearbeiten, um eine neue Akkorddiagramm-Form zu speichern.
-

BEISPIEL

hum of the bee, The wind

Akkordsymbole eingeblendet, aber
Akkorddiagramme ausgeblendet

hum of the bee, The wind

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-
Gitarrenstimmung)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 330



[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen

Bei Notenzeilen, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie beim ersten Auftreten eines Akkords sowohl das Symbol als auch das Diagramm, aber bei folgenden Instanzen nur Akkordsymbole anzeigen möchten. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Symbole/Diagramme Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nur anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Akkordsymbol**
 - **Akkorddiagramm**

ERGEBNIS

Für die ausgewählten Akkordsymbole werden nur Symbole bzw. Diagramme angezeigt. In Systemen, die sowohl Akkordsymbole als auch Akkorddiagramme enthalten, werden Akkordsymbole weiter von der Notenzeile entfernt positioniert als Akkorddiagramme.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL

hum of the bee, The wind

hum of the bee, The wind

Akkordsymbole eingeblendet

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-Gitarrenstimmung)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/ anzeigen

Sie können Raster mit allen in der Partie verwendeten Akkorddiagrammen in jedem einzelnen Layout ein- oder ausblenden. Standardmäßig werden in solchen Rastern Akkorddiagramme für die Standard-Gitarrenstimmung angezeigt. Sie können dies jedoch ändern, um Akkorddiagramme für beliebige Bundinstrumente oder Stimmungen anzuzeigen.

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen werden häufig in Leadsheets für Pop- und Rockmusik verwendet. Sie werden für gewöhnlich anstelle von Akkorddiagrammen neben Akkordsymbolen in den Noten eingeblendet, um vertikalen Platz zu sparen und eine größere Darstellung und damit bessere Lesbarkeit der Diagramme zu ermöglichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie Akkorddiagramme für eine benutzerdefinierte Stimmung von Bundinstrumenten anzeigen möchten, haben Sie die gewünschte Stimmung importiert oder die Stimmung eines Bundinstruments im Projekt entsprechend angepasst.
- Wir empfehlen Ihnen, zuvor Akkordsymbole einzugeben und die Form aller Akkordsymbole zu ändern, die Sie mit einem bestimmten Voicing anzeigen möchten.

HINWEIS

Wenn ein Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen angezeigt wird, ist es üblich, keine zusätzlichen Akkorddiagramme neben Akkordsymbolen anzuzeigen. Außerdem können Sie die Form von Akkorddiagrammen nicht ändern, wenn Akkorddiagramme ausgeblendet sind.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang von Partien aus- bzw. einblenden möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die Option **Verwendete Akkorddiagramme am Anfang der Partie anzeigen**.
5. Optional: Ändern Sie die Einstellungen für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel die Stimmung von Bundinstrumenten für Akkorddiagramme im Raster, die Größe der Akkorddiagramme sowie den Abstand zwischen Akkorddiagrammen und/oder Zeilen mit Akkorddiagrammen ändern.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Akkorddiagramme für alle in der Partie verwendeten Akkordsymbole werden in einem Raster über dem Anfang jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt und gemäß den Einstellungen für die ausgewählten Layouts positioniert. Wenn Partie-Überschriften eingeblendet sind, werden die Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen unterhalb von ihnen angezeigt. Die Reihenfolge von Akkorddiagrammen im Raster wird durch die Reihenfolge bestimmt, in der sie in der Partie vorkommen. Alle unterschiedlichen Voicings werden als separate Akkorddiagramme angezeigt, aber jedes Voicing ist nur einmal im Raster vorhanden.

Wenn Sie weitere Akkordsymbole eingeben oder das Voicing von vorhandenen Akkorddiagrammen ändern, wird das Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen automatisch aktualisiert, um sie einzubeziehen.

HINWEIS

- Selbst wenn keine Akkordsymbole in einer Partie vorhanden sind, wird am Anfang der Partie vertikaler Freiraum für das Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen eingefügt.
 - Sie können keine einzelnen Akkorddiagramme in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen auswählen oder bearbeiten.
-

BEISPIEL

The Music We Love Most

George P. Morris Esq.

Augusta Browne

The image displays a musical score for the piece 'The Music We Love Most'. At the top, there are ten guitar chord diagrams arranged in two rows. The first row contains A, D, Emaj7, F#m, and Bmaj7. The second row contains E, F#7, Bm, and F7. Each diagram shows the fretboard with fingerings and 'x' marks for muted strings. Below the diagrams is a musical staff in 6/8 time with a key signature of one sharp (F#). The tempo is marked 'Molto animato' and the dynamics are 'f' (forte). The staff shows a sequence of notes corresponding to the chords above.

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang einer Partie

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Ränder von Seiten, Notenrahmen und/oder Partie-Überschriften ändern, wenn dies nötig ist, um Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen unterzubringen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kapodaster](#) auf Seite 150

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 159

[Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden](#) auf Seite 847

[Ränder](#) auf Seite 642

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

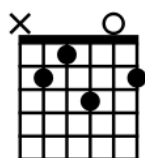
1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Fingersätze in Akkorddiagrammen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn 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**.
-

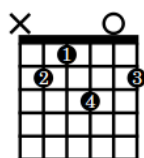
ERGEBNIS

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.

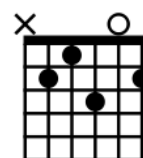
BEISPIEL



Fingersätze ausgeblendet



Fingersätze eingeblendet
innerhalb von Punkten



Fingersätze eingeblendet am Ende
von Saiten

WEITERE SCHRITTE

Sie können die in Akkorddiagrammen angezeigten Fingersätze ändern, wenn Sie ihre Form bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 934

[Akkorddiagramm bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 935

[Akkorddiagramm-Schriftstile](#) auf Seite 937


[Fingersätze](#) auf Seite 1009

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1016

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie die Akkorddiagramme aus, deren Fingersätze Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Akkorddiagramm-Fingernummerierung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

Akkorddiagramm-Form ändern

Sie können die angezeigte Akkorddiagramm-Form an einzelnen rhythmischen Positionen ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Form mit anderem Voicing benötigen. Viele Akkorde haben zahlreiche spielbare Formen.

Bei Instrumenten mit kompatiblen Stimmungen können Sie Ihre Änderungen auch auf alle anderen Instanzen desselben Akkords anwenden.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Akkorddiagramm aus, dessen Form Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur die Größe eines Akkorddiagramms auf einmal ändern.

2. Ändern Sie die Form auf eine der folgenden Arten:
 - Um durch alle verfügbaren Formen für den ausgewählten Akkord zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Q**.
 - Um den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** zu öffnen und alle verfügbaren Formen für den ausgewählten Akkord auf einmal anzuzeigen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q**.
3. Optional: Wählen Sie im Dialog **Akkorddiagramm auswählen** die Form aus, die Sie verwenden möchten.

TIPP

Wenn die gewünschte Form nicht verfügbar ist, können Sie auf **Bearbeiten** klicken und eine neue Form erstellen.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
 5. Optional: Um die neue Form für Instrumente mit kompatiblen Stimmungen auf andere Instanzen desselben Akkords anzuwenden, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Form auf passende Akkordsymbole kopieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

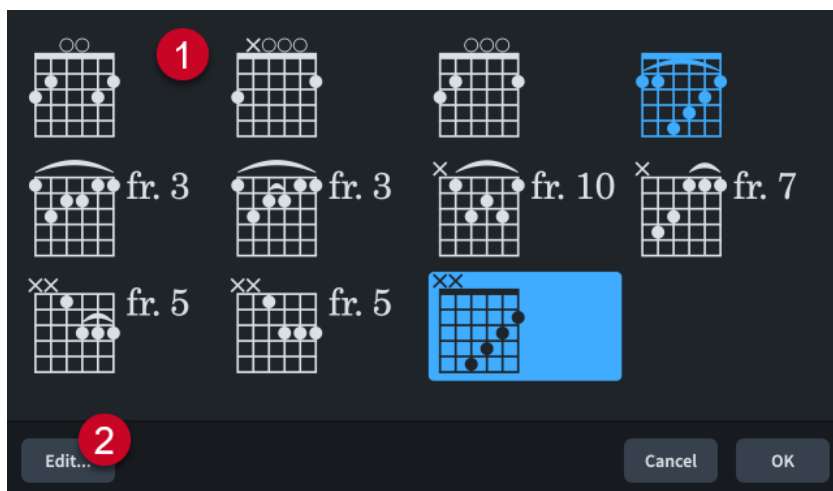
Die für das ausgewählte Akkorddiagramm ausgewählte Form wird geändert. Dadurch werden auch alle anderen Akkorddiagramme an derselben rhythmischen Position aktualisiert, die dieselbe Bundinstrumentstimmung nutzen.

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 Bünde, 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 Elements können Sie neue Akkorddiagramm-Formen nicht von Grund auf erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Akkorddiagramm aus, dessen Form Sie bearbeiten möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q**, um den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, um den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** zu öffnen.
4. Bearbeiten Sie die Form und die Einstellungen des Akkorddiagramms entsprechend Ihren Anforderungen.
Sie können zum Beispiel offene Saiten in ausgelassene Saiten ändern, die gegriffene 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

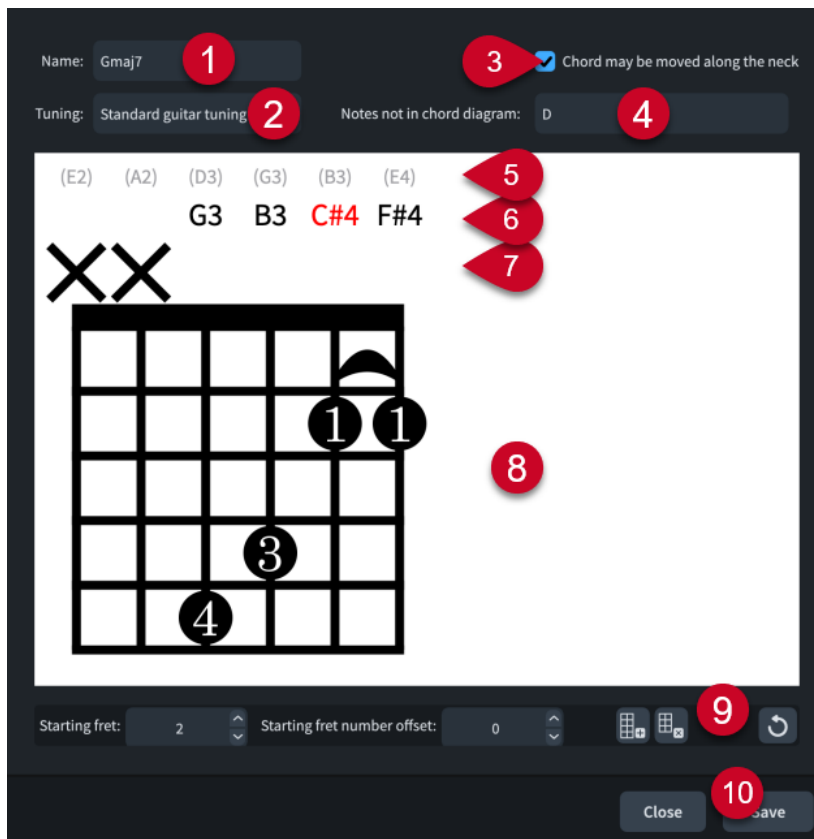
Die neue Form wird gespeichert und für das ausgewählte Akkorddiagramm verwendet. Die neue Form wird auch für jeden anderen Akkord zur Verfügung gestellt, für den sie gültig ist.

Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** können Sie die Form von einzelnen Akkorddiagrammen bearbeiten, indem Sie unter anderem die Anzahl angezeigter Bünde, gegriffene Bundpositionen oder die anfängliche Bundnummer ändern.

Sie können den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Im Schreiben-Modus, indem Sie den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** öffnen, das Akkorddiagramm auswählen, dessen Form Sie bearbeiten möchten, und auf **Bearbeiten** klicken.
- Im Notensatz-Modus, indem Sie auf ein Akkorddiagramm doppelklicken oder es auswählen und die **Eingabetaste** drücken.



Der Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

1 Name

Zeigt den Namen des Akkords an, dessen Akkorddiagramm Sie im Dialog bearbeiten. Sie können diesen Namen nicht ändern.

2 Stimmung

Zeigt das Bundinstrument und die Stimmung für das jeweilige Akkorddiagramm an.

3 Akkord kann entlang des Halses verschoben werden

Hier können Sie angeben, ob die Form des Akkords an anderen Bundpositionen wiederverwendet werden kann, etwa durch das Spielen offener Saiten mit Hilfe eines Barré-Griffs in höheren Bundpositionen.

4 Noten, die nicht im Akkorddiagramm sind

Zeigt Tonhöhen an, die zwar Teil des Akkords, aber aktuell nicht im Akkorddiagramm enthalten sind.

5 Tonhöhe der offenen Saite

Zeigt als Referenz die offene Tonhöhe der jeweiligen Saite an.

6 Aktuelle Tonhöhe der Saite

Zeigt die aktuelle Tonhöhe der entsprechenden Saite an, wenn diese offen klingt oder gegriffen wird. Wenn die Tonhöhe einer Saite kein Teil des Akkords ist, wird sie rot angezeigt.

7 Saitenstatus

Zeigt den aktuellen Status der entsprechenden Saite an und ermöglicht Ihnen, den Status einzelner Saiten zwischen offen und ausgelassen umzuschalten, indem Sie auf das jeweilige Symbol klicken.

- **O**: Offene Saite
- **X**: Ausgelassene Saite

- **Kein Symbol:** Gegriffene Saite

8 Editor für die Akkorddiagramm-Form




Zeigt die aktuelle Anordnung der gegriffenen Bündel mit Hilfe von Punkten an und ermöglicht es Ihnen, die Form des Akkorddiagramms zu ändern. Sie können gegriffene 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.

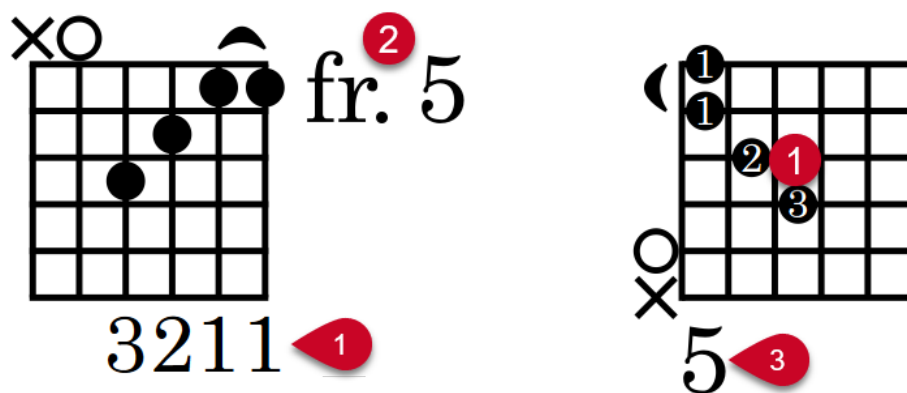
- **Anfängl. Bündel:** Ändert die Bündelnummer des obersten Bündels im Akkorddiagramm.
- **Versatz der anfängl. Bündelnummer:** Ändert den Versatz der anfänglichen Bündelnummer. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass die Beschriftung des Anfangsbündels neben dem zweiten Bündel des Akkorddiagramms 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.

Akkorddiagramm-Schriftstile

Es gibt unterschiedliche Schriftstile für Fingersätze und anfängliche Bündelnummern in Akkorddiagrammen. Sie können verschiedene Aspekte dieser Schriften im Dialog **Schriftstile bearbeiten** anpassen, zum Beispiel ihre Schriftgröße ändern, damit Akkorddiagramm-Fingersätze kleiner angezeigt werden.



Die folgenden Schriftstile werden für Akkorddiagramme verwendet:

- 1 Akkorddiagramm-Fingersatzschrift:** Wird für Fingersätze in Akkorddiagrammen verwendet, sowohl innerhalb von Punkten als auch am Ende von Saiten. Fingersätze innerhalb von Punkten werden jedoch niemals größer als Punkte angezeigt, unabhängig von der Schriftgröße.
- 2 Bundnummer in Akkorddiagramm:** Wird für anfängliche Bundnummern in vertikalen Akkorddiagrammen verwendet.
- 3 Horizontale Bundnummer in Akkorddiagramm:** Wird für anfängliche Bundnummern in horizontalen Akkorddiagrammen verwendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 931

[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 933

Schlüssel

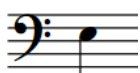
Ein Schlüssel ist das Symbol am Beginn jedes Systems, das den Noten in der Notenzeile einen Kontext gibt: Er gibt Ihnen Aufschluss darüber, welche Note der Tonleiter den einzelnen Linien und Zwischenräumen der Notenzeile entspricht. Um die Anzahl von erforderlichen Hilfslinien möglichst gering zu halten, werden je nach Register des jeweiligen Instruments für gewöhnlich unterschiedliche Schlüssel verwendet.

Die Standardschlüssel sind:

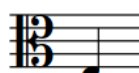
- Der Violinschlüssel oder G-Schlüssel, dessen Spiralform um das G verläuft (für gewöhnlich um das G über dem mittleren C).
- Der Bassschlüssel oder F-Schlüssel, in dem zwei Punkte die Notenzeilenlinie flankieren, die dem F entspricht, für gewöhnlich dem F unter dem mittleren C.
- Der C-Schlüssel, in dem die Mitte der Klammer rechts von dem dicken vertikalen Strich auf der Linie positioniert ist, die dem C entspricht, für gewöhnlich dem mittleren C. Wenn er auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert ist, nennt man den C-Schlüssel Altschlüssel. Wenn er auf der zweiten Notenzeilenlinie von oben positioniert ist, nennt man den C-Schlüssel Tenorschlüssel.



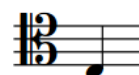
Das E unter dem mittleren C im Violinschlüssel



Das E unter dem mittleren C im Bassschlüssel



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Alt)



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Tenor)

In Dorico Elements werden Noten automatisch entsprechend dem vorliegenden Schlüssel in den Notenzeilen positioniert.

Anfängliche Schlüssel am Anfang von Partien und Systemen werden in voller Größe angezeigt, Schlüsselwechsel mitten in Systemen werden automatisch verkleinert.



Für viele Instrumente gibt es in Dorico Elements verschiedene Typen, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

HINWEIS

- Sie können nur Schlüssel auswählen, die Sie eingegeben haben. Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.

- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Außerdem können Sie Schlüssel in einzelnen Layouts, gemäß der Layout-Transposition sowie am Anfang von einzeiligen Systemen 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 Elements sind die Schlüssel, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Objekt. Sie können Erinnerungsschlüssel nicht ausblenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 342

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 946

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Schlüssel anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 942

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943

[Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 944


[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 1059

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1442

Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen

Laut Konvention werden Schlüssel vor Vorschlägen positioniert. Daher ist dies auch der Standard in Dorico Elements. Unter bestimmten Umständen möchten Sie Schlüssel jedoch vielleicht zwischen Vorschlägen und normalen Noten positionieren.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, die Sie nach Vorschlägen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Schlüssel** > **Nach Vorschlägen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden zwischen normalen Noten und Vorschlägen positioniert.

HINWEIS

Sie können die Position von Schlüsseln relativ zu Vorschlägen zurücksetzen, indem Sie die Schlüssel auswählen, deren Positionen Sie zurücksetzen möchten, und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Schlüssel** > **Schlüsselposition zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

BEISPIEL



Violinschlüssel vor Vorschlägen



Violinschlüssel nach Vorschlägen, um ihn am Bassschlüssel auszurichten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Schlüssel grafisch verschieben

Sie können einzelne Schlüssel grafisch verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf die Position anderer Objekte hat.

VORAUSSETZUNGEN

Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den quadratischen Notenabstands-Griff über dem Schlüssel aus, den Sie verschieben möchten.



Neben dem Schlüssel wird ein kreisförmiger Griff angezeigt.

2. Drücken Sie die **Tab-Taste**, um den kreisförmigen Griff auszuwählen.



3. Verschieben Sie den Griff auf eine der folgenden Arten:

- Um ihn um den Standardabstand nach rechts oder links zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben.
- Um sie um einen großen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um sie um einen mittelgroßen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

- Um sie um einen kleinen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Sie können Notenabstand-Griffe nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur verschieben.

ERGEBNIS

Der Schlüssel wird grafisch nach rechts/links verschoben, ohne dass dies Auswirkungen auf andere Objekte an derselben rhythmischen Position hat.

TIPP

Sie können auch den **Abstandsversatz** in der **Schlüssel**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs ändern, um Schlüssel horizontal zu verschieben. Dies wirkt sich jedoch auch auf den globalen Notenabstand um die rhythmische Position des Schlüssels herum aus.

Die **Abstandsversatz**-Eigenschaft in der **Schlüssel**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs ist nicht verfügbar, wenn **Notenabstand**  aktiviert ist.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 530

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld 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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 Rahmenverkettung 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

[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

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 Elements verschiedene Typen, die je nach Layout-Transposition standardmäßig in alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel bzw. die Hinweisschilder von Schlüsseln aus, die Sie gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Für Transposition anzeigen** in der **Schlüssel**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Konzertstimmung**

- **Transponierte Stimmung**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden nur in Layouts mit der entsprechenden Transposition angezeigt. In Layouts, in denen Schlüssel ausgeblendet sind, werden sie durch Hinweise angezeigt.

Ausgeblendete Schlüssel haben keine Auswirkung auf Noten- und Notenzeilenabstände.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 342

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden

Standardmäßig werden Schlüssel am Anfang aller Systeme angezeigt. Sie können für jede einzelne Partie Schlüssel am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ein-/ausblenden.

Das Ausblenden von Schlüsseln nach dem ersten System in Systemen mit einer Notenzeile ist eine Konvention, die in handschriftlichen Leadsheets Anwendung findet – üblicherweise werden in solchen Leadsheets auch Tonarten ausgeblendet und Systemtaktstriche angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen nach dem ersten System Schlüssel ein- bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Schlüssel**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Schlüssel am Anfang von Systemen nach erstem System** aus:
 - **Schlüssel anzeigen**
 - **Schlüssel ausblenden**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

In den ausgewählten Partien werden Schlüssel am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ausgeblendet bzw. angezeigt.

HINWEIS

Am Anfang von Systemen mit mehr als einer Notenzeile werden Schlüssel immer angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden](#) auf Seite 847

[Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1057

Oktave von Schlüsseln ändern

Sie können die Oktavverschiebung von einzelnen Schlüsseln ändern. So können Sie zum Beispiel unterschiedlichen Konventionen für die Transposition von Horn und Bassklarinette gerecht werden. Sie können die Oktaven von Schlüsseln in Layouts mit klingender Notation und transponierter Notation unabhängig voneinander ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben im Notenbereich ein Layout mit der erforderlichen Transposition geöffnet. Wenn Sie zum Beispiel die Oktave von Schlüsseln in klingender Notation ändern möchten, haben Sie ein Layout mit klingender Notation geöffnet.
- Wenn Sie die Oktave anfänglicher Schlüssel ändern möchten, haben Sie Schlüssel am Anfang jeder Partie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, deren Oktave Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Oktavverschiebung** in der **Schlüssel-**Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Oktave der ausgewählten Schlüssel wird in allen Layouts mit derselben Transposition geändert. Mit **1** werden Schlüssel zum Beispiel um eine Oktave nach oben verschoben, mit **-1** eine Oktave nach unten.

Die Tonhöhen von Noten in den Notenzeilen der ausgewählten Schlüssel werden automatisch angepasst. Wenn Sie einen Schlüssel zum Beispiel um eine Oktave nach oben verschieben, werden Noten nach dem Schlüssel eine Oktave tiefer angezeigt als vor der Oktavverschiebung.

TIPP

- Sie können Oktavverschiebungen angeben, wenn Sie Schlüssel mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben.
- Sie können außerdem festlegen, ob Dorico Elements Oktavangaben an Schlüsseln (wie zum Beispiel Violinschlüssel, eine Oktave höher) beachten oder ignorieren soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Schlüssel und Oktavzeichen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 342

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

Schlüssel mit Oktavangaben

Schlüssel mit Oktavangaben zeigen an, dass Noten in einem Register gespielt werden, das vom notierten Register abweicht. Eine Oktavangabe über dem Schlüssel zeigt an, dass Noten höher als notiert gespielt werden, während eine Oktavangabe unter dem Schlüssel anzeigt, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden.

Von diesen Schlüsseln ist heute nur noch der eine Oktave tiefer klingende Violinschlüssel für Tenorstimme verbreitet.



Traditionell wurden Oktavangaben an Schlüsseln zur Erinnerung an transponierende Instrumente eingesetzt; in neuerer Musik verwenden einige Komponisten Oktavangaben an Schlüsseln jedoch in längeren Passagen als Alternative zu Oktavzeichen. Daher ignoriert Dorico Elements Oktavangaben an Schlüsseln standardmäßig. Transponierende Instrumente werden jedoch immer automatisch richtig transponiert. Noten von Piccolo-Instrumenten werden zum Beispiel automatisch eine Oktave unter der Wiedergabe-Tonhöhe notiert, unabhängig davon, ob sie einen Schlüssel mit Oktavangabe haben. Sie können in jeder einzelnen Partie festlegen, ob Dorico Elements Oktavangaben an Schlüsseln beachtet oder ignoriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

[Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren](#) auf Seite 946

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 945

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 342

Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren

Traditionell wurden Oktavangaben an Schlüsseln zur Erinnerung an transponierende Instrumente eingesetzt; in neuerer Musik verwenden einige Komponisten Oktavangaben an Schlüsseln jedoch in längeren Passagen als Alternative zu Oktavzeichen. Sie können in jeder einzelnen Partie festlegen, ob Dorico Elements Oktavangaben an Schlüsseln beachtet oder ignoriert.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren möchten.

Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Schlüssel**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Schlüssel mit Oktavangaben** aus:
 - **Oktavangabe ignorieren**

- **Oktavangabe beachten**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der Umgang mit Schlüsseln mit Oktavangaben wird in den ausgewählten Partien geändert. Wenn Oktavangaben an Schlüsseln beachtet werden, werden die Tonhöhen von Noten in entsprechenden Notenzeilen automatisch angepasst. Zum Beispiel werden Noten im Violinschlüssel (eine Oktave höher) eine Oktave tiefer angezeigt als wenn Oktavangaben an Schlüsseln ignoriert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 945

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943

Oktavzeichen

Oktavzeichen geben an, wo Noten höher/tiefer gespielt werden, als sie in der Partitur bzw. in der Einzelstimme notiert sind. Dabei handelt es sich um gestrichelte oder gepunktete Linien mit einer Ziffer in Kursivschrift am Anfang. Die Zahl gibt die Anzahl von Tönen an, um die die Phrase verschoben wird, z. B. 8 für eine Oktave und 15 für zwei Oktaven.

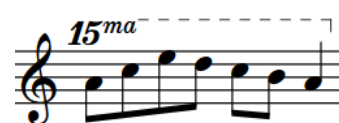
Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unter der Notenzeile.



Eine Phrase im Violinschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach oben



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach oben



Eine Phrase im Bassschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach unten



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach unten

In Dorico Elements werden Tonhöhen automatisch angepasst, wenn ein Oktavzeichen vorhanden ist. Sie müssen das Register der Noten innerhalb von Oktavzeichen nicht ändern.

Oktavzeichen sollten horizontal sein und können, da sie für gewöhnlich außerhalb aller anderen Notationselemente platziert werden, eine erhebliche Menge an vertikalem Raum einnehmen. Sie können jedoch innerhalb von Bindebögen und Triolen-/N-tolen-Klammern platziert werden, sofern der Bindebogen oder die Triolen-/N-tolen-Klammer länger als das Oktavzeichen ist.

Oktavzeichen können über System- und Seitenumbrüche hinausgehen. Es ist üblich, ihre Zahl zu Beginn jedes Systems erneut als Erinnerung anzuzeigen. Erinnerungszahlen an Oktavzeichen werden für gewöhnlich in Klammern gesetzt und das Suffix ist optional.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 342

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 946

[Linien](#) auf Seite 1238

Positionen von Oktavzeichen

Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich standardmäßig über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unterhalb der Notenzeile.

Sie können Oktavzeichen im Schreiben-Modus an neue rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Oktavzeichen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 342

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 952

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Noten Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Ausrichtung** in der **Oktavzeichen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Rechts** wählen, wird die rechte Ecke der ausgewählten Oktavzeichen-Zahlen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Vorzeichen Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Position** in der **Oktavzeichen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Notenkopf**
 - **Vorzeichen**



ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Vorzeichen** wählen, werden die Oktavzeichen-Zahlen am Vorzeichen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung 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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld 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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 Rahmenverkettung 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 939

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Oktavzeichen im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Oktavzeichen drei quadratische Griffe. Sie können diese Griffe nutzen, um Anfang und Ende von Oktavzeichen grafisch zu verschieben und die Oktavzeichen-Haken zu verlängern bzw. zu kürzen.



Ein Oktavzeichen im Notensatz-Modus

- Der Griff am linken Rand verschiebt den Anfang des Oktavzeichens grafisch. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben. Wenn Sie die Tastatur verwenden, können Sie den Griff außerdem nach oben oder unten verschieben, um das ganze Oktavzeichen zu verschieben.
- Der obere Griff am rechten Rand verschiebt das Ende des Oktavzeichens grafisch. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.
- Der untere Griff am rechten Rand ändert die Länge des Hakens. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.

Wenn Oktavzeichen über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge

Die Positionierungsreihenfolge von Notationselementen bestimmt ihre Position relativ zu anderen Notationselementen in der vertikalen Stapelreihenfolge, wenn mehrere Notationselemente an derselben rhythmischen Position vorhanden sind.

In den meisten veröffentlichten Noten ist die relative Anordnung von Notationselementen einheitlich. Dorico Elements nutzt etablierte Konventionen, um die Position und Platzierung von Notationselementen automatisch zu bestimmen. Wenn z. B. Bindebögen und Triolen-/N-tolen-Klammern an denselben Positionen vorhanden sind, berechnet Dorico Elements ihre Platzierung aufgrund ihrer relativen Längen. Wenn der Bindebogen länger ist als die Triolen-/N-tolen-Klammer, wird er außerhalb der Klammer platziert; wenn die Klammer länger als der Bindebogen ist, wird er innerhalb der Klammer platziert.

Regeln für die Reihenfolge und Platzierung von Artikulationen, Bindebögen, Triolen und N-tolen sowie Oktavzeichen variieren jedoch häufig je nach Länge und Notenkontext. Daher können Sie die automatische Anordnung übergehen und die Reihenfolge je nach Kontext manuell anpassen.

Um Ihnen diese Flexibilität zu ermöglichen, gibt es für Bindebögen, Oktavzeichen sowie Triolen und N-tolen **Positionierungsreihenfolge**-Eigenschaften in den jeweiligen Eigenschaften-Bereichsgruppen.

HINWEIS

- Artikulationen werden neben diesen Notationselementen bei der Berechnung der Stapelreihenfolge berücksichtigt, haben jedoch keine eigene Positionierungsreihenfolge-Eigenschaft.
- Spielanweisungen haben eine separate Positionierungsreihenfolge, mit der Sie die vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen relativ zueinander ändern können.



Ein **Positionierungsreihenfolge**-Wert von **0** positioniert Objekte direkt an Noten. Je höher die Zahl, desto weiter ist das Objekt in der Stapelreihenfolge von Noten entfernt.

Vertikale Stapelreihenfolge für Oktavzeichen ändern

Sie können die Platzierung einzelner Oktavzeichen relativ zu anderen Objekten im vertikalen Objektstapel ändern, indem Sie ihre Positionierungsreihenfolge ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Gemäß der gängigen Konvention werden Oktavzeichen außerhalb aller anderen Objekte platziert; unter gewissen Umständen können sie jedoch innerhalb anderer Objekte gestapelt werden, zum Beispiel innerhalb eines Bindebogens, wenn dieser länger ist als das Oktavzeichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Oktavzeichen aus, deren Position im vertikalen Stapel Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Positionierungsreihenfolge** in der **Oktavzeichen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
0 positioniert Objekte direkt an Noten. Je höher die Zahl, desto weiter ist das Objekt in der Stapelreihenfolge von Noten entfernt.

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Oktavzeichen in der vertikalen Stapelreihenfolge wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1228

Stichnoten

Stichnoten sind Notenpassagen, die in den Stimmen anderer Spieler angezeigt werden, für gewöhnlich, um ihnen vor Einsätzen oder Soli nach langen Pausen die Orientierung zu erleichtern.

Stichnoten können auch verwendet werden, um die Koordination oder Abstimmung zwischen Spielern zu erleichtern oder um Notenmaterial anzuzeigen, das ein Spieler doppeln soll.



Stichnoten in einer Pauken-Einzelstimme, die Noten von den Fagotten anzeigen

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie Stichnoten nicht einfügen oder bearbeiten. Stichnoten werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das Stichnoten enthält.

Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen geben die Lautheit der Musik an und können mit Textanweisungen kombiniert werden, um näher zu erläutern, wie die Noten interpretiert werden sollen. Dynamikanweisungen können auf eine plötzliche Veränderung der Lautstärke oder auf eine allmähliche Veränderung über einen festgelegten Zeitraum hinweisen.



Eine Phrase mit mehreren unterschiedlichen Dynamikanweisungen

Sie können Vortragsbezeichnungen zu Dynamikanweisungen hinzufügen, um neben der Lautstärke auch stilistische Anweisungen zu vermitteln. Z. B. weist *f espressivo* darauf hin, dass eine Passage laut, aber auch ausdrucksstark gespielt werden soll.

Fast alle Ausdrucksangaben werden kursiv geschrieben, aber Dynamikanweisungen wie *ff* und *pp* stehen in fetter Kursivschrift.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 956

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 966

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

Arten von Dynamikanweisungen

Dorico Elements ordnet Dynamikanweisungen je nach ihrer Funktion unterschiedlichen Gruppen zu.

Sofortige Dynamikwechsel

Sofortige Dynamikwechsel gelten ab der Note, mit der sie verknüpft sind, bis zur nächsten Dynamikanweisung. Sie geben eine sofortige Änderung der vorherigen Dynamikstufe an. Zu sofortigen Dynamikwechseln zählen Dynamiksymbole wie *pp* oder *f* und Vortragsbezeichnungen wie *subito* oder *molto*.

Allmähliche Dynamikwechsel und Gabeln

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Allmähliche Dynamikwechsel können auch durch nähere Anweisungen zur Lautstärkeänderung in Textform wie *poco*, *molto*, *poco a poco* und *niente* ergänzt werden.

In Dorico Elements kann eine Gabel als *messa di voce* in Form eines Gabelpaares angezeigt werden. In einigen Fällen ist dies einfacher als die Nutzung von separaten Linien für jede Hälfte des Paares.

Stärke/Anschlagstärke

Diese Dynamikanweisungen, z. B. *fz* und *sfz*, geben an, dass eine Note einen stärkeren Anschlag hat als bei der jeweiligen Dynamikstufe normalerweise zu erwarten wäre, und funktionieren daher ähnlich wie Akzente.

Kombinierte Dynamikwechsel

Kombinierte Dynamikwechsel wie *fp* oder *p-mf* geben eine plötzliche Änderung der Dynamik an.

Sie können in Dorico Elements benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen erzeugen und die Intensität jeder Dynamikanweisung steuern. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Abschnitt **Kombinierte Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs. Sie können z. B. Dynamikanweisungen wie *pppf*, *fff-mp* und *ffffpppp* erzeugen.

HINWEIS

Kombinierte Dynamikwechsel müssen eine *f*-Stufe und eine *p*-Stufe enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 964

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 969

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 966

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 965

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.

Sie können Dynamikanweisungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen](#) auf Seite 959

[Ausrichtung von Dynamikanweisungen relativ zu Notenköpfen ändern](#) auf Seite 958

[Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 980

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 973

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 971



[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren Position relativ zur Zählzeit Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählzeitabhängige Position** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vor**
 - **Nach**
-

ERGEBNIS

Die zählzeitabhängige Position der ausgewählten Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Eine Dynamikanweisung, die vor der Zählzeit positioniert ist



Eine Dynamikanweisung, die nach der Zählzeit positioniert ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hintergrund von Dynamikanweisungen löschen](#) auf Seite 961

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren relative Ausrichtung zu den Notenköpfen Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Textausrichtung** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Optisches Zentrum an Notenkopf ausrichten** 
 - **Links am Notenkopf ausrichten** 
 - **Optisches Zentrum an linker Seite des Notenkopfs ausrichten** 
-


ERGEBNIS

Die Ausrichtung der ausgewählten sofortigen Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

Dynamikanweisungen ausrichten

Sie können einzeln ausgewählte Dynamikanweisungen grafisch in einer Reihe ausrichten, ohne sie zu gruppieren oder die Gruppierung aufzulösen, wenn zum Beispiel Systemumbrüche in Einzelstimmen-Layouts sich von denen im Gesamtpartitur-Layout unterscheiden und daher Einzelstimmen aus unterschiedlichen Gruppen von Dynamikanweisungen ausgerichtet werden müssen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Dynamikanweisungen, die Sie ausrichten möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Dynamikanweisungen ausrichten**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden in einer Reihe mit der Dynamikanweisung der Auswahl ausgerichtet, die am weitesten von der Notenzeile entfernt war. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen

In Dorico Elements werden die Enden von Gabeln am linken Rand der Note ausgerichtet, die rechts von ihnen ist. Dies kann auch Gabeln einschließen, die über Taktstriche hinausgehen.

Gabeln, die auf der ersten Note in einem Takt enden, werden in den folgenden Fällen über den vorangehenden Taktstrich hinaus ausgedehnt:

- Wenn auf der ersten Note im nächsten Takt kein sofortiger Dynamikwechsel vorhanden ist.
- Wenn sich am Taktstrich ein Takt- oder Tonartwechsel befindet, der die Lücke zwischen dem Ende des aktuellen Takts und der ersten Note im neuen Takt vergrößert.

In Dorico Elements wird vermieden, dass Gabeln Taktstriche knapp überlappen, da dies visuell weniger eindeutig ist. Das bedeutet jedoch, dass dieselbe dynamische Phrase in verschiedenen Notenzeilen unterschiedlich aussehen kann, wenn sich unter einer der Notenzeilen keine Verbindung durch einen verlängerten Taktstrich befindet.

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is in treble clef with a key signature of three flats and a common time signature. The middle and bottom staves are in bass clef with the same key signature. The music consists of a series of eighth notes. A phrasing slur is placed above the notes in the second and third measures. The slur is not continuous across all staves; it ends at the first measure of the next bar on the top staff, while it continues on the middle and bottom staves. Dynamic markings 'ff' are placed below the notes in the second and third measures. A triplet marking '3' is placed below the notes in the second measure of 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, für die Sie eine Überschneidung von Taktstrichen erlauben/nicht erlauben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktstrichverhalten** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vorher beenden**
 - **Fortsetzen**
-

ERGEBNIS

Wenn Sie **Fortsetzen** auswählen, können die ausgewählten Gabeln über Taktstriche hinaus fortgesetzt werden; wenn Sie **Vorher beenden** auswählen, wird dies nicht erlaubt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, die Sie in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS



Um jede ausgewählte Dynamikanweisung herum werden Klammern angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Sie können die Klammern um die ausgewählten Dynamikanweisungen entfernen, indem Sie **In Klammern** deaktivieren.

Hintergrund von Dynamikanweisungen löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Dynamikanweisungen löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass Dynamikanweisungen beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Dynamikanweisungen aus, deren Hintergründe Sie ausblenden möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Dynamik-**Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Dynamikanweisungen werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, wird die ausgewählte Dynamikanweisung wieder auf ihren nicht gelöschten Hintergrund zurückgesetzt.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf Gabeln, auch nicht auf Notenhälsen, die von Gabeln gekreuzt werden.

BEISPIEL



Dynamikanweisung mit nicht gelöschtem Hintergrund



Dynamikanweisung mit gelöschtem Hintergrund

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Dynamikanweisungen und allen Rändern ihrer gelöschten Bereiche ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 956

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967



Löschabstand von Dynamikanweisungen ändern

Sie können den Löschabstand in Dynamikanweisungen einzeln ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Dynamikanweisungen und ihren gelöschten Bereichen einzeln ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

Der Löschabstand berücksichtigt das Präfix/Suffix unabhängig von den direkten Dynamikanweisungen und berücksichtigt Ober- und Unterlängen im Text. Dadurch kann der

Löschabstand unterhalb der Dynamikanweisung größer erscheinen als oberhalb, zum Beispiel bei »espressivo« wegen des »p«. In solchen Fällen können sie den Abstand auf der betreffenden Kante ändern, um die Abstände symmetrisch erscheinen zu lassen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den Löschabstand, den Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften, einzeln oder zusammen, in der **Dynamik**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem rechten Rand.
 - **T** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem oberen Rand.
 - **B** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem unteren Rand.
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Dies betrifft auch den Bereich, der für die Kollisionsvermeidung berücksichtigt wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Dynamikniveaus ändern

Sie können die Niveaus von Dynamikanweisungen ändern, ohne das Dynamik-Einblendfeld erneut zu öffnen. Dies ist auch für mehrere unterschiedliche Dynamikanweisungen gleichzeitig möglich und bietet sich zum Beispiel an, wenn Sie das Dynamikniveau aller Dynamikanweisungen in einer Phrase steigern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, deren Dynamikniveau Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie das Dynamikniveau auf eine der folgenden Arten:
 - Um das Dynamikniveau zu steigern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Dynamikintensität steigern**.
 - Um das Dynamikniveau zu verringern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Dynamikintensität mindern**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Das Dynamikniveau der ausgewählten Dynamikanweisungen wird gesteigert/verringert. Wenn Sie zum Beispiel das Dynamikniveau einer *mf*-Dynamikanweisung steigern, wird sie in *f* geändert.

TIPP

Sie können diesen Optionen auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 453



[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die sofortigen Dynamikwechsel aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von sofortigen Dynamikwechseln aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Dynamikanweisungen ausblenden** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten sofortigen Dynamikwechsel werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Dynamikanweisungen ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung 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 967

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Anmerkungen](#) auf Seite 624



[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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die kombinierten Dynamikanweisungen aus, in denen Sie ein Trennzeichen ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Trennzeichen sichtbar** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
4. Optional: Wenn Sie Trennzeichen 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 955

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 969



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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **rfz/sfz-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - *sf rf*
 - *sfz rfz*
-

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 969

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 222

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1376

Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen

Vortragsbezeichnungen fügen Dynamikanweisungen Informationen hinzu, die über ihre reine Lautstärke hinausgehen und Spielern Aufschluss darüber geben können, wie eine Note oder Phrase zu spielen ist. Beispiele für Vortragsbezeichnungen sind *poco a poco*, *molto* und *subito*. Sie werden auch »Ausdrucksangaben« genannt.



Vortragsbezeichnungen begleiten sofortige und allmähliche Dynamikwechsel.

In Dorico Elements müssen Vortragsbezeichnungen entweder gemeinsam mit einer Dynamikstufe wie *p* oder *f* oder mit einem allmählichen Dynamikwechsel aufgeführt werden.

Sie können Vortragsbezeichnungen hinzufügen, indem Sie sie in das Einblendfeld einer sofortigen Dynamikanweisung eingeben oder auf eine der verfügbaren Optionen im Dynamik-Bereich klicken. Sie können auch Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen.

Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach sofortigen Dynamikwechseln hinzufügen. Vortragsbezeichnungen können auch entweder innerhalb von Gabeln oder über/unter dem Anfang von Gabeln angezeigt werden.

TIPP

Sie können sofortige Dynamikanweisungen ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 964

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 977



[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 966

[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 975

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, zu denen Sie Vortragsbezeichnungen hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Dynamiksymbole**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - Um Vortragsbezeichnungen vor Dynamikanweisungen hinzuzufügen, aktivieren Sie **Präfix**.
 - Um Vortragsbezeichnungen nach Dynamikanweisungen hinzuzufügen, aktivieren Sie **Suffix**.
3. Geben Sie den Text, den Sie hinzufügen möchten, in das entsprechende Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Vortragsbezeichnung zu den ausgewählten Dynamikanweisungen hinzugefügt. In das **Präfix**-Feld eingegebener Text wird vor sofortigen Dynamikwechseln angezeigt, während in das **Suffix**-Feld eingegebener Text hinter sofortigen Dynamikwechseln steht.

Vortragsbezeichnungen werden unter Gabeln angezeigt, die unterhalb der Notenzeile stehen, und über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile stehen. In beiden Fällen werden sie am Anfang der Gabel ausgerichtet.

Wenn Sie die Eigenschaften deaktivieren, werden die entsprechenden Vortragsbezeichnungen von den ausgewählten Dynamikanweisungen entfernt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Vortragsbezeichnungen zu Gabeln hinzugefügt haben, können Sie sie zentriert innerhalb der Gabeln anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321



[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 969

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 977

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, bei denen Sie die Darstellung und/oder Position der *subito*-Vortragsbezeichnung ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Subito-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - ***subito***
 - ***sub.***
3. Optional: Wenn Sie Dynamikanweisungen ausgewählt haben, die mindestens ein *f* enthalten, aktivieren Sie **Subito-forte-Stil** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - ***sub.f***
 - ***sf***
4. Aktivieren Sie **Subito-Position** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Die Darstellung und/oder Position der ausgewählten *subito*-Vortragsbezeichnungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 966



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren Vortragsbezeichnungen Sie zentriert im Inneren der Gabel anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Position für Vortragsbezeichnung** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber oder darunter**
 - **Innerhalb**

ERGEBNIS

Vortragsbezeichnungen an den ausgewählten Gabeln werden innerhalb der Gabeln angezeigt. Ihr Hintergrund wird automatisch gelöscht, so dass der Text nicht mit den Gabeln kollidiert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

BEISPIEL



Vortragsbezeichnung (molto) unter einer Gabel



Vortragsbezeichnung (molto) zentriert innerhalb einer Gabel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 968

[Löschabstand von Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 962

[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 975

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697



[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 677

Vortragsbezeichnungen für allmähliche Dynamikwechsel grafisch verschieben

Sie können einzelne Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen grafisch verschieben, unabhängig von den allmählichen Dynamikwechseln, auf die sie sich beziehen. Das ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie möchten, dass bestimmte Vortragsbezeichnungen weiter von Gabeln entfernt angezeigt werden als andere Vortragsbezeichnungen. 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die allmählichen Dynamikwechsel aus, deren Vortragsbezeichnungen Sie grafisch verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Versatz für Vortragsbezeichnung** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
X verschiebt Vortragsbezeichnungen horizontal, **Y** verschiebt sie vertikal.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vortragsbezeichnungen für allmähliche Dynamikwechsel werden grafisch verschoben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Allmähliche Dynamikwechsel

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Die durch einzelne Gabeln angegebene Lautstärkeänderung wird durch den Abstand zwischen den beiden auseinanderlaufenden Linien an der Gabelöffnung angezeigt.

Für gewöhnlich haben Gabeln ein geschlossenes und ein offenes Ende. Wenn die Gabel einen System- oder Rahmenumbruch überquert, wird das geschlossene Ende mit einer kleinen Lücke angezeigt, damit die Gabel nicht fälschlich als zwei separate Gabeln aufgefasst wird.

Ein Gabelpaar ohne eine sofortige Dynamikanweisung in der Mitte wird als *mesa di voce* bezeichnet.

Eine Phrase mit mehreren allmählichen Dynamikwechseln

In Dorico Elements werden allmähliche Dynamikwechsel standardmäßig als Gabeln dargestellt. Sie können die Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein besonders langes Crescendo durch *cresc.*-Text statt durch eine Gabel ausdrücken möchten.

Sie können allmähliche Dynamikwechsel in Textform auf folgende Arten anzeigen:

- *cresc.* oder *dim.*: Abkürzungen ohne Fortsetzungslinie
- *cresc...* oder *dim...*: Abkürzungen mit gepunkteter Fortsetzungslinie
- *cre-scen-do* oder *di-mi-nuen-do*: Vollständiger Begriff, der über die Dauer des allmählichen Dynamikwechsels ausgebreitet wird

Im Schreiben-Modus haben nicht gruppierte allmähliche Dynamikwechsel Anfangs- und Endgriffe, die ihre Dauer anzeigen.

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 955
- [Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979
- [Niente-Markierungen](#) auf Seite 982
- [Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967
- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984
- [Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 973
- [Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 974
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538
- [Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen](#) auf Seite 959
- [Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 975
- [Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 980
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

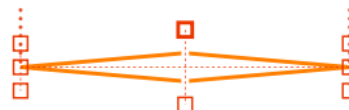
Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Gabel mehrere Griffe, die Sie verschieben können, um ihre grafische Position, ihre Länge, ihren Winkel und ihre Öffnung anzupassen.

- Die mittleren Griffe am Anfang/Ende von Gabeln ändern die Positionen des anfänglichen/ abschließenden Versatzes. Indem Sie einen mittleren Griff verschieben, ändern Sie den Winkel der Gabel.
- Die beiden äußeren Griffe am Anfang/Ende von Gabeln und in der Mitte von *Messa-di-voce*-Gabeln ändern die entsprechenden Öffnungen. Diese Griffe sind miteinander verbunden und spiegeln sich gegenseitig: Wenn Sie also einen Griff verschieben, wird auch der andere Griff um dasselbe Maß, jedoch in die andere Richtung verschoben. So wird sichergestellt, dass Gabeln symmetrisch bleiben.



Eine Gabel mit ausgewähltem mittlerem Anfangsgriff im Notensatz-Modus



Eine *Messa-di-voce*-Gabel im Notensatz-Modus, an der der Griff in der Mitte der Öffnung ausgewählt ist

HINWEIS

- Sie können die Öffnung einzelner Gabeln auch ändern, indem Sie **Offene Gabel** und/oder **Geschlossene Gabel** in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren.

Indem Sie den Wert erhöhen, machen Sie die entsprechende Öffnung breiter. Indem Sie den Wert verringern, machen Sie die entsprechende Öffnung schmaler.

- 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 separate Gabeln unabhängig voneinander verschieben, zum Beispiel, wenn Sie die grafische Spitze eines Gabelpaares anpassen möchten. Sie können die grafische Spitze von *Messa-di-voce*-Gabeln verschieben, indem Sie ihre Mitte verschieben.

BEISPIEL



Ein Diminuendo, das über einen Systemumbruch hinausgeht: Der Anfang ist geöffnet, das Ende geschlossen. Um anzuzeigen, dass das Diminuendo nach dem Systemumbruch fortgesetzt wird, wird das Ende leicht geöffnet dargestellt.



Das Diminuendo wird in einem neuen System fortgesetzt: Der Anfang ist geöffnet, das Ende geschlossen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984

[Niente-Markierungen](#) auf Seite 982

[Messa-di-voce-Gabeln](#) auf Seite 979

[Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 980

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450



[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen](#) auf Seite 532

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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.


VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Cresc./Dim.-Stil** in der **Dynamik-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Gabel**
 - **cresc./dim.**
 - **cresc...**
 - **cre - scen - do**
4. Optional: Passen Sie das Erscheinungsbild der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel je nach ihrem **Cresc./Dim.-Stil** auf eine der folgenden Arten an:
 - Wenn Sie **Gabel** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Gabellinienstil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen.
 - Wenn Sie **cresc./dim.**, **cresc...** oder **cre - scen - do** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Diminuendo-Stil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen aus dem Menü.
 - Wenn Sie **cresc...** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Fortsetzungslinienstil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen.

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL

	<i>cresc.</i>	<i>cresc.</i>	<i>cre - scen - do</i>
Gabel	cresc./dim.	cresc....	cre - scen - do

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 969



[Vorhandene allmähliche Dynamikwechsel in Messa-di-voce-Gabeln umwandeln](#) auf Seite 981

[Niente-Markierungen zu vorhandenen allmählichen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 982

Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen

Sie können zwei oder mehr aufeinanderfolgende Gabeln gleicher Richtung, die durch sofortige Dynamikwechsel getrennt werden, als einzelne Gabel anzeigen, die durch die sofortigen Dynamikwechsel verläuft. So können Sie zum Beispiel angeben, dass Sie eine einzige nahtlose Änderung der Dynamik anstelle von mehreren separaten Änderungen wünschen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Gabeln bilden eine Gruppe.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus mindestens eine der Gabeln in jeder Gruppe aus, die Sie als kontinuierlich anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Gabel als Fortsetzung angezeigt** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Aufeinanderfolgende Gabeln gleicher Richtung in den ausgewählten Gruppen werden als einzelne kontinuierliche Gabel angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Gabel nicht als Fortsetzung angezeigt



Gabel als Fortsetzung angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen in Gruppen anordnen](#) auf Seite 985

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



Geweitete Enden an Gabeln ausblenden/anzeigen

Geweitete Enden werden in der Regel am Ende der Crescendo-Gabel abgebildet und deuten auf eine plötzliche Lautstärkeigerung gegen Ende des Crescendos hin. Sie können geweitete Enden an jeder Gabel ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Sie können nur bei Gabeln mit durchgezogenen Linie geweitete Enden anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, an denen Sie geweitete Enden ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Geweitetes Ende** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS

Ein geweitetes Ende wird an den ausgewählten Dynamikanweisungen angezeigt, wenn **Geweitetes Ende** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende ausgeblendet





Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende angezeigt

Größe der geweiteten Enden von Gabeln ändern

Sie können die Höhe und Breite der geweiteten Enden einzelner Gabeln 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die geweiteten Gabeln aus, deren Größe Sie verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Größe Öffnung** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Sie können die Öffnungsgröße der ausgewählten Gabeln auf eine der folgenden Arten ändern:
 - Um die Breite der geweiteten Enden zu ändern, ändern Sie den Wert für **W**.
 - Um die Höhe der geweiteten Enden zu ändern, ändern Sie den Wert für **H**.

ERGEBNIS

Die Höhe und Breite der geweiteten Enden der ausgewählten Gabeln wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

- Wenn Sie den Wert **W** erhöhen, werden die ausgesuchten Gabelenden breiter, dadurch dass ihr Winkel in der Gabel eher beginnt. Wenn Sie den Wert verringern, werden die ausgewählten Gabelenden enger.
- Wenn Sie den Wert **H** erhöhen, werden die ausgewählten Gabelenden länger. Wenn Sie den Wert verringern, werden sie kürzer.
- Werden die Werte unabhängig voneinander geändert, dann ändert sich der Winkel der geweiteten Enden. Wenn Sie zum Beispiel den **W**-Wert erhöhen, ohne den **H**-Wert zu ändern, wird der Winkel flacher.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

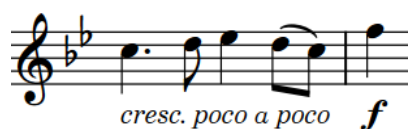
1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Poco a poco (nach und nach)** in der **Dynamik-**Gruppe.

ERGEBNIS

Poco a poco wird direkt nach Text für allmähliche Dynamikwechsel angezeigt sowie unter Gabeln, die unter der Notenzeile bzw. über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile platziert wurden.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der Text *poco a poco* von den ausgewählten allmählichen Dynamikwechseln entfernt.

BEISPIEL



Text für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco



Gabel für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco

WEITERE SCHRITTE

Sie können *Poco-a-poco*-Text zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967

[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 969

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Spationierung von allmählichen Dynamikwechseln

Dorico Elements stellt sicher, dass Gabeln immer klar erkennbar sind, indem es eine standardmäßige Mindestlänge für sie vorgibt. Dies kann sich jedoch auf die Abstände zwischen Noten auswirken.

Die standardmäßige Mindestlänge für Gabeln beträgt drei Spatien. Wenn Gabeln kürzer dargestellt werden, könnte man sie mit einem Akzent verwechseln. Wenn Sie daher eine Gabel zu einer Note hinzufügen, die aufgrund ihrer Positionierung zu einer Gabellänge von unter drei Spatien führen würde, wird der Abstand der Note zur benachbarten Note angepasst, um die Mindestlänge der Gabel zu ermöglichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 973

[Mitte von Messa-di-voce-Gabeln verschieben](#) auf Seite 980

Allmähliche Dynamikwechsel, die durch sofortige Dynamikwechsel abgeschnitten werden

Eine Gabel wird automatisch abgeschnitten, wenn vor oder nach ihrer Eingabe innerhalb ihres Bereichs ein sofortiger Dynamikwechsel platziert wird.

Die Gabel bleibt an ihre ursprünglichen rhythmischen Positionen gebunden, selbst wenn sie grafisch verkürzt erscheint. Wenn die sofortige Dynamikanweisung also später gelöscht wird, dehnt sich die Gabel wieder bis an ihr Ende bzw. bis zur nächsten sofortigen Dynamikanweisung innerhalb ihres Bereichs aus.

Das Beispiel zeigt eine Crescendo-Gabel, die durch zwei Dynamikanweisungen abgeschnitten wird. Nachdem diese gelöscht werden, dehnt sich die Gabel wieder auf ihre volle Länge aus. Die gestrichelte Verbindungslinie zeigt die Verbindung zwischen der Gabel und der rhythmischen Position, mit der ihr Ende verbunden ist.



Eine lange Gabel, die von einem *p* abgeschnitten wird.

Nach dem Löschen des *p* wird die Gabel nun durch das *f* abgeschnitten.

Das Löschen der beiden sofortigen Dynamikwechsel führt dazu, dass sich die Gabel auf ihre volle Länge erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 975

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

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. Im Notensatz-Modus können Sie mittlere *Messa-di-voce*-Griffe verwenden, um die Öffnung in der Mitte einzustellen.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 984
[Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 973
[Notenabstand](#) auf Seite 530

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *Messa-di-voce*-Gabeln aus, deren Mitte Sie verschieben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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

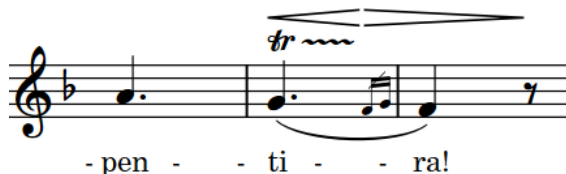
Die Mitten der ausgewählten *Messa-di-voce*-Gabeln werden rhythmisch verschoben.

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 695
- [Vorschläge](#) auf Seite 1038
- [Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen](#) auf Seite 1041
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

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

- Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, die Sie in *Messa-di-voce*-Gabeln umwandeln möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
- 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 695
- [Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 324
- [Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 325
- [Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 328
- [Vorschläge](#) auf Seite 1038

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 983

[Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 973

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450


[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 975

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, zu denen Sie *Niente*-Markierungen hinzufügen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
[Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 324


Darstellung von Niente-Gabeln ändern

Sie können *Niente*-Gabeln in Dorico Elements 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren *Niente*-Stil Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Niente-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Kreis auf Gabel** 

- Text ***n***

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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Gruppen von Dynamikanweisungen

Gruppen von Dynamikanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden. Wenn Sie sofortige Dynamikwechsel innerhalb einer Gruppe verschieben, wird die Länge der Gabeln auf beiden Seiten automatisch angepasst, um die Verschiebung auszugleichen.



Eine Gruppe von Dynamikanweisungen



Dieselbe Gruppe von Dynamikanweisungen wird zum Ausgleich angepasst, wenn die mittlere Dynamikanweisung rhythmisch verschoben wird.

Eine einzelne Dynamikanweisung, entweder unmittelbar oder allmählich, wird als eigenständige Gruppe betrachtet.

Zwei oder mehr Dynamikanweisungen werden automatisch gruppiert, wenn sie horizontal in der Notenzeile direkt aufeinander folgen, zusammen oder direkt nacheinander eingegeben wurden und aus allmählichen Dynamikwechseln zwischen sofortigen Dynamikwechseln bestehen.

Wenn eine Dynamikanweisung in einer Gruppe ausgewählt wird, werden alle Dynamikanweisungen in der Gruppe hervorgehoben.



HINWEIS

- Gruppen von Dynamikanweisungen gelten projektweit, d. h. Sie können die Dynamikanweisungen nicht in einigen Layouts in einer bestimmten Weise gruppieren und in anderen Layouts anders. Sie können jedoch ausgewählte Dynamikanweisungen unabhängig von ihren Gruppen grafisch ausrichten.
- Ebenso wie horizontale Gruppen von Dynamikanweisungen können Sie auch Gruppen von Dynamikanweisungen vertikal verbinden, wenn dieselben Dynamikanweisungen in mehreren Notenzeilen dargestellt werden sollen. Dies kann nützlich sein, wenn mehrere Instrumente gleichzeitig dieselben Dynamikanweisungen ausführen und Sie dieselbe Änderung in allen Notenzeilen ausführen möchten, um z. B. den Höhepunkt eines Crescendos auf eine spätere Zählzeit zu verschieben oder ein *f* in ein *fff* zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 986

[Dynamikanweisungen ausrichten](#) auf Seite 959

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 986

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 984

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1347

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 480

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 984

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

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 480

Schriftstile für Dynamikanweisungen

Es gibt unterschiedliche Schriftstile für unterschiedliche Arten von Dynamikanweisungen. Sie können verschiedene Aspekte dieser Schriften im Dialog **Schriftstile bearbeiten** anpassen, zum Beispiel ihre Schriftgröße ändern.



Die folgenden Schriftstile werden für Dynamikanweisungen verwendet:

- 1 **Text-/Musikschrift für Dynamik:** Für Dynamik-Glyphen wie *pf* und *mp*. Muss SMuFL-konform sein.
- 2 **Textschrift für Dynamik:** Für Vortragsbezeichnungen wie *poco a poco* und *molto* sowie allmähliche Dynamikwechsel, die als Text angezeigt werden.

HINWEIS

Änderungen an Schriftstilen gelten für das gesamte Projekt einschließlich Einzelstimmen-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 967

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

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 Elements wendet bei der Wiedergabe allmähliche Dynamikwechsel auf solche Instrumente an.

Kurztoninstrumente

Kurztoninstrumente wie Klavier, Harfe, Marimba und die meisten Perkussionsinstrumente ermöglichen dem Spieler nach dem Anschlag keine weitere Kontrolle über die Dynamik von Noten. Daher nutzen Kurzton-Softwareinstrumente häufig die Noten-Anschlagstärke für die Dynamik, da diese zu Beginn der Note festgelegt wird.

TIPP

Sie können die Einstellungen für jedes Softwareinstrument im Dialog **Expression-Maps** festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 787

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736

Wiedergabe-Optionen für Dynamikanweisungen

Sie können die Einstellungen für die Interpretation von Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe ändern, indem Sie Anpassungen an der Skalierung der grafischen Kurve auf der **Dynamik**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** vornehmen.

Dynamikkurve

Die Grafik oben auf der **Dynamik**-Seite der **Wiedergabe-Optionen** stellt eine kontinuierliche Kurve dar. Diese Kurve bestimmt, wie sich die Lautstärke von Dynamikanweisungen im Standardbereich von *pppppp* bis *fffff* entwickelt.

Eine Stärke der Dynamikkurve von 1 erzeugt eine gerade Linie und damit einen stetigen Dynamikverlauf. Der Unterschied zwischen *pppp* und *pp* entspricht dem zwischen *p* und *mf*.

Eine Dynamikkurvenstärke über 2 erzeugt eine geschwungene Linie, die in der Mitte des Bereichs zu einem schnelleren Dynamikanstieg führt. Der Unterschied zwischen *pppp* und *pp* ist viel geringer als der Unterschied zwischen *p* und *mf*.

Je größer die Dynamikkurvenstärke, desto größer ist der Kontrast zwischen Dynamikanweisungen in der Mitte des Bereichs und desto kleiner ist der Kontrast zwischen Dynamikanweisungen an den Rändern des Bereichs.

Wenn Sie in Ihrem Projekt eine breite Spanne von Dynamikanweisungen nutzen, z. B. Anweisungen wie *pppp* und *ffff*, sollten Sie eventuell eine geringere Kurvenstärke mit größeren Differenzen zwischen den Extrema des Bereichs wählen.

Wenn Sie in Ihrem Projekt eine kleinere Spanne von Dynamikanweisungen nutzen, z. B. ein Minimum von *pp* und ein Maximum von *ff*, sollten Sie eventuell eine größere Kurvenstärke wählen, damit die Unterschiede zwischen den Dynamikstufen in der Mitte des Bereichs deutlicher werden. Möglicherweise bevorzugen Sie auch einen kleineren Dynamikbereich, wie etwa -2 bis 2 in diesem Beispiel.

HINWEIS

Änderungen an der Dynamikkurve wirken sich auf die Wiedergabe aller Instrumente im Projekt aus.

Humanisieren

Bei Aktivierung der **Humanisieren**-Option variieren die Dynamikanweisungen. So werden die natürlichen Schwankungen bei Liveaufführungen nachgeahmt.

Im Fall von Sound-Bibliotheken, die MIDI CC 1 zur Steuerung der Dynamik nutzen, können Sie die Auswirkungen der Humanisierung im MIDI-CC-1-Editor erkennen.

Notendynamik

Im **Notendynamik**-Abschnitt der **Dynamik**-Seite können Sie einstellen, wie stark die Lautstärke von Noten bei der Wiedergabe von Akzenten und Artikulationsanweisungen beeinflusst wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 963

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

[Expression-Maps](#) auf Seite 786

VST Expression-Maps für Lautstärkearten

Wenn Sie eine Sound-Bibliothek eines Drittanbieters nutzen, müssen Sie eventuell die Expression-Map ändern oder bearbeiten, damit Instrumente auf allmähliche Dynamikwechsel reagieren. Andernfalls nutzt die Sound-Bibliothek standardmäßig die Anschlagstärke.

Die Einrichtung der Expression-Map für Dynamikanweisungen hängt von der Konfiguration des Instruments ab. In der Dokumentation für die Sound-Bibliothek finden Sie weitere Informationen.

Dorico Elements bietet die folgenden Standard-Expression-Maps:

- **CC11 (Dynamik)** für Dynamikanweisungen, die durch Änderungen des MIDI-Expression-Controllers umgesetzt werden
- **Modulationsrad-Dynamik** für Dynamikanweisungen, die durch Änderungen des MIDI-Controllers 1 umgesetzt werden

TIPP

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** bearbeiten.

Tonhöhenkontur-Betonung aktivieren/deaktivieren

Tonhöhenkontur-Betonung emuliert die subtilen dynamischen Schwankungen von menschlichen Interpretationen und ermöglicht so eine ausdrucksstärkere Wiedergabe von Melodien. Sie können die Tonhöhenkontur-Betonung projektweit aktivieren/deaktivieren und festlegen, wie stark sie sich auf die Dynamik auswirken soll.

Allgemein wählen menschliche Interpreten höhere Dynamikniveaus, wenn Melodien in der Tonhöhe aufsteigen, und niedrigere Dynamikniveaus, wenn die Tonhöhe abnimmt.

Die Tonhöhenkontur-Betonung berücksichtigt die Tonhöhe von Noten sowie ihre Dauer und Position relativ zu anderen Noten unabhängig für jede Notenzeile, um Veränderungen an den Dynamikniveaus zu berechnen.

HINWEIS

- Die Tonhöhenkontur-Betonung wirkt sich nicht auf ungestimmte Perkussionsinstrumente aus.
 - Um nahtlose Übergänge zwischen Phrasen zu erzeugen, kann die Tonhöhenkontur-Betonung Dynamikniveaus sowohl erhöhen als auch verringern.
-

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Dynamik**.
3. Aktivieren Sie im **Humanisieren**-Abschnitt die Option **Tonhöhenkontur-Betonung verwenden**.
4. Optional: Wenn Sie **Tonhöhenkontur-Betonung verwenden** aktiviert haben, können Sie die Auswirkungen auf das Standard-Dynamikniveau anpassen, indem Sie die Werte für folgende Optionen ändern:
 - **Wirkung skalieren um**
 - **Maximale Änderung der notierten Dynamikanweisung**

HINWEIS

Wirkung skalieren um übersteigt nie den Wert für **Maximale Änderung der notierten Dynamikanweisung**.

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 728

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725

Generalbass

Generalbass ist eine Kurzschrift, die mit Hilfe von Ziffern die Harmonie über den notierten Bassnoten angibt. Besonders häufig ist diese Notationsart in der Musik des Barock und der frühen Klassik und in den Einzelstimmen von Begleitinstrumenten wie Cembalo und Viola da Gamba zu finden.

Generalbass gibt Instrumentalisten Aufschluss über die vorgesehene Harmonie, lässt dabei aber Raum für Interpretation, zum Beispiel bei improvisierten arpeggierten Phrasen, in denen Noten aus dem jeweiligen Akkord gespielt werden.

Für Bezifferungen wird eine Kombination aus arabischen Ziffern, Vorzeichen und horizontalen Haltelinien verwendet, um sowohl die Intervalle über der Bassnote, aus denen der Akkord besteht, als auch dessen Dauer anzugeben. Sie zeigen beispielsweise, wo Vorhalte aufgelöst werden sollen, oder geben an, wenn die Bassnote sich ändert, der Akkord aber unverändert bleibt.

Tasto solo-Angaben informieren Interpretinnen darüber, dass einzelne Abschnitte ohne Harmonie zu spielen sind.



Eine Basso-Continuo-Stimme mit Generalbass unterhalb der Notenzeile

In Dorico Elements ist Generalbass an den entsprechenden rhythmischen Positionen standardmäßig global vorhanden, da die meisten Musikstücke mit Generalbass tonal sind, d. h. Spieler führen Noten aus demselben Akkord aus. Daher müssen Sie Bezifferungen nur einmal eingeben, woraufhin sie nach Bedarf über mehreren (oder über keinen) Notenzeilen angezeigt und entsprechend den Noten in jeder Notenzeile automatisch aktualisiert werden. Unter gewissen Umständen ist es jedoch notwendig, unterschiedliche Akkorde für unterschiedliche Spieler an derselben rhythmischen Position anzuzeigen. In solchen Fällen können Sie lokalen Generalbass eingeben.

Dorico Elements berechnet und speichert die Tonhöhen, welche durch Ihre eingegebenen Bezifferungen vorgegeben werden, in Bezug auf die tiefste Note an der jeweiligen rhythmischen Position. Durch diese semantische Auffassung der durch Bezifferungen vorgegebenen Harmonien kann Dorico Elements die angezeigten Bezifferungen automatisch aktualisieren, sowohl für verschiedene Notenzeilen als auch bei Transposition oder Änderung der Tonhöhe von Noten.

Wenn Sie Noten transponieren, die Generalbass umfassen, transponiert Dorico Elements auch die Bezifferung entsprechend.

Generalbass in Dorico Elements nutzt standardmäßig eine Serifen-Fettschrift. Sie können die Formatierung von Schriftstilen für Generalbass ändern. Sie können auch den Absatzstil **Generalbass Tasto Solo** bearbeiten, der für *tasto solo*-Angaben verwendet wird.

Sie können Generalbass in jedem einzelnen Layout sowie über den Notenzeilen einzelner Spieler ein- oder ausblenden. Außerdem können Sie in jedem einzelnen Layout ändern, ob Generalbass standardmäßig über oder unter Notenzeilen angezeigt wird. Bezifferungen werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn Dorico Elements sie normalerweise nicht anzeigt, wie zum

Beispiel Terz-Intervalle, oder keine Bassnote für sie erkennen kann, zum Beispiel im Fall einer Pause.

HINWEIS

Generalbass umfasst noch keine Notationselemente, die üblicherweise für harmonische Analyse verwendet werden, wie etwa römische Ziffern. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 997

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 996

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 996

[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1002

[Darstellung von Generalbass](#) auf Seite 1004

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 1002

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 997

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweise von Bezifferungen aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausgeblendet** in der **Generalbass**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Bezifferung werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Generalbass ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Generalbass** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pausen aus, an denen Sie Generalbass anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Generalbass anzeigen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS



An den ausgewählten Pausen wird Generalbass angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

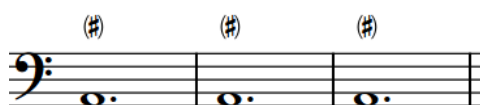
1. Wählen Sie Bezifferungen in Klammern aus, an denen Sie eine einzelne Klammer anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Einzelne Klammer ausblenden** in der **Generalbass**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Anfang**
 - **Ende**
-

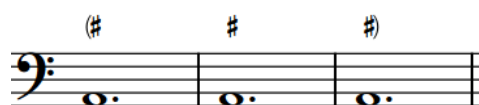
ERGEBNIS

Die Klammern auf der entsprechenden Seite der ausgewählten Bezifferungen werden ausgeblendet, so dass nur die Klammern auf der anderen Seite verbleiben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Klammern werden auf beiden Seiten aller Bezifferungen angezeigt



Klammern werden nur am Anfang der ersten Bezifferung und am Ende der letzten Bezifferung angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 1000

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

Generalbass-Haltelinien

Generalbass-Haltelinien zeigen an, dass Akkorde gleichbleiben, während sich die Bassnoten ändern.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements Haltelinien für Bezifferungen mit Dauer an, blendet aber Haltelinien zwischen Vorhalten und Auflösungen oder nach Auflösungen aus. Sie können Halte- und Vorhaltlinien für einzelne Vorhalt-Bezifferungen ausblenden/einblenden.



Bezifferung (ausgewählt) ohne Dauer



Bezifferung (ausgewählt) mit Dauer und Haltelinie

TIPP

Sie können Bezifferungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben, um zum Beispiel die grafische Länge von Haltelinien zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1001



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Vorschläge](#) auf Seite 1038

Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden

Sie können Vorhaltlinien zwischen Vorhalt- und Auflösungsbezeichnungen sowie Haltelinien nach Auflösungsbezeichnungen unabhängig voneinander ein-/ausblenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

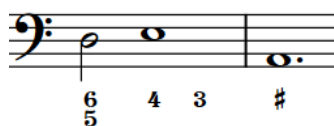
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Vorhalte aus, deren Halte-/Vorhaltlinien Sie anzeigen/ausblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Generalbass-**Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linie zwischen Vorhalt und Auflösung**
 - **Linie nach Auflösung fortsetzen**
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.

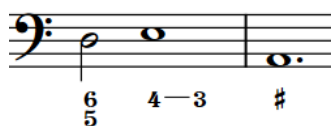
ERGEBNIS

Haltelinien werden zwischen Vorhalt- und Auflösungsbezeichnungen und/oder nach Auflösungen in den ausgewählten Generalbass-Vorhalten angezeigt, wenn die entsprechenden Kontrollkästchen aktiviert sind, und ausgeblendet, wenn die Kontrollkästchen deaktiviert sind.

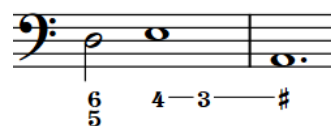
BEISPIEL



Sowohl Vorhaltlinien als auch Haltelinien ausgeblendet



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung angezeigt



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung sowie Haltelinie nach Auflösung angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 996



[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 1003

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Dauer**-Option in der **Generalbass**-Gruppe.
3. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie zu verlängern, erhöhen Sie den Wert im linken Wertefeld.
 - Um sie zu kürzen, verringern Sie den Wert im linken Wertefeld.
 - Um ihr Ende nach links zu einem Vorschlag an der durch das linke Wertefeld vorgegebenen rhythmischen Position zu verschieben, verringern Sie den Wert im rechten Wertefeld.

TIPP

1 steht für eine Viertelnote.

-
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Enden von Haltelinien rechts von Notenköpfen und über Vorschläge hinaus zu positionieren, aktivieren Sie **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen**.
 - Um die Enden von Haltelinien links von Notenköpfen und vor Vorschlägen zu positionieren, deaktivieren Sie **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen**.

ERGEBNIS

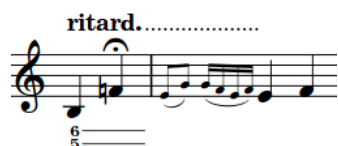
Die Dauer der ausgewählten Generalbass-Bezifferungen und die Länge ihrer Haltelinien wird geändert.

TIPP

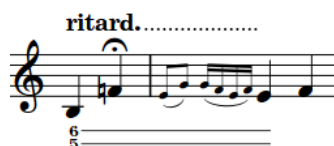
Sie können Generalbass-Bezifferungen auf dieselbe Weise verlängern/kürzen wie andere Objekte.

BEISPIEL

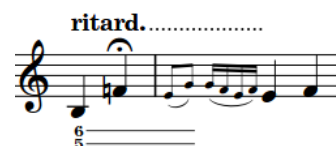
Diese Beispiele haben alle einen Gesamtnotenwert von einer halben Note, es wurde also **2** in das linke Wertefeld eingegeben.



Linie durch Ziffern am Ende zeichnen deaktiviert



Linie durch Ziffern am Ende zeichnen aktiviert



-1 1/4 wurde ins rechte Wertefeld eingegeben und **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen** ist aktiviert

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Generalbass im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1001

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Haltelinien aus, an denen Sie Klammern anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften (je nach Bedarf einzeln oder zusammen) in der **Generalbass**-Gruppe:
 - **Vorhaltlinien in Klammern**
 - **Haltelinien in Klammern**
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
 - **Beide Enden**
 - **Anfang**
 - **Ende**
-

ERGEBNIS

An den entsprechenden Enden der ausgewählten Generalbass-Haltelinien bzw. Vorhaltlinien werden Klammern angezeigt.

BEISPIEL



Beide Enden-Klammern an Haltelinien



Anfang-Klammer an Vorhaltlinien und Ende-Klammer an Haltelinien

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
- [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 Elements, die auf gesamte Systeme angewandt wird, um sicherzustellen, dass alle Bezifferungen und Alterationen lesbar sind.

Sie können Bezifferungen und Haltelinien im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

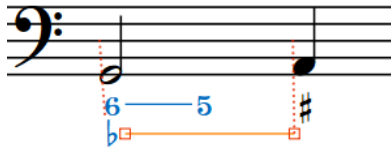
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 994
- [Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 998
- [Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 998
- [Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 1003
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Generalbass im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Generalbass-Haltelinie zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position und Länge von Generalbass-Haltelinien anzupassen.

Sie können ganze Generalbass-Haltelinien auch grafisch verschieben.



Griffe an einer Haltelinie im Notensatz-Modus

Wenn Sie Bezifferungen mit Haltelinien verschieben, werden beide Objekte gemeinsam verschoben. Wenn Sie Haltelinien oder Halteliniengriffe verschieben, werden die Haltelinien unabhängig von der Bezifferung verschoben. Dorico Elements verlängert Haltelinien zwischen Vorhalten und Auflösungen automatisch, wenn Sie Auflösungs-Bezifferungen verschieben.

HINWEIS

- Eine einzelne Bezifferung umfasst alle Ziffern an der jeweiligen Position. Sie können zum Beispiel nicht die **6** in einer **6,4**-Bezifferung unabhängig von der **4** auswählen und verschieben.
- Wenn Sie Griffe am Anfang/Ende von Generalbass-Haltelinien verschieben möchten, um ihre Länge zu ändern, empfehlen wir Ihnen, sie zuerst rhythmisch zu verlängern/kürzen, bevor Sie ihre grafische Länge anpassen.
- Mehrere unterschiedliche Eigenschaften in der **Generalbass**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechende Bezifferung, Haltelinie bzw. den Halteliniengriff verschieben.
 - **Versatz Hauptbezifferung** verschiebt Bezifferungen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Auflösungsversatz** verschiebt die Auflösungs-Bezifferung in Vorhalten. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Zeile [n] Versatz** verschiebt die Anfangs- und Endgriffe von Haltelinien in der entsprechenden Generalbasszeile horizontal. **L** verschiebt Anfangsgriffe (links), **R** verschiebt Endgriffe (rechts).
 - **Zeile [n] Y-Versatz** verschiebt ganze Haltelinien in der entsprechenden Generalbasszeile vertikal.

Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die standardmäßige notenzeilenabhängige Positionierung aller Generalbass-Bezifferungen in jedem einzelnen Layout ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Wählen Sie im **Generalbass**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Standardplatzierung**:

- **Über Notenzeile**
- **Unter Notenzeile**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die standardmäßige notenzeilenabhängige Positionierung aller Generalbass-Bezifferungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass-Bezifferungen auch ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Generalbass unterhalb der Notenzeile



Generalbass oberhalb der Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Auflösungs-Bezifferungen aus, die Sie verschieben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Auflösungspos.** in der **Generalbass-**Gruppe.
3. Verschieben Sie die ausgewählten Auflösungs-Bezifferungen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den Wert im linken Wertefeld.

- Um sie nach links zu verschieben, verringern Sie den Wert im linken Wertefeld.
- Um sie nach links zu Vorschlägen an der durch das linke Wertefeld vorgegebenen Position zu verschieben, verringern Sie den Wert im rechten Wertefeld.

TIPP

1 steht für eine Viertelnote.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Auflösungs-Bezifferungen werden rhythmisch verschoben.

TIPP

Im Schreiben-Modus können Sie auch auf Griffe von Auflösungs-Bezifferungen klicken und entsprechend der Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts/links ziehen.

BEISPIEL

Indem Sie zum Beispiel **1** in das linke Wertefeld und **-1/2** in das rechte Wertefeld eingeben, verschieben Sie Auflösungs-Bezifferungen eine Viertelnote rechts von Vorhalt-Bezifferungen und zur ersten von zwei 16tel-Vorschlägen an dieser rhythmischen Position.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 997

[Generalbass im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1001

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 222

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

Darstellung von Generalbass

Die Darstellung einzelner Bezifferungen wird entweder durch die Standardeinstellungen in Dorico Elements oder Ihre Eingabe im Einblendfeld vorgegeben, je nachdem, ob Sie festgelegt haben, dass Dorico Elements Ihrer Bezifferungseingabe exakt folgt.

Bei der Generalbass-Eingabe interpretiert Dorico Elements Ihre Eingaben standardmäßig und wendet seine Standardeinstellungen für die Darstellung von Generalbass auf sie an. Sie können festlegen, dass Dorico Elements Ihren Eingaben für bestimmte Bezifferungen exakt folgen soll. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie ein Musikstück kopieren und schon im Voraus genau wissen, wie die Bezifferungen dargestellt werden sollen.

Sie können einzelne Bezifferungen, die Sie mit der Einstellung **Eingabe genau folgen** eingegeben haben, auf die Standardeinstellungen zurücksetzen und die aktuelle Darstellung einzelner Bezifferungen fixieren.

Generalbass in Dorico Elements nutzt standardmäßig eine Serifen-Fettschrift. Sie können die Formatierung von Schriftstilen für Generalbass ändern. Sie können auch den Absatzstil **Generalbass Tasto Solo** bearbeiten, der für *tasto solo*-Angaben verwendet wird.

Bezifferungen werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn Dorico Elements sie normalerweise nicht anzeigt, wie zum Beispiel Terz-Intervalle, oder keine Bassnote für sie erkennen kann, zum Beispiel im Fall einer Pause.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 997

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 996

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 996

Schriftstile für Generalbass bearbeiten

Sie können die Formatierung der Schriftstile bearbeiten, die projektweit für alle Generalbass-Bezifferungen verwendet werden. Dies empfiehlt sich zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass sie standardmäßig größer angezeigt werden.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für *Tasto solo*-Angaben, für die der Absatzstil **Generalbass Tasto Solo** verwendet wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Schriftstile**, um den Dialog **Schriftstile bearbeiten** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Schriftstile einen der folgenden Schriftstile aus:
 - **Generalbass Schrift**: Wird für Generalbass-Bezifferungen in Fettschrift verwendet
 - **Generalbass Textschrift**: Wird für Generalbass-Bezifferungen in Normalschrift verwendet
3. Aktivieren Sie die folgenden Optionen einzeln oder zusammen, um die jeweilige Eigenschaft der Schrift zu ändern:
 - **Schriftfamilie**
 - **Größe**
 - **Stil**
 - **Unterstrichen**

HINWEIS

Sie müssen eine SMuFL-konforme Schriftfamilie für den Schriftstil **Generalbass Schrift** auswählen.

4. Optional: Wenn Sie **Generalbass Schrift** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Substitutionen** und ändern Sie die Substitutionsschriften nach Bedarf.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Formatierung des ausgewählten Generalbass-Schriftstils wird projektweit geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778



[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ziffern für zusammengesetzte Intervalle im Generalbass aus, die Sie vereinfachen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zusammengesetzte Intervalle als einfache anzeigen** in der **Generalbass**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Ziffern für zusammengesetzte Intervalle werden vereinfacht. Wenn Sie diese Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Ziffern wieder auf ihre Standardoktave zurückgesetzt.

BEISPIEL



Bezifferung mit zusammengesetzten Intervallen



Bezifferung mit vereinfachten zusammengesetzten Intervallen

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, deren aktuelle Darstellung Sie fixieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Generalbass > Aktuelle Darstellung erzwingen**.
-

ERGEBNIS

Die aktuelle Darstellung der ausgewählten Bezifferungen wird fixiert. Das bedeutet, dass zukünftige Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass keine Auswirkung auf sie haben.


HINWEIS

- Sie können in Dorico Elements nicht auf den Dialog **Notensatz-Optionen** zugreifen, da er nur in Dorico Pro verfügbar ist. Durch das Fixieren von Bezifferungen wird ihre Darstellung jedoch beibehalten, wenn Sie das Projekt mit anderen Benutzern teilen, die später Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass vornehmen.
 - Sie können der Option **Aktuelle Darstellung erzwingen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

Generalbass zurücksetzen

Sie können einzelne Generalbass-Bezifferungen zurücksetzen, wenn sie mit der Generalbass-Einstellung **Eingabe genau folgen** eingegeben wurden. Zurückgesetzte Bezifferungen folgen den Standardeinstellungen in Dorico Elements.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Generalbass > Generalbass zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen werden zurückgesetzt und folgen den Standardeinstellungen. Dies kann sich auf ihre Darstellung und die Dauer von Vorhalten auswirken.

TIPP

Sie können der Option **Generalbass zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

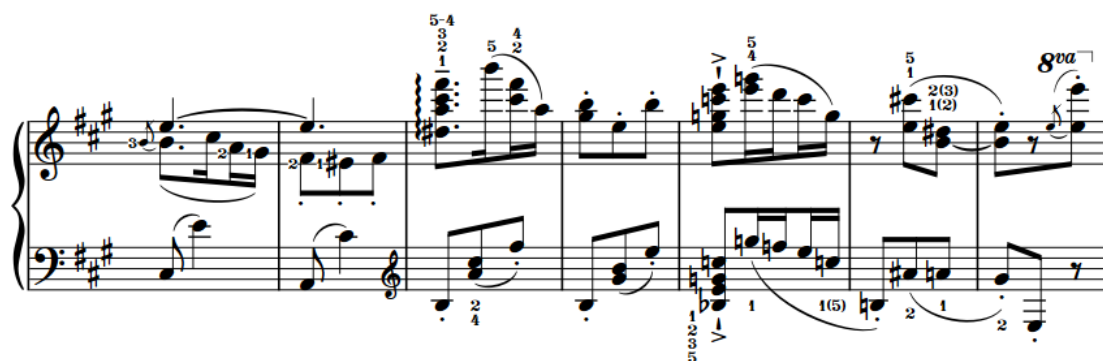
[Generalbass eingeben](#) auf Seite 412

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

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.



Klavierenoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

Dorico Elements 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 Elements nutzen gemäß anerkannten Darstellungskonventionen standardmäßig fett gedruckte römische Ziffern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286

[Fingersätze für Instrumente mit Bünden](#) auf Seite 1020

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 1029

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 1025

[Fingersatz-Schriftstile](#) auf Seite 1017

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1016

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 931

Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze

Fingersätze werden so nah wie möglich an den Noten platziert, für die sie gelten, damit Spieler sie problemlos lesen können.

Für Instrumente, die in Akkoladen notiert werden, z. B. Klavier oder Harfe, können Fingersätze für die rechte Hand über der obersten Notenzeile platziert werden, und Fingersätze für die linke Hand unter der untersten Notenzeile. Wenn Noten für solche Instrumente jedoch dichte, kontrapunktische Formen aufweisen, können Fingersätze zwischen den Notenzeilen platziert werden, um der Richtung der Stimmen zu folgen, zu denen sie gehören.

Abweichende Konventionen gelten für Fingersätze für Instrumente mit Bündeln, da solche Instrumente Fingersätze sowohl für die rechte als auch für die linke Hand erfordern.

Platzierung von Fingersätzen für die rechte Hand

Standardmäßig werden alle Fingersätze für die rechte Hand außerhalb der Notenzeile und auf der Notenkopfseite von Noten platziert, also je nach Halsrichtung über oder unter der Notenzeile. Wenn sie neben Noten innerhalb der Notenzeile angezeigt werden, verbindet Dorico Elements benachbarte Noten mit demselben Fingersatz für die rechte Hand automatisch anhand einer Klammer.

Platzierung von Fingersätzen für die linke Hand

Fingersätze für die linke Hand werden normalerweise innerhalb der Notenzeile und links von den Noten platziert, auf die sie sich beziehen. Sie dürfen jedoch trotzdem nicht mit anderen Objekten wie Vorzeichen und Punktierungen kollidieren. Dorico Elements berechnet automatisch die am besten geeigneten Positionen für Fingersätze für die linke Hand und löscht standardmäßig ihre Hintergründe, um ihre Lesbarkeit bei Positionierung auf Notenzeilenlinien zu verbessern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 1020

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie zu Substitutions-Fingersätzen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Substitution** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Geben Sie den gewünschten Fingersatz für die Substitution in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden jetzt als Substitutions-Fingersätze angezeigt. Die Position der Substitution entspricht standardmäßig der des ursprünglichen Fingersatzes, aber Sie können die rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285

[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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Substitutions-Fingersätze aus, deren abgeleitete rhythmische Position Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Ändern Sie die rhythmische Position des Substitutions-Fingersatzes auf eine der folgenden Arten:

- Im Schreiben-Modus klicken und ziehen Sie den runden Griff nach rechts/links.
- Aktivieren Sie im Schreiben-Modus oder im Notensatz-Modus die Option **Substitutionsversatz** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** des Eigenschaften-Bereichs.

Ändern Sie die rhythmische Position von Substitutionen in Bruchteilen einer Viertelnote, indem Sie einen Wert in das linke Wertefeld eingeben oder auf die Pfeile neben dem Wertefeld klicken. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Substitutionen auf spätere Positionen verschoben. Wenn Sie ihn verringern, werden sie auf frühere Positionen verschoben.

HINWEIS

Das rechte Wertefeld bezieht sich, falls zutreffend, auf die Vorschlagsposition, an der Substitutionen eintreten.

ERGEBNIS

Die rhythmische Position des Substitutions-Fingersatzes wird geändert.

Dorico Elements platziert abgeleitete Substitutionen automatisch so, dass sie richtig neben anderen Fingersätzen angeordnet sind, die mit der Substitution zusammenfallen.

HINWEIS



Wenn Sie mit der Maus arbeiten, können Sie nur die Position von einzelnen Substitutions-Fingersätzen ändern. Mit Hilfe der Option **Substitutionsversatz** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** des Eigenschaften-Bereichs können Sie jedoch die Positionen mehrerer Substitutions-Fingersätze ändern.

Abgeleitete Substitutionen werden immer mit horizontalen Linien angezeigt.

Vorhandene Fingersätze ändern

Sie können die Fingersätze nach der Eingabe ändern, 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den neuen gewünschten Fingersatz in das Wertefeld **Finger oder Position** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** ein.
3. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden geändert.

TIPP

Außerdem können Sie vorhandene Fingersätze im Schreiben-Modus ändern, indem Sie das Fingersatz-Einblendfeld öffnen. Alle an der ausgewählten Note vorhandenen Fingersätze werden im Einblendfeld angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285
- [Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern



Dorico Elements folgt automatisch den Konventionen für die Positionierung von Fingersätzen. Sie können jedoch einzelne Fingersätze für Instrumente ohne Bünde entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Notenzeilen-relative Position** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden über/unter der Notenzeile angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen auch ändern, indem Sie sie im Notensatz-Modus auswählen und **F** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 1020

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



Fingersätze innerhalb der Notenzeile anzeigen

Sie können einzelne Fingersätze, die zu Instrumenten ohne Bündeln 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Fingersätze Sie innerhalb der Notenzeile anzeigen möchten.
 - Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, die Sie innerhalb der Notenzeile anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Links von Notenkopf positionieren** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
-

ERGEBNIS

Fingersätze, die zu den ausgewählten Noten gehören, werden innerhalb der Notenzeile direkt neben den Notenköpfen angezeigt. Wenn sie zu Noten gehören, die auf einer Notenzeilenlinie liegen, wird standardmäßig ein Bereich der Linie gelöscht, um die Lesbarkeit zu verbessern.



BEISPIEL



Position einzelner Fingersätze relativ zu Bindebögen, Oktavzeichen und Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Standardmäßig werden Fingersätze innerhalb des Bogens von Bindebögen, aber außerhalb ihrer Anfänge/Enden positioniert. Sie können die Position einzelner Fingersätze relativ zu Bindebögen ändern. Sie können dies 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.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, deren Position relativ zu Bindebögen Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bindebogen-relative Position** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Innerhalb**
 - **Außerhalb**
-

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Fingersätze relativ zu Bindebögen, Oktavzeichen und Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

Wenn Fingersätze außerdem mit der ersten oder letzten Note von Bindebögen zusammenfallen, werden sie außerhalb all dieser Notationselemente positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Größe von Fingersätzen ändern

Sie können die Größe von Fingersätzen einzeln unabhängig von den Notenköpfen verändern, für die sie gelten. 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, deren Größe Sie verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Skalieren** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Skalierungsfaktor der ausgewählten Fingersätze wird geändert. Sie können z. B. die ausgewählten Fingersätze auf die Hälfte ihrer üblichen Größe skalieren, wenn Sie den Wert auf **50** setzen. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die Standardgröße aller Fingersätze projektweit ändern, indem Sie die Größe für **Fingersatz** im Dialog **Schriftstile bearbeiten** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Fingersatz-Schriftstile](#) auf Seite 1017



Einfassungen und Unterstriche bei Fingersätzen anzeigen

Sie können einzelne Fingersätze für Instrumente ohne Bünde entweder mit einer kreisförmigen Einfassung oder einem Unterstrich darstellen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Instrumente ohne Bündel. Für Instrumente mit Bündeln können Sie stattdessen Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile anzeigen. Sie werden dann von einer kreisförmigen Einfassung umgeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, bei denen Sie eine Einfassung/einen Unterstrich anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Dekoration** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Kreis**
 - **Unterstreichen**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden mit der ausgewählten Dekoration angezeigt.

BEISPIEL



Fingersatz mit Kreis



Fingersatz mit Unterstrich

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

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 Notensatz geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Fingersatz anzeigen** im **Fingersatz**-Bereich.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Darstellung von Erinnerungs-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 1019

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 931

Fingersätze löschen

Sie können Fingersätze von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Fingersätze jedoch in Dorico Elements als Eigenschaften von Noten und nicht als separate Objekte betrachtet werden, können Sie sie nicht wie andere Objekte auswählen und löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, von denen die Fingersätze gelöscht werden sollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Fingersatz** > **Fingersatz zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden von den ausgewählten Noten entfernt.

TIPP

Sie können der Option **Fingersatz zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

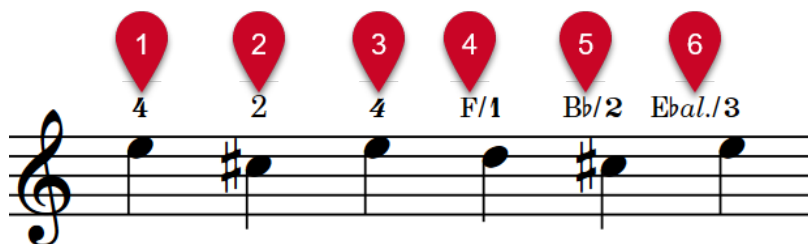
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 64

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Fingersatz-Schriftstile

Es gibt unterschiedliche Schriftstile für unterschiedliche Arten von Fingersätzen. Sie können verschiedene Aspekte dieser Schriften im Dialog **Schriftstile bearbeiten** anpassen, zum Beispiel ihre Schriftgröße ändern, um Fingersätze größer anzuzeigen.



Die folgenden Schriftstile werden für Fingersätze verwendet:

- 1 **Fingersatz-Schrift:** Wird für Fingersätze in Fettschrift verwendet, auch für kursive Fingersätze in Fettschrift. Muss SMuFL-konform sein.
- 2 **Textschrift für Fingersatz:** Wird für Fingersätze in Normalschrift verwendet.
- 3 **Kursiv-Textschrift für Fingersatz:** Wird für kursive Fingersätze verwendet.
- 4 **Fingersatz-Textschrift zur Angabe des Bb/F-Horns (Doppelhorn):** Wird für Notennamen in der Angabe des Hornbereichs verwendet.
- 5 **Fingersatz-Textschrift zur Angabe des Vorzeichens (Doppel-/Tripelhorn):** Wird für Vorzeichen in der Angabe des Hornbereichs verwendet. Muss SMuFL-konform sein.
- 6 **Fingersatz-Textschrift zur Angabe des Alt-Horns (Tripelhorn):** Wird für die Alt-Abkürzung in der Angabe des Tripelhorns verwendet.

HINWEIS

Änderungen an Schriftstilen gelten für das gesamte Projekt einschließlich Einzelstimmen-Layouts.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778
- [Größe von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 1015
- [Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032
- [Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

Einzelne Fingersätze in Kursivschrift anzeigen

Fingersätze werden normalerweise in fetter, nicht-kursiver Schrift angezeigt, aber Sie können einzelne Fingersätze in Kursivschrift darstellen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, die Sie in Kursivschrift anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden fett und kursiv angezeigt, wenn Sie eine fettgedruckte Schrift als projektweite Einstellung für Fingersätze haben, und in normaler Kursivschrift, wenn Sie eine normalstarke Schrift als projektweite Einstellung für Fingersätze haben.

HINWEIS

Fettgedruckte kursive Fingersätze sehen Triolen-/N-tolen-Zahlen sehr ähnlich, was verwirrend sein kann.

Erinnerungs-Fingersätze

Erinnerungs-Fingersätze teilen Spielern mit, dass Fingersätze, die an vorherigen rhythmischen Positionen eingeführt wurden, weiterhin für noch klingende Noten gelten. Dorico Elements zeigt Erinnerungs-Fingersätze automatisch an, wenn Sie neue Fingersätze an rhythmischen Positionen hinzufügen, an denen Noten mit vorhandenen Fingersätzen noch klingen.

Standardmäßig werden Erinnerungs-Fingersätze in Klammern angezeigt. Sie können die Darstellung von einzelnen Erinnerungs-Fingersätzen ändern, z. B. wenn Sie sie manuell an gebundenen Noten zwischen System- und Seitenumbrüchen anzeigen wollen.



Erinnerungs-Fingersatz in Klammern (Standard)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286



Darstellung von Erinnerungs-Fingersätzen ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen Erinnerungs-Fingersätzen ändern, z. B. wenn Sie möchten, dass bestimmte Fingersätze ohne Klammern angezeigt werden, oder wenn Sie bestimmte Erinnerungs-Fingersätze ausblenden möchten. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Erinnerungs-Fingersätze.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe aus, bei denen Sie die Anzeige des Erinnerungs-Fingersatzes ändern möchten.

HINWEIS

Sie müssen die jeweiligen Notenköpfe auswählen, für die die Erinnerungs-Fingersätze gelten, nicht die Fingersätze selbst.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Erinnerung** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Standard**
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Unterdrücken**
-

ERGEBNIS

Die Darstellung von Erinnerungs-Fingersätzen der ausgewählten Noten wurde geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

Fingersätze für Instrumente mit Bündlen

Bundinstrumente wie klassische Gitarre erfordern aufgrund der komplexen Eigenschaften der Noten zusätzliche Fingersatz-Anweisungen für beide Hände.

Fingersätze für Instrumente mit Bündlen nutzen dieselben Schriften wie normale Fingersätze.

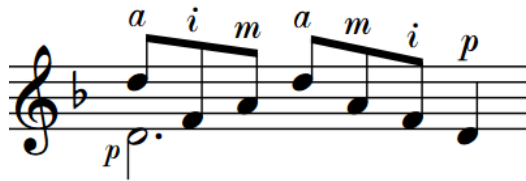
The image shows a musical score for guitar in G major (one sharp). It consists of three measures. The first measure shows a treble clef with a whole note chord (G4, B4, D5) and a bass clef with a whole note chord (G2, B1, D2). The second measure shows a treble clef with a quarter-note sequence (G4, A4, B4, A4, G4) and a bass clef with a quarter-note sequence (G2, F2, E2, D2, C2). The third measure shows a treble clef with a quarter-note sequence (G4, A4, B4, A4, G4) and a bass clef with a quarter-note sequence (G2, F2, E2, D2, C2). Fingerings are indicated by 'i' (index), 'm' (middle), and '4' (ring) for the right hand, and '2' (index), '1' (middle), and '0' (thumb) for the left hand. Dynamics include 'p' (piano) and 'mf' (mezzo-forte).

Eine Passage für Gitarre mit Fingersätzen für die rechte und linke Hand

Fingersätze für die rechte Hand

Fingersätze für die rechte Hand zeigen dem Instrumentalisten, welchen Finger er verwenden soll, um die Saite zu zupfen. Dies geschieht normalerweise mit der rechten Hand. Standardmäßig werden alle Fingersätze für die rechte Hand außerhalb der Notenzeile auf der Notenkopf-Seite der Noten platziert und folgen in mehrstimmigen Kontexten den Halsrichtungen der jeweiligen Stimmen. Wenn mehrere Noten in einem

Akkord mit demselben Finger gespielt werden, können Sie einen einzelnen Fingersatz mit einer Klammer für die mit diesem Finger gezupften Noten anzeigen.



Dorico Elements zeigt »p« für den Daumen der rechten Hand und »e« für den kleinen Finger der rechten Hand an.

Fingersätze für die linke Hand

Fingersätze für die linke Hand zeigen dem Instrumentalisten, welchen Finger er verwenden soll, um die Saite zu greifen. Dies geschieht normalerweise mit der linken Hand. In Dorico Elements werden Fingersätze für die linke Hand innerhalb der Notenzeile und links von den Noten platziert, auf die sie sich beziehen.



Wenn sie innerhalb der Notenzeile neben Noten stehen, werden Fingersätze für die linke Hand kleiner angezeigt als Fingersätze außerhalb der Notenzeile.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 286

[Fingersatz-Schriftstile](#) auf Seite 1017

[Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen](#) auf Seite 1024

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 1025

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

[Tapping](#) auf Seite 1179

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1181

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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie alle Noten in Fingersätzen für die rechte Hand aus, die Sie in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vertikale Position** in der Gruppe **Gezupfter Fingersatz**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - Um Klammern auszublenden und einen separaten Fingersatz für jede ausgewählte Note anzuzeigen, wählen Sie **Über Notenzeile** oder **Unter Notenzeile** aus.
 - Um Klammern und einen einzelnen Fingersatz für alle Noten innerhalb der Klammer anzuzeigen, wählen Sie **Neben Note**.
-

ERGEBNIS

In den ausgewählten Fingersätzen für die rechte Hand werden Klammern ausgeblendet/angezeigt. Wenn Sie **Über Notenzeile** oder **Unter Notenzeile** ausgewählt haben, wird ihre notenzeilenabhängige Platzierung entsprechend geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung 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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 677



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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze für die linke Hand aus, deren Position Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fingersatzposition** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Außerhalb von Notenzeile**
 - **Links von Note**
 - **Rechts von Note**
-

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Fingersätze für die linke Hand wird geändert. Wenn sie außerhalb der Notenzeile angezeigt werden, werden sie standardmäßig oberhalb von ihr platziert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

BEISPIEL



Außerhalb von Notenzeile



Links von Note



Rechts von Note

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze](#) auf Seite 1009

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285

Hintergrund von Fingersätzen für die linke Hand innerhalb der Notenzeile löschen



Standardmäßig haben Fingersätze für die linke Hand in Dorico Elements gelöschte Hintergründe, weil sie oft in der Notenzeile auf Notenzeilenlinien platziert werden. Sie können festlegen, ob der Hintergrund von einzelnen Fingersätzen für die linke Hand gelöscht werden soll oder nicht. Sie

können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für innerhalb der Notenzeile platzierte 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.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

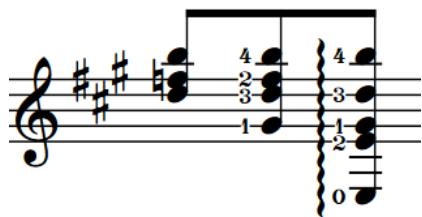
1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze für die linke Hand aus, deren Hintergrund Sie sichtbar machen bzw. löschen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

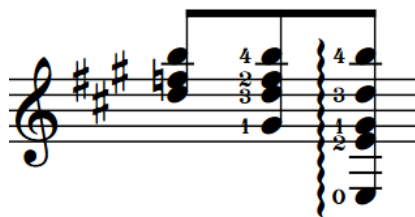
Die Hintergründe der ausgewählten Fingersätze für die linke Hand werden gelöscht, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und nicht gelöscht, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, haben Fingersätze für die linke Hand standardmäßig gelöschte Hintergründe.

BEISPIEL



Fingersätze für die linke Hand mit gelöschten Hintergründen



Fingersätze für die linke Hand ohne gelöschte Hintergründe



Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen

Sie können Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen, um anzugeben, welcher Finger der rechten Hand verwendet werden soll, um einen Akkord zu spielen. Standardmäßig werden Fingersätze am unteren Rand von Arpeggio-Zeichen platziert.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Arpeggio-Zeichen, die zu Instrumenten mit 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

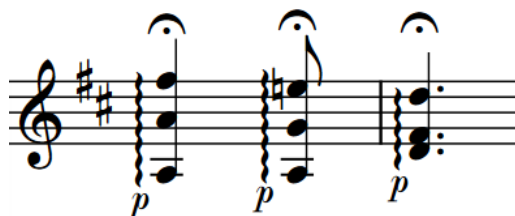
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die zu den Instrumenten mit Bündlen gehören, zu denen Sie Fingersätze hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Finger** in der Gruppe **Gezupfter Fingersatz**.
 3. Geben Sie den gewünschten Fingersatz in das Wertefeld ein.
Für den Daumen müssen Sie zum Beispiel **p** eingeben.
-

ERGEBNIS

Der jeweilige Fingersatz wird zu den ausgewählten Arpeggio-Zeichen hinzugefügt. Er wird standardmäßig am unteren Rand der Arpeggio-Zeichen positioniert.

BEISPIEL



Arpeggio-Zeichen-Fingersatz für den Daumen

WEITERFÜHRENDE LINKS

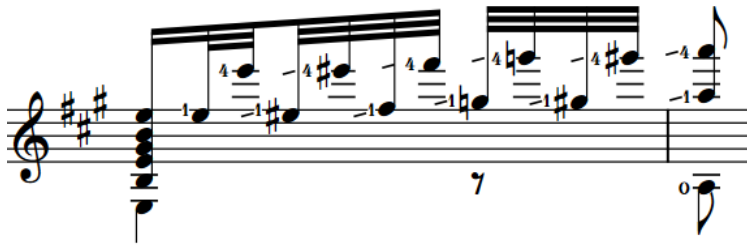
[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Fingersatz-Slides

Fingersatz-Slides geben an, dass der Instrumentalist den Finger am Hals des Instruments auf-/abwärts gleiten lassen soll. Sie werden als angewinkelte Linie zwischen Fingersätzen notiert.

Die Note am Anfang eines Fingersatz-Slides wird als Quellnote bezeichnet. Die Note am Ende eines Fingersatz-Slides wird als Zielnote bezeichnet.



Eine Passage mit Fingersatz-Slides

Wenn die Quell- und Zielnoten horizontal dicht genug beieinander liegen, werden Fingersatz-Slides zwischen den Fingersätzen angezeigt und verbinden deren vorhandene Positionen direkt miteinander, ohne dass sie verschoben werden. Wenn die Quell- und Zielnoten horizontal weit voneinander entfernt liegen, werden Fingersatz-Slides mit einer festen Länge links von der Zielnote angezeigt. Sie können die Länge einzelner Fingersatz-Slides ändern.

Fingersatz-Slides umgehen automatisch Hindernisse wie Notenköpfe, Vorzeichen und andere Fingersätze.

HINWEIS

- Dorico Elements passt die Länge/den Winkel von Fingersatz-Slides automatisch an, wenn Sie die Fingersätze an ihrem Anfang/Ende verschieben.
- In Dorico Elements können Sie Fingersatz-Slides nur in Notenzeilen anzeigen, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören. In Notenzeilen, die zu anderen Saiteninstrumenten gehören, können Sie stattdessen Fingersatzverschiebungen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

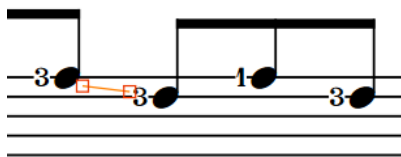
[Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1030

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186

Fingersatz-Slides im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Fingersatz-Slide zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Fingersatz-Slides anzupassen.



Griffe an einem Slide, das zwei Noten miteinander verbindet (im Notensatz-Modus)

HINWEIS

- Wenn Sie die Länge von Fingersatz-Slides ändern möchten, empfehlen wir Ihnen, dies zu tun, indem Sie zuerst ihre Eigenschaft **Slide-Typ** ändern oder die Fingersätze verschieben. Dorico Elements passt die Länge/den Winkel von Fingersatz-Slides automatisch an, wenn Sie die Fingersätze an ihrem Anfang/Ende verschieben.
- Sie können Fingersatz-Slides nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die Noten ändern möchten, auf die sich Fingersatz-Slides beziehen, müssen Sie sie zwischen ihren

ursprünglichen Noten ausblenden und neue Fingersatz-Slides zwischen den neuen Noten anzeigen.

- Fingersatz-Slides, die nur vor der Zielnote angezeigt werden, haben eine feste Länge und daher keine Griffe am Anfang/Ende.
 - Sie können ganze Fingersatz-Slides, die Noten miteinander verbinden, nicht verschieben. Sie können nur ihre Griffe verschieben.
-



Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen

Sie können Slides zwischen Noten ausblenden/anzeigen, die auf Bundinstrumenten mit demselben Finger der linken Hand auf derselben Saite gespielt werden.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bünden gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben für die Noten am Anfang und am Ende der Slides denselben Fingersatz für die linke Hand eingegeben.
 - Sie haben dieselbe Saite für die Noten am Anfang und am Ende der Slides angegeben.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Zielnoten aus, vor denen Sie Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Slide-in** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
-

ERGEBNIS

Fingersatz-Slides werden vor den ausgewählten Noten angezeigt, wenn **Slide-in** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Abstand zwischen den Quell- und Zielnoten klein genug ist, werden Fingersatz-Slides als Winkellinien angezeigt, die die Fingersätze miteinander verbinden. Wenn der Abstand groß ist, werden Fingersatz-Slides als angewinkelte Linie mit fester Länge links von den Zielnoten angezeigt.

TIPP

Wenn Sie die Platzierung oder den Winkel des Slides anpassen möchten, können Sie entweder die Fingersätze oder das Slide selbst im Notensatz-Modus grafisch verschieben. Dorico Elements passt die Länge/den Winkel von Fingersatz-Slides automatisch an, wenn Sie die Fingersätze an ihrem Anfang/Ende verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285
- [Vorhandene Fingersätze ändern](#) auf Seite 1012
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094



Länge von Fingersatz-Slides ändern

Sie können die Länge einzelner Fingersatz-Slides ändern und sie entweder als Verbindung zwischen den Quell- und Ziel-Fingersätzen oder als Linie mit fester Länge vor der Zielnote anzeigen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

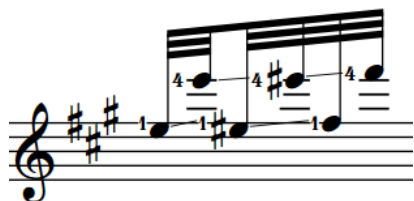
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersatz-Slides aus, deren Größe Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Slide-Typ** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Fingersatz-Slides zwischen den Fingersätzen am Anfang/Ende anzuzeigen, wählen Sie **Verbinden**.
 - Um Fingersatz-Slides mit fester Länge vor den Ziel-Fingersätzen anzuzeigen, wählen Sie **Nur Ziel**.
-

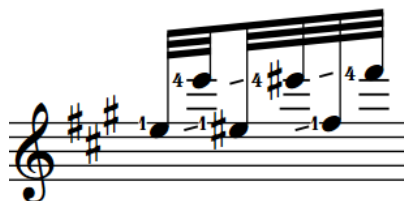
ERGEBNIS

Die Länge der ausgewählten Fingersatz-Slides wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Verbinden



Nur Ziel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 1020

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen

Für Instrumente wie Trompete und Horn werden Fingersätze verwendet, um zu zeigen, welche Ventile betätigt werden müssen, um einen bestimmten Klang zu erzeugen.

Sie können Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen als Ziffern ohne Trennzeichen in das Fingersatz-Einblendfeld eingeben. Geben Sie z. B. **12** für ein C# auf einer Trompete ein, um anzuzeigen, dass die ersten zwei Ventile betätigt werden müssen.

Standardmäßig legt Dorico Elements Fingersätze, die in Notenzeilen für Blechbläser eingefügt werden, vertikal übereinander. Sie werden standardmäßig ohne Trennzeichen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersatz-Schriftstile](#) auf Seite 1017

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285

[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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Horn-Fingersätze aus, bei denen die Bereichsauswahl eingefügt werden soll. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bereich des Horns** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie einen der folgenden Hornbereiche aus dem Menü:
 - **F**
 - **B**
 - **F-Alt**
 - **Eb-Alt**
 - **Daumenventil**
-

ERGEBNIS

Zu den ausgewählten Fingersätzen werden Bereichsangaben hinzugefügt.

Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden



Sie können Verschiebungsangaben nach einzelnen Fingersätzen, die zu Saiteninstrumenten gehören, anzeigen/ausblenden. Sie können dies 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in den Notenzeilen für Saiteninstrumente die Noten oder Fingersätze aus, ab denen Sie eine Verschiebung anzeigen sollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wechsel zur nächsten Note anzeigen** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
-

ERGEBNIS

Verschiebungsangaben werden angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und sogar dann, wenn es für die Noten an jedem Ende explizite Fingersätze gibt, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert ist. Sie werden zwischen den ausgewählten Noten und den direkt auf sie folgenden Noten positioniert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können beim Eingeben von Fingersätzen für Saiteninstrumente angeben, dass an Fingersätzen Verschiebungsangaben angezeigt werden sollen.

BEISPIEL



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 285

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 1025

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Angaben aus, deren Richtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Richtung wechseln** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Verschiebungsangaben werden nach oben/unten gedreht.

HINWEIS

Sie können die Richtung von Verschiebungsangaben auch beeinflussen, indem Sie die Saiten angeben, auf denen Noten gespielt werden sollen.

Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze

Dorico Elements importiert Fingersätze, die anhand des Fingersatz-Elements in MusicXML-Dateien angegeben wurden.

Aus Finale importierte MusicXML-Dateien stellen Fingersätze normalerweise richtig dar. Da jedoch Sibelius das Fingersatz-Element nicht verwendet, kann Dorico Elements Fingersätze aus MusicXML-Dateien, die von Sibelius exportiert wurde, nicht importieren.

Saitenanzeigen

Saitenanzeigen werden häufig in Gitarrennoten verwendet, um Spielern zu zeigen, auf welcher Saite sie eine Note spielen sollen. Besonders sinnvoll ist dies bei Tonhöhen, die auf mehreren Saiten möglich sind.

Saitenanzeigen geben die Saitennummer innerhalb eines kreisförmigen Rahmens an und beinhalten optional eine gestrichelte Linie, wenn sie sich auf mehrere Noten beziehen. Offene Tonhöhen werden häufig als Null ohne einen Rahmen angezeigt.

In Dorico Elements werden Saitenanzeigen für gegriffene Tonhöhen in der normalen Schriftart und Saitenanzeigen für offene Saiten in der Fettschriftart angezeigt.



Eine Phrase mit Saitenanzeigen und Fingersätzen für die linke Hand

Es gibt zwei Arten von Saitenanzeigen in Dorico Elements, die Sie auf unterschiedliche Arten eingeben.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile werden immer in kreisförmigen Rahmen angezeigt. Sie werden automatisch durch gestrichelte Dauerlinien erweitert, wenn angezeigt werden soll, dass mehrere Noten auf der jeweiligen Saite zu spielen sind.

In Dorico Elements werden Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile als Spielanweisungen aufgefasst. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen. Außerdem können Sie den Dauerlinienstil von Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile auf dieselbe Weise ändern wie bei Fortsetzungslinien für Spielanweisungen.



Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile mit Dauerlinie

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile stehen in kreisförmigen Rahmen, es sei denn, sie weisen auf offene Saiten hin; in diesem Fall werden sie als Null in Fettschrift ohne Rahmen angezeigt. Die Hintergründe um sie herum werden automatisch gelöscht, damit sie nicht von Notenzeilenlinien verdeckt werden. Sie stehen standardmäßig links von Notenköpfen, aber werden automatisch rechts angezeigt, wenn es für die jeweiligen Noten Fingersätze für die linke Hand gibt.

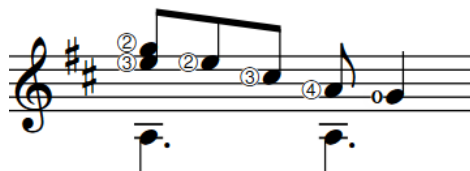
Die in Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile angezeigte Saitennummer wird automatisch berechnet, aber Sie können die Saite auch manuell angeben.

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile für gegriffene Tonhöhen sind verkleinerte Versionen von Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile.

In Dorico Elements werden Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile als Eigenschaften der jeweiligen Noten aufgefasst. Sie können sie nur im Notensatz-Modus unabhängig von den zugehörigen Noten auswählen.

HINWEIS

Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nur an Noten anzeigen, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.



Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile, wobei die letzte für eine offene Saite steht

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 1020

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1223

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Fingersatz-Schriftstile](#) auf Seite 1017

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, von denen Sie Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile entfernen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Anzeigen** in der **Saitenanzeige**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile werden von den ausgewählten Noten entfernt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 399

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Positionen von Saitenanzeigen

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile werden standardmäßig über ihr platziert. In mehrstimmigen Kontexten werden Saitenanzeigen für Hals-aufwärts-Stimmen über der Notenzeile und Saitenanzeigen für Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Die Hintergründe um Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile werden automatisch gelöscht, damit sie nicht von Notenzeilenlinien verdeckt werden. Sie stehen standardmäßig links von Notenköpfen, aber werden automatisch rechts angezeigt, wenn es für die jeweiligen Noten Fingersätze für die linke Hand gibt. Sie können die Notenkopf-relative Position von einzelnen Saitenanzeigen ändern.

Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden. Außerdem können Sie die Notenzeilen-relative Positionierung von einzelnen Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile auf dieselbe Weise ändern wie bei Spielanweisungen.

Sie können Saitenanzeigen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

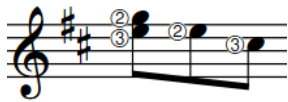
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile aus, deren Notenzeilen-relative Position Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Notenkopf-relative Pos.** in der **Saitenanzeige-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Die Notenkopf-relative Position der ausgewählten Saitenanzeigen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Saitenanzeigen links von Notenköpfen



Saitenanzeigen rechts von Notenköpfen

Titelei

Titelei ist in Dorico Elements ein weiter Begriff, der alle Informationen umfasst, die vor dem ersten Takt mit Noten in Partituren zu finden sind.

Zur Titelei zählen musikalische Informationen, die häufig auf Seiten vor den ersten Partiturseiten angegeben werden, zum Beispiel eine Titelseite, eine Instrumentenliste, Programmhinweise und Interpretationsanweisungen.

Außerdem beinhaltet die Titelei Angaben über die Noten auf der ersten Seite von Partituren und Einzelstimmen, darunter Widmung, Titel, Untertitel, Komponisten und Textdichter.

TIPP

Eine effiziente Methode, um Informationen in allen Layouts einheitlich zu präsentieren, ist die Verwendung von Token, die auf Felder im Dialog **Projekt-Info** verweisen. Die Standard-Seitenvorlagen in Dorico Elements enthalten Token für den Projekttitel, den Liedtextdichter und den Komponisten auf der ersten Seite in Layouts und den Partietitel (Partitur-Layouts) bzw. den Layout-Namen (Einzelstimmen-Layouts) am oberen Rand aller folgenden Seiten. In Einzelstimmen-Layouts wird außerdem automatisch der Layout-Name links oben auf der ersten Seite angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 77

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191

[Token](#) auf Seite 686

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Rahmen](#) auf Seite 685

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 639

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 1036

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 686

[Layouts](#) auf Seite 176

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden

Sie können Rahmen projektweit um alle Layoutnamen herum anzeigen. Standardmäßig werden Layoutnamen mit Rahmen am oberen Rand von Seiten in Einzelstimmen-Layouts angezeigt, die die **Erste**-Seitenvorlage nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Absatzstile**, um den **Absatzstile**-Dialog zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der Liste der Absatzstile die Option **Layoutname**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das Kontrollkästchen für **Rahmen**.
 4. Optional: Wenn Sie das Kontrollkästchen aktiviert haben, aktivieren und ändern Sie die verfügbaren Rahmenoptionen nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel den Rahmenstil und die Rahmenstärke ändern.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 186

[Token](#) auf Seite 686

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1414

[Stil von Textobjektrahmen ändern](#) auf Seite 1415

Vorschläge

Vorschläge sind Noten ohne feste Dauer, die schnell gespielt werden sollen. Sie werden als verkleinerte Version normaler Noten angezeigt, durch deren Hals normalerweise ein Strich verläuft.

Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als »Acciaccatura« bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhälse werden als »Appoggiatura« bezeichnet und häufig langsamer als Acciaccaturas gespielt. In der Barockmusik wurde Appoggiaturas oft eine bestimmte Dauer zugeschrieben, die auf dem rhythmischen Wert des Notenkopfs, mit dem sie verbunden waren, und dem vorliegenden Metrum basierte. Daher werden durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge bei der Wiedergabe in Dorico Elements anders behandelt.

Vorschläge nehmen keinen rhythmischen Raum ein, sondern werden in den Raum vor der Note gesetzt, mit der sie verbunden sind, d. h. der Note direkt rechts von ihnen.

Vor einem Notenkopf können mehrere Vorschläge stehen. Wenn zwei oder mehr Vorschläge mit demselben Notenkopf verbunden sind und einen rhythmischen Wert haben, der durch ein Fähnchen dargestellt wird (z. B. Achtel- und Sechzehntelnoten), werden sie automatisch miteinander verbalkt.



Mehrere Vorschläge vor Noten

In Dorico Elements haben Vorschläge standardmäßig 3/5 der Größe eines normalen Notenkopfs und werden durch die von Ihnen für den Notenabstand festgelegten Einstellungen beeinflusst. Es gibt eine separate Option, die speziell für den Abstand der Vorschläge gilt.

Sie können Notationselemente wie Bindebögen und Artikulationen auf dieselbe Weise zu Vorschlägen hinzufügen wie zu normalen Noten. Außerdem können Sie Vorschläge nach der Eingabe transponieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 1040

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 1042

[Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1045

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1333

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Notenabstand](#) auf Seite 530

Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge

Vorschläge werden in vielen Hinsichten wie normale Noten behandelt, aber es gibt einige spezifische Konventionen für ihre Halsrichtung, ihre Position relativ zu Notenköpfen und die Platzierung der Striche durch ihre Notenhäse.

Vorschläge werden immer vor einem Notenkopf positioniert, selbst wenn sie nicht vor der Zählzeit, sondern auf der Zählzeit gespielt werden sollen. Normalerweise werden sie nach Taktstrichen platziert, um eine Positionierung direkt vor dem Notenkopf zu ermöglichen, mit dem sie verbunden sind. Sie können Vorschläge stattdessen vor Taktstrichen anzeigen, zum Beispiel, wenn Sie eine Gruppe von drei oder mehr Vorschlägen haben und den Abstand zwischen dem Taktstrich und der ersten Zählzeit im Takt verringern möchten.

Die Striche durch die Notenhäse von Vorschlägen werden am Anfang von Vorschlagsbalken angezeigt. Bei einzelnen Vorschlägen verläuft der Strich durch den Hals und das Fähnchen und ragt gegebenenfalls auf beiden Seiten des Halses hinaus.



Ähnlich wie bei normalen Noten führt das Hinzufügen von Vorzeichen dazu, dass die Abstände von Vorschlägen angepasst werden, damit die Vorzeichen gut lesbar sind.

Artikulationen für Vorschläge werden so positioniert, dass sie leicht lesbar sind, üblicherweise außerhalb der Notenzeile. Dorico Elements platziert Artikulationen automatisch auf der Halsseite von Vorschlägen und außerhalb der Notenzeile, sofern der Hals oder Balken innerhalb der Notenzeile liegt.

Vorschläge in mehrstimmigen Kontexten

Gemäß anerkannten Notationskonventionen werden Vorschläge standardmäßig mit nach oben gerichteten Hälsen angezeigt, wenn es nur eine Stimme in der Notenzeile gibt. Dies gilt auch, wenn der Hals des Notenkopfs, mit dem sie verbunden sind, nach unten gerichtet ist.

Wenn es jedoch mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, werden alle Noten in den oberen Stimmen mit nach oben gerichteten Hälsen und alle Noten in den unteren Stimmen mit nach unten gerichteten Hälsen angezeigt, einschließlich aller Vorschläge. Dies wirkt sich auch auf die Krümmungsrichtung von Bindebögen aus.

Diese Anpassung findet in Dorico Elements automatisch statt, aber Sie können die Halsrichtung von Vorschlägen auch manuell ändern.



Bindebögen relativ zu Vorschlägen

Standardmäßig enden Bindebögen, die mit Vorschlägen beginnen und mit Haltebogenketten enden, mit der ersten Note der Haltebogenkette. Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern. Dies gilt auch für Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen.

TIPP

Auf der **Notenabstand**-Seite in den **Layout-Optionen** können Sie den Notenabstands-Skalierungsfaktor für Vorschläge in jedem einzelnen Layout ändern.





WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen](#) auf Seite 1041
- [Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1333
- [Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten](#) auf Seite 1332
- [Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1113
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln

Sie können alle vorhandenen Noten in Vorschläge umwandeln. Dies kann zum Beispiel nützlich sein, wenn Sie Noten bearbeiten möchten, die Sie per MIDI-Aufnahme eingegeben haben.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie in Vorschläge umwandeln möchten.
 - Optional: Ändern Sie den Vorschlagstyp auf eine der folgenden Arten in durchgestrichen/ nicht durchgestrichen:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste--**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf **Durchgestrichene Vorschläge**  oder **Nicht durchgestrichene Vorschläge** .
 - Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Drücken Sie **-**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in Vorschläge mit demselben notierten Notenwert umgewandelt. Alle Punktierungen werden jedoch entfernt.

Standardmäßig werden durchgestrichene Vorschläge an die rhythmische Position nach der letzten ausgewählten Note in jedem Bereich angehängt, während nicht durchgestrichene Vorschläge an die rhythmische Position der ersten ausgewählten Note in jedem Bereich angehängt werden.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Bearbeiten** können Sie die Standardrichtung beim Umwandeln vorhandener Noten in Vorschläge ändern.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Notenwert von Vorschlägen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 269

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 1042


[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1468

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

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 1469

[Auftakte](#) auf Seite 1443



[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 471

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren relative Position zu den Taktstrichen Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorschlag vor Taktstrich** in der **Vorschläge**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Vorschläge an den ausgewählten rhythmischen Positionen werden vor Taktstriche gerückt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und hinter Taktstriche, wenn sie deaktiviert ist.

HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Vorschläge an den ausgewählten rhythmischen Positionen aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258

Größe von Vorschlägen

Vorschläge sind kleinere Versionen normaler Noten, die um ein Verhältnis verkleinert werden, das standardmäßig auf 3/5 einer normalen Note eingestellt ist.

Sie können die Größe von Vorschlägen einzeln wie bei normalen Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Größe von Noten/Objekten ändern](#) auf Seite 454

Durchstreichung von Vorschlägen


Durchstreichungen, die diagonal über die Hälse von Vorschlägen gezogen werden, werden oft verwendet, um verschiedene Arten von Vorschlägen zu unterscheiden. Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als Acciaccatura bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhälsen werden als Appoggiatura bezeichnet und häufig langsamer als Acciaccaturas gespielt.


In Dorico Elements werden Vorschläge standardmäßig mit durchgestrichenen Hälsen angezeigt. Sie können ändern, ob bei Eingabe von Vorschlägen Durchstreichungen dargestellt werden sollen als auch die Art vorhandener Vorschläge.

Art von Vorschlägen ändern



Sie können die Art einzelner Vorschläge nach der Eingabe ändern. Vorschläge besitzen standardmäßig durchgestrichene Hälse, aber Sie können sie zu Vorschlägen ohne durchgestrichene Hälse ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.




VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren Art Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Vorschlagstyp** in der **Vorschläge**-Gruppe:
 - **Durchgestrichener Hals** 
 - **Nicht durchgestrichener Hals** 

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden mit durchgestrichenem/nicht durchgestrichenem Hals angezeigt.



TIPP

Sie können die Art ausgewählter Vorschläge ändern, indem Sie **Alt/Opt-Taste--** drücken oder auf **Vorschläge**  im Noten-Werkzeugfeld klicken und die Taste halten und dann auf **Nicht durchgestrichene Vorschläge**  oder **Durchgestrichene Vorschläge**  klicken.

Striche durch die Hälse von Vorschlägen verschieben

Sie können die vertikale Position einzelner Striche durch Vorschläge ändern. 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorschläge aus, deren Strichpositionen Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Vorschläge** (einzeln oder zusammen):
 - **Abstand des Strichs von der Spitze des Halses**
 - **Strichversatz nach rechts**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Wenn Sie den **Abstand des Strichs von der Spitze des Halses** erhöhen, werden Striche durch Vorschläge weiter von den Halsspitzen entfernt und rücken näher an die Notenköpfe. Wenn Sie den Wert verringern, werden sie näher an die Halsspitzen und weiter weg von den Notenköpfen gerückt.

Wenn Sie den **Strichversatz nach rechts** erhöhen, werden Striche durch Vorschläge nach rechts verschoben; wenn Sie den Wert verringern, werden Sie nach links verschoben.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Länge von Strichen durch Vorschläge ändern

Sie können die Länge von einzelnen Strichen durch die Hälse von Vorschlägen 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorschläge aus, deren Strichlänge Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Vorschläge** (einzeln oder zusammen):
 - **Strichlänge**
 - **Überstand des Strichs aus Balken** (nur verbalkte Vorschläge)

HINWEIS

Wenn Sie **Strichlänge** aktivieren, hat es den Anschein, als würden die Vorschlag-Schrägstriche verschwinden, weil der Wert beim Aktivieren der Eigenschaft auf **0** gesetzt wird.

3. Ändern Sie die Länge und/oder den Überstand der ausgewählten Schrägstriche, indem Sie die Werte in den entsprechenden Wertefeldern ändern.

ERGEBNIS

Wenn Sie die **Strichlänge** erhöhen, werden die Striche durch Vorschläge sowohl an einzelnen Vorschlägen als auch an den Vorschlagsbalken verlängert; wenn Sie den Wert verringern, werden die Striche verkürzt.

Wenn Sie den **Überstand des Strichs aus Balken** erhöhen, wird der Überstand der Striche aus Vorschlagsbalken vergrößert; wenn Sie den Wert verringern, wird der Überstand verkleinert.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Hälse 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 Hälse von Vorschlägen in Dorico Elements in allen Schlüsseln standardmäßig nach oben, unabhängig von der Halsrichtung der Note, zu der sie gehören. Die Halsrichtung von Vorschlägen ändert sich automatisch, wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt, aber Sie können die Halsrichtung einzelner Vorschläge auch manuell ändern. Außerdem können Sie die Hälse von Vorschlägen auf dieselbe Art und Weise verlängern/kürzen wie die Hälse normaler Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhälse](#) auf Seite 1111

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1113

[Notenhälse verlängern/kürzen](#) auf Seite 1116

[Notenhälse anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1117

Vorschlagsbalken

Dorico Elements fasst automatisch mehrere benachbarte Vorschläge zu Balken zusammen, wenn sie eine Achtelnote (Achtel) oder eine kürzere Dauer haben.

Ebenso wie alle anderen Balken folgen Vorschlagsbalken im Idealfall den anerkannten Standards für die Balkenplatzierung relativ zu Notenzeilenlinien, um Keile zu vermeiden. Da Vorschläge jedoch kleiner als normale Noten sind, kann dies zu extremen Neigungen in den Balken von Vorschlägen führen.

Außerdem können Sie den Neigungswinkel von Vorschlagsbalken auf dieselbe Art und Weise anpassen wie bei normalen Balken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 866

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.

Im **Vorschläge**-Abschnitt der **Timing**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** können Sie festlegen, ob einzelne nicht durchgestrichene Vorschläge auf oder vor der Zählzeit wiedergegeben werden sollen, und den maximalen Notenwert für die Wiedergabe von nicht durchgestrichenen Vorschlägen als kurze Appoggiaturas sowie die standardmäßige klingende Dauer von Vorschlägen einstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 258

[Durchstreichnung von Vorschlägen](#) auf Seite 1042

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 Elements gibt es die folgenden Arten von Fermaten und Pausen:

Fermaten

Fermaten zeigen an, dass eine Note länger gehalten wird als durch ihre notierte Länge vorgegeben, und gelten für das gesamte Ensemble. In Dorico Elements sind Fermaten an den entsprechenden rhythmischen Positionen global vorhanden, weswegen sie automatisch in allen Notenzeilen und Stimmen angezeigt werden.

Manchmal werden sie auch als »Ruhezeichen« bezeichnet.



Atemzeichen

Atemzeichen weisen Spieler auf geeignete Stellen zum Atemholen hin bzw. schlagen eine Phrasierung der Musik zwecks Erzeugung eines entsprechenden Effekts vor.



Zäsuren

Zäsuren zeigen an, dass eine Note über ihren gesamten Wert gehalten wird, gefolgt von einer Pause. In Dorico Elements sind Zäsuren an den entsprechenden rhythmischen Positionen global vorhanden, weswegen sie automatisch in allen Notenzeilen angezeigt werden.



HINWEIS

Fermaten und Pausen haben aktuell keine Auswirkungen auf die Wiedergabe; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 349

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 1048

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 1049

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 1049

Arten von Fermaten

In Dorico Elements gibt es verschiedene Arten von Fermaten. Jede Fermate zeigt eine vorgeschlagene Pausendauer an, die jedoch Raum für Interpretation lässt.

Fermate

Sehr kurze Fermate 

Beschreibung

Zeigt an, dass eine Note nur einen Bruchteil länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.

Kurze Fermate 

Zeigt an, dass eine Note ein wenig länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.

Kurze Fermate (Henze) 


Zeigt an, dass eine Note ein wenig länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben (wie von Hans Werner Henze verwendet).

Fermate 



Zeigt an, dass eine Note länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.

Lange Fermate 









Zeigt an, dass eine Note deutlich länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.

Lange Fermate (Henze) 

Zeigt an, dass eine Note deutlich länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben (wie von Hans Werner Henze verwendet).

Fermate	Beschreibung
Sehr lange Fermate 	Zeigt an, dass eine Note viel länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.
Curlew (Britten) 	Zeigt in asynchroner Musik an, dass eine Note oder Pause bis zum nächsten Synchronisierungspunkt gehalten werden soll (wie von Benjamin Britten verwendet).

Fermaten können in zwei Stile unterteilt werden. Da sich deren Bedeutungen überschneiden, kann es für Spieler verwirrend sein, wenn beide Stile in ein und demselben Projekt verwendet werden.

Stil	Sehr kurze Fermate	Kurze Fermate	Fermate	Lange Fermate	Sehr lange Fermate
Standard					
Henze	n/v				n/v

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 349

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 453






Arten von Atemzeichen

In Dorico Elements gibt es verschiedene Arten von Atemzeichen. Atemzeichen zeigen Spielern geeignete Stellen zum Luftholen bzw. zum Erzeugen eines entsprechenden musikalischen Effekts an.

Komma-artige	Häkchen-artige	Aufstrich-artige	Salzedo
,	✓	V	

Arten von Zäsuren

In Dorico Elements gibt es verschiedene Arten von Zäsuren. Alle Zäsuren zeigen eine Unterbrechung des Klangs an, aber für unterschiedliche musikalische Stile werden häufig auch unterschiedliche Arten von Zäsuren benötigt.

Zäsur	Dicke Zäsur	Kurze Zäsur	Gebogene Zäsur	Zäsur mit einem Strich
				
Zwei diagonale Schrägstriche	Zwei dicke diagonale Schrägstriche	Zwei gerade vertikale Striche	Zwei gekrümmte diagonale Schrägstriche	Ein gerader vertikaler Strich

Wenn Sie anhand der einzelnen Arten von Zäsuren bestimmte Halte- oder Pausenlängen anzeigen möchten, empfehlen wir Ihnen, eine Legende hinzuzufügen, da verschiedene Spieler diese Symbole unterschiedlich auslegen könnten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 349

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 453

Positionen von Fermaten und Pausen

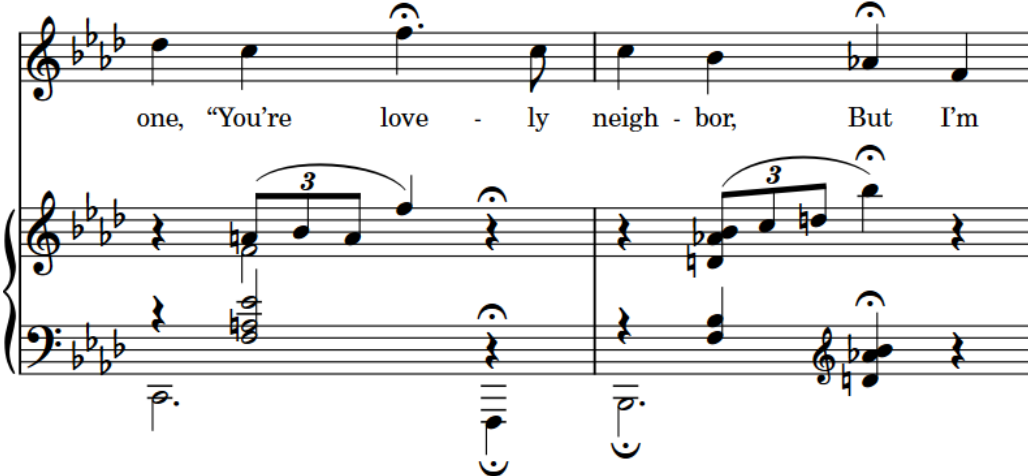
Fermaten und Pausen werden in einstimmigen Kontexten standardmäßig über dem Notensystem platziert und auf allen Notenzeilen an der nächstgelegenen verfügbaren rhythmischen Position angezeigt, z. B. wenn eine einzelne Notenzeile eine Fermate auf dem letzten Schlag des Takts hat, wird sie oberhalb der Taktpausen auf den anderen leeren Notenzeilen angezeigt. In Notenzeilen mit mehreren Stimmen können Fermaten auch umgedreht unter der Notenzeile angezeigt werden.

Sie können Fermaten und Pausen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Fermaten und Pausen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Fermaten

Fermaten werden horizontal positioniert, so dass sie 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 the right hand of a piano accompaniment, and the bottom staff is the left hand. Fermatas are placed over notes and rests in all three staves. In the piano accompaniment, there are also triplet markings over some notes.

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

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 349

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Mehrere Fermaten und Pausen an derselben rhythmischen Position

Da sich Fermaten auf alle Notenzeilen auswirken, kann es an einer rhythmischen Position nur eine Art von Fermate geben. Sie können zum Beispiel nicht eine kurze Fermate in einer Notenzeile und eine lange Fermate an derselben rhythmischen Position in einer anderen Notenzeile verwenden.

Eine Curlew-Fermate kann an derselben rhythmischen Position wie eine andere Art von Fermate stehen, nicht aber an derselben rhythmischen Position wie ein Atemzeichen. Dies ist die einzige Ausnahme in Dorico Elements.

Zäsuren können mit allen Arten von Atemzeichen zusammenfallen, aber Sie können nicht eine Zäsur und eine Fermate an derselben rhythmischen Position einsetzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 349

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Rhythmische Position](#) auf Seite 22

Änderungen an Fermaten in einzelnen Notenzeilen

Wenn Sie die Art von Fermate oder Zäsur in einer Notenzeile ändern, wird diese Änderung an der jeweiligen rhythmischen Position auf alle Notenzeilen übertragen, da an einer rhythmischen Position nur Pausen derselben Dauer vorkommen können.

Wenn Sie jedoch eine bestimmte Fermate in einer Notenzeile übergehen, z. B. indem Sie sie in ein Britten-Curlew oder ein Atemzeichen ändern, wird diese Änderung durch darauffolgende Änderungen der vorhandenen Fermate in anderen Notenzeilen nicht beeinflusst. Wenn Sie das

neu hinzugefügte Britten-Curlew oder Atemzeichen in der Notenzeile wieder löschen, wird die Fermate aus den übrigen Notenzeilen wiederhergestellt.

Wenn Sie z. B. eine Fermate in ein Atemzeichen ändern, wirkt sich diese Änderung nur auf die jeweilige Notenzeile aus. Änderungen an der Art von Fermate an dieser rhythmischen Position in den anderen Notenzeilen haben keine Auswirkung auf diese Note.



Die untere Notenzeile wird übergangen, so dass ein Atemzeichen statt einer Fermate angezeigt wird.



Die Fermate wird in eine sehr kurze Fermate geändert; die untere Notenzeile ist jedoch von dieser Änderung ausgenommen, da sie statt der Fermate ein Atemzeichen anzeigt.





Wenn Sie das Atemzeichen wieder aus der unteren Notenzeile löschen, wird wieder die Fermate angezeigt, die aktuell für die jeweilige rhythmische Position ausgewählt ist.

Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern

Sie können die maximale Anzahl von Fermaten ändern, die in jeder Notenzeile an einzelnen Positionen angezeigt werden, wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, deren maximale Anzahl pro Notenzeile Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Max. Fermaten pro Notenzeile** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Eine pro Stimme**
 - **Eine pro Notenzeilen-Seite**
 - **Eine pro Notenzeile**

ERGEBNIS

Die Anzahl von Fermaten, die an den ausgewählten Positionen angezeigt werden, wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

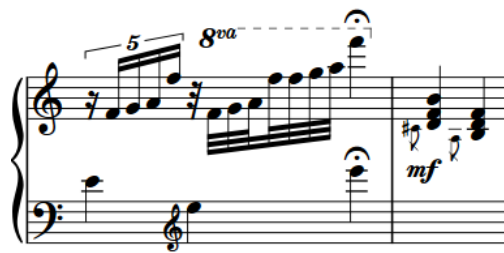
1. Wählen Sie die Fermaten aus, die Sie über Taktstrichen platzieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Taktstrich anhängen** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fermaten werden über dem Taktstrich am Ende der Takte positioniert, in denen sie sich ursprünglich befunden hatten, und nur über Notenzeilen angezeigt, die nicht durch den Taktstrich verbunden sind. Je nach Instrumentierung kann dies bedeuten, dass sie nur einmal über dem System angezeigt werden.

Wenn Sie **An Taktstrich anhängen** deaktivieren, werden die ausgewählten Fermaten auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

BEISPIEL



Auf letzter Viertelnote im Takt eingegebene Fermate



Auf Taktstrich positionierte Fermate

Tonarten

Tonartangaben sind Markierungen, die die aktuelle Tonart der Noten angeben, indem sie anzeigen, welche Noten in der Skala durch ein Kreuz erhöht bzw. durch ein Be erniedrigt werden. Sie werden am Anfang jedes Systems in jeder Notenzeile angezeigt, für die sie gelten.

Traditionell werden Vorzeichen anhand des Quintenzirkel-Musters gruppiert, das für Kreuz- und Be-Tonarten abweicht.

Die Verwendung von Tonartangaben spart Platz: Da am Anfang jedes Systems einmalig angegeben wird, welche Noten generell durch ein Kreuz erhöht bzw. durch ein Be erniedrigt werden, müssen die jeweiligen Vorzeichen für diese Noten nicht jedes Mal erneut angezeigt werden.



Nachdem Sie eine Tonart eingegeben haben, folgen alle daraufhin eingegebenen Noten dieser Tonart: Wenn Sie zum Beispiel nach Eingabe einer G-Dur-Tonart ein **F** eingeben, wird automatisch ein F# daraus gemacht.

Tonarten ohne Vorzeichen, so wie A-Moll oder offene Tonarten, werden durch Hinweise angezeigt.

Für Instrumente, die für gewöhnlich keine Tonarten haben, z. B. Pauken oder Horn, gibt es in Dorico Elements eine Version für **Keine Tonart**. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

Partien ohne Tonarten werden so behandelt, als hätten sie eine offene/atonale Tonart, nicht als stünden sie in A-Moll oder C-Dur.

Standardmäßig gelten Tonarten für alle Notenzeilen. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Tonarten benötigen, etwa in polytonaler Musik. In Dorico Elements können Sie sowohl Tonarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

In Dorico Elements sind Tonarten in das übergreifende tonale System für Ihr Projekt eingebunden. Das einzige standardmäßig in Dorico Elements enthaltene System ist 12-EDO.

HINWEIS

- Sie können Tonarten nicht ausblenden, da sie grundlegende Informationen über die Tonhöhe von Noten beinhalten. Wenn Sie keine Tonart anzeigen möchten, können Sie eine offene Tonart eingeben oder alle Tonarten aus der Partie oder dem Projekt löschen.
- Wenn Sie transponierende Instrumente in Ihrer Partitur haben, müssen Sie nicht mehrere gleichzeitige Tonarten eingeben. Dorico Elements transponiert Instrumente automatisch.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 289
- [Arten von Tonarten](#) auf Seite 1056
- [Tonale Systeme](#) auf Seite 1062
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115
- [Noteneingabe](#) auf Seite 228
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474
- [Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141
- [Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181
- [MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89




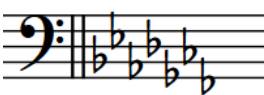

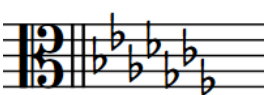

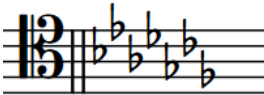
Tonartanordnungen

Dorico Elements hält automatisch Konventionen für die Platzierung und Darstellung von Tonartangaben ein, z. B. die Anzeige von Vorzeichen in der anerkannten Quintenzirkel-Reihenfolge sowie die Positionierung von Tonarten zwischen Schlüsseln und Taktarten.

Die Reihenfolge, in der Vorzeichen in Tonartangaben angezeigt werden, weicht für Kreuz- und Be-Tonarten ab.

- Für Kreuz: F#, C#, G#, D#, A#, E#, H#
- Für Bes: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

In Dorico Elements werden Vorzeichen für alle westlichen Standard-Tonarten automatisch in dieser Reihenfolge angegeben. Es gibt ein anerkanntes Muster für die Platzierung von Vorzeichen in einer Tonart, so dass sie entsprechend dem aktuellen Schlüssel in die Notenzeile passen. Das Muster von Vorzeichen ist in allen Schlüsseln dasselbe, mit Ausnahme des Tenorschlüssels, bei dem Kreuz-Tonarten einem abweichenden, aufsteigenden Muster folgen müssen, damit die Vorzeichen in die Notenzeile passen.

Schlüssel	Anordnung von Kreuzen	Anordnung von Bes
Sopran		
Bass		
Alt		
Tenor		

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Positionen von Tonartangaben](#) auf Seite 1057

Arten von Tonarten

Es gibt mehrere Arten von Tonarten in Dorico Elements, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Dur- und Molltonarten

Die Tonartangabe für eine Durtonart ist identisch mit der Tonartangabe für ihre parallele Molltonart und umgekehrt. Die Tonart B \flat -Dur hat beispielsweise zwei Bes. Dasselbe gilt für g-Moll, die parallele Molltonart zu B \flat -Dur. Der Unterschied ist, dass bei Musik in g-Moll normalerweise das F durch ein Kreuz erhöht wird, da die siebte Stufe der Tonleiter in Molltonarten erhöht wird. Wenn Sie also nach einer g-Moll-Tonartangabe ein F \sharp /G \flat eingeben, schreibt Dorico Elements es in den meisten Fällen als F \sharp , um der Konvention für harmonische Molltonarten gerecht zu werden.



Eine Be-Dur-Skala nach einer Be-Dur-Tonartangabe



Eine g-Moll-Skala nach einer g-Moll-Tonartangabe

Offene Tonart

Offene oder atonale Tonarten sind in ihrer Darstellung identisch mit C-Dur und a-Moll, da für keine von ihnen Vorzeichen angezeigt werden; sie verhalten sich jedoch unterschiedlich.

In einer offenen Tonart basiert die Schreibung von Vorzeichen auf der aktuellen Richtung der Musik. Bei aufsteigenden Figuren werden Kreuze bevorzugt, bei fallenden Figuren Bes. Es gibt keine Tonhöhenhierarchie in einer offenen Tonart, weswegen ein und dieselbe Tonhöhe je nach Kontext bei jeder Instanz anders ausgedrückt werden kann, selbst wenn zwischen zwei Instanzen nur wenige Takte Abstand liegen.

In einer C-Dur- oder a-Moll-Tonart werden Vorzeichen gemäß dem Kontext der impliziten Dur- oder Moll-Tonalität geschrieben. In C-Dur werden z. B. generell Kreuze bevorzugt, unabhängig davon, ob die Notenfolge aufsteigt oder abfällt. Entsprechend wird in a-Moll die Schreibung G \sharp bevorzugt, unabhängig von der Richtung der Notenfolge, da G \sharp der Leitton in a-Moll ist.

Keine Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente hinzugefügt haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Für diese Instrumente kann jede beliebige Tonhöhe eingegeben werden, und Vorzeichen werden nach Bedarf angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 289

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 115

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden

Standardmäßig werden Tonarten am Anfang aller Systeme angezeigt. Sie können für jede einzelne Partie Tonartangaben am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ein-/ausblenden.

Das Ausblenden von Tonarten nach dem ersten System in Systemen mit einer Notenzeile ist eine Konvention, die in handschriftlichen Leadsheets Anwendung findet – üblicherweise werden in solchen Leadsheets auch Schlüssel ausgeblendet und Systemtaktstriche angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen nach dem ersten System Tonarten ein- bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tonarten**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Tonarten am Anfang von Systemen nach erstem System** aus:
 - **Tonarten anzeigen**
 - **Tonarten ausblenden**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

In den ausgewählten Partien werden Tonarten am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ausgeblendet bzw. angezeigt.

HINWEIS

- Tonartwechsel, die an Systemumbrüchen nach dem ersten System auftreten, werden immer angezeigt.
- Am Anfang von Systemen mit mehr als einer Notenzeile werden Tonarten immer angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden](#) auf Seite 847
[Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 944

Positionen von Tonartangaben

Tonartangaben werden standardmäßig zwischen Schlüsseln und Taktarten positioniert und in jeder Notenzeile angezeigt, die eine Tonart benötigt. In Notenzeilen für ungestimmte Instrumente werden sie nicht angezeigt.

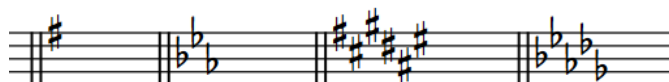
Tonartangaben werden am Anfang eines Stücks und am Anfang von folgenden Sätzen angezeigt, selbst wenn die Noten nahtlos anschließen und in derselben Tonart stehen. Im Gegensatz zu Taktartangaben werden Tonartangaben am Anfang jedes Systems angezeigt, selbst wenn sich

die Tonart nicht geändert hat. Sie gelten bis zur nächsten Tonartänderung bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.



Die richtige Position für Tonarten ist zwischen Schlüsseln und Taktarten.

Wenn während eines Stücks oder Satzes ein Tonartwechsel eintritt, sollte dieser direkt hinter einem Taktstrich angezeigt werden. Vor einem Tonartwechsel muss ein doppelter Taktstrich gesetzt werden; in Dorico Elements ist dies die Standardeinstellung.



Beispiele für Tonartangaben, die nach doppelten Taktstrichen positioniert sind

Sie können Tonartangaben im Schreiben-Modus an neue rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch korrekt positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 1059

[Tonartanordnungen](#) auf Seite 1055

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Tonartangaben grafisch verschieben](#) auf Seite 1058

Tonartangaben grafisch verschieben

Sie können einzelne Änderungen an der grafischen Position von Tonartangaben vornehmen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Positionen anderer Objekte hat.

VORAUSSETZUNGEN

Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den quadratischen Notenabstands-Griff über der Tonartangabe aus, die Sie verschieben möchten.



Ein kleinerer, kreisförmiger Griff wird neben der Tonartangabe angezeigt.

2. Drücken Sie die **Tab-Taste**, um den kreisförmigen Griff auszuwählen.



3. Verschieben Sie den Griff auf eine der folgenden Arten:

- Um ihn um den Standardabstand nach rechts oder links zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben.

- Um sie um einen großen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um sie um einen mittelgroßen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um sie um einen kleinen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.


HINWEIS

Sie können Notenabstand-Griffe nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur verschieben.

ERGEBNIS

Die Tonartangabe wird grafisch nach rechts/links verschoben.

TIPP

Wenn im Notensatz-Werkzeugfeld **Grafische Bearbeitung**  aktiviert ist, können Sie auch den **Abstandsversatz** in der **Tonarten**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs ändern, um Tonarten horizontal zu verschieben. Dies wirkt sich jedoch auch auf den globalen Notenabstand an der rhythmischen Position der Tonartangabe aus, einschließlich der Position von Auflösungszeichen.

Sie können Auflösungszeichen auch anhand der Eigenschaft **Auflösungszeichen X-Versatz** grafisch verschieben, unabhängig von der auf sie folgenden Tonart und ohne Auswirkungen auf die Abstände zu anderen Objekten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Notenabstand](#) auf Seite 530

Erinnerungs-Tonartangaben

Wenn an einem Systemumbruch ein Tonartwechsel eintritt, entweder in der Partitur oder in einer Einzelstimme, wird die neue Tonart sowohl am Ende des ersten Systems als auch am Anfang des neuen Systems angezeigt.

Manchmal wird dies als »Erinnerungs-Tonartangabe« bezeichnet, da Spieler sich an den Anblick von Tonartangaben am Anfang des Systems gewöhnen und daher einen Tonartwechsel übersehen könnten, wenn dieser nicht unübersehbar am Ende von Systemen angezeigt wird.

In Dorico Elements sind die Tonarten, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Element. Sie können Erinnerungs-Tonarten nicht ausblenden.

Wenn die Noten so eindeutig voneinander getrennt sind, dass Sie keine Tonartangabe am Ende des Systems einsetzen möchten, aber nicht ändern können, an welcher Stelle der Systemumbruch auftritt, können Sie die Noten trennen, indem Sie eine neue Partie an der Stelle des Systemumbruchs erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 173

[Partien trennen](#) auf Seite 518

[Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1057

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1442

[Schlüssel](#) auf Seite 939

Enharmonisch äquivalente Tonarten

Enharmonisch äquivalente Tonarten sind Tonarten mit abweichenden Namen, die jedoch dieselben Tonhöhen umfassen, z. B. C \sharp -Dur and D \flat -Dur. Dorico Elements transponiert entsprechend der Konvention in Tonarten, die dieselbe Art von Vorzeichen verwenden wie die Tonart, aus der transponiert wird, es sei denn, die enharmonisch äquivalente Tonart hat weniger Vorzeichen.

Wenn Sie eine Auswahl von Noten transponieren, bevorzugt Dorico Elements Tonarten mit derselben Art von Vorzeichen, die auch in der Tonart verwendet werden, aus der transponiert wird. Bei der Auswahl von Tonarten für transponierende Instrumente bevorzugt Dorico Elements Tonarten mit derselben Art von Vorzeichen wie die aktuelle klingende Tonart.

Es gibt jedoch Fälle, in denen Sie es bevorzugen könnten, in eine Tonart mit abweichendem Vorzeichentyp zu transponieren, wenn diese weniger Vorzeichen hat als die enharmonisch äquivalente Tonart. C \sharp -Dur hat z. B. sieben Kreuze, während die enharmonisch äquivalente Tonart D \flat -Dur nur fünf Bes hat. Das bedeutet, dass die Spieler sich die Vorzeichen für weniger Noten merken müssen.

Eine Transposition in eine enharmonisch äquivalente Tonart mit weniger Vorzeichen kann den zusätzlichen Vorteil besserer Lesbarkeit haben, da Doppelkreuze oder Doppel-Bes vermieden werden. Beim Transponieren von Noten von F \sharp nach G \sharp zum Beispiel muss der Leitton als F \natural geschrieben werden; wenn jedoch nach A \flat transponiert wird, ist der Leitton G \natural .



G \sharp -Dur erfordert einen Leitton mit Doppelkruz



A \flat -Dur, die enharmonische Entsprechung zu G \sharp -Dur, erfordert keinen Leitton mit Doppelkruz

Dorico Elements wählt standardmäßig eine enharmonisch äquivalente Tonart aus, wenn diese weniger Vorzeichen hat. Sie können diese Einstellung in jeder einzelnen Partie ändern.

Auswirkungen von Tonarten auf transponierende Instrumente

Wenn es in der Gesamtpartitur eine Tonart gibt, wird diese für transponierende Instrumente gemäß ihrem jeweiligen Transpositionsintervall transponiert. In einem Projekt in E-Dur hat eine Einzelstimme für B \flat -Klarinette z. B. die Tonart F \sharp -Dur, da B \flat -Klarinetten einen Ganztonschritt tiefer als ihre notierte Tonhöhe klingen.

Instrumente ohne angezeigte Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente eingegeben haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Sie können die Noten in den Notenzeilen dieser Instrumente dennoch transponieren; für sie werden dann jedoch bei Bedarf Vorzeichen anstelle einer Tonart angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770
- [Transponieren-Dialog](#) auf Seite 491
- [Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 490
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 494
- [Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141
- [Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 181
- [Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

Enharmonisch äquivalente Tonarten erlauben/nicht erlauben

Beim Transponieren von Auswahlen, die eine Tonart enthalten, sowie in transponierenden Layouts wählt Dorico Elements standardmäßig enharmonisch äquivalente Tonarten aus. Sie können diese Einstellung in jeder Partie unabhängig ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass alle Layouts unabhängig von der Anzahl von Vorzeichen Bes in ihren Tonarten haben.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie enharmonisch äquivalente Tonarten erlauben/nicht erlauben möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Transposition**-Abschnitt die Option **Enharmonisch entsprechende Tonarten mit weniger Vorzeichen bevorzugen**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Enharmonisch äquivalente Tonarten mit weniger Vorzeichen werden erlaubt, wenn die Option aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn sie deaktiviert ist. Beim Transponieren von Auswahlen, die eine Tonart enthalten, sowie in transponierenden Layouts wirkt sich dies auf die resultierenden Tonarten aus.

Tonale Systeme

Der Begriff »tonales System« umreißt in Dorico Elements drei verschiedene Elemente, die zusammen das Konzept der Tonalität ausmachen.

Die drei Elemente, aus denen sich tonale Systeme zusammensetzen, sind:

- Eine Anzahl gleicher Unterteilungen der Oktave (EDO). Westliche Standardskalen mit Halbtonschritten verwenden z. B. 12-EDO.
- Ein Satz an Vorzeichen. Mit ihnen lässt sich notieren, wie stark eine Note erhöht bzw. vermindert werden soll.
- Eine Tonart. In Dorico Elements können Sie alle traditionellen westlichen Tonarten verwenden.

Dorico Elements enthält standardmäßig in jedem Projekt die folgenden tonalen Systeme:

- **Gleichstufige Stimmung (12-EDO):** Enthält zwölf Halbtonschritte
- **Gleichstufige Stimmung (24-EDO, Gould-Pfeile):** Enthält 24 Halbtonschritte und nutzt Gould-Pfeil-Vierteltonvorzeichen
- **Gleichstufige Stimmung (24-EDO, Stein-Zimmermann):** Enthält 24 Halbtonschritte und nutzt Stein-Zimmermann-Vierteltonvorzeichen

Sie finden vorhandene tonale Systeme in Ihrem Projekt im Abschnitt **Tonales System** des Bereichs für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 290

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 Elements ist allerdings 12-EDO.

Liedtext

In Dorico Elements wird der Begriff »Liedtext« für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird.

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is a soprano line with lyrics: "vo - - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho -". The middle staff is a basso continuo line with lyrics: "Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho -". The bottom staff is a bass line with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The lyrics are 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 Elements sind Änderungen an vorhandenem Liedtext möglich, ohne dass jedes Mal eine erneute Eingabe von Liedtext erforderlich ist. Sie können z. B. den Silbentyp von Liedtext ändern, so dass Silben entweder durch einen Trennstrich gekoppelt werden oder nicht.

Beim Eingeben von Liedtext können Sie Tastaturbefehle nutzen, um zwischen Liedtextzeilen umzuschalten, zu ändern, auf welcher Seite der Notenzeile Liedtext eingegeben wird, und den Liedtextstil zwischen normalem Liedtext, Refrain-Liedtext und Übersetzungs-Liedtext umzuschalten. Sie können die Art von Liedtext auch nach der Eingabe ändern.

Sie können mehrere Zeilen mit Liedtext, Refraintext und Übersetzungen sowohl über als auch unter Notenzeilen eingeben. Sie können vorhandenen Liedtext nach Typ und Liedtextzeilen filtern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 409

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1082

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 1069

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

[Liedtext-Absatzstile](#) auf Seite 1076

[Liedtext exportieren](#) auf Seite 1068

Arten von Liedtext

Liedtext wird in Dorico Elements in verschiedene Arten unterteilt.

Liedtextzeilen

Liedtextzeilen enthalten normalen Liedtext und können mit Strophennummern angezeigt werden. Sie können sich unter und über der Notenzeile befinden.

Refrainzeilen

Refrainzeilen enthalten Liedtext in Kursivschrift und werden zwischen Liedtextzeilen platziert. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gibt, wird die Refrainzeile zwischen Zeile 1 und Zeile 2 angezeigt.

Refrainzeilen haben keine Strophennummern.

Textzeilen-Übersetzungen

Textzeilen-Übersetzungen zeigen den Text in Liedtextzeilen oder Refrainzeilen in anderen Sprachen an. Sie werden direkt unter der Liedtextzeile oder Refrainzeile platziert, auf die die Übersetzung sich bezieht. Sie werden in einer Kursivschrift angezeigt.

Jede Textzeile kann ihre eigene Übersetzung haben, einschließlich Refrainzeilen.

Textzeilen-Übersetzungen haben keine Strophennummern, da sie zu der Zeile gehören, auf die die Übersetzung sich bezieht.

Sie können alle Arten von Liedtext anhand des Liedtext-Einblendfelds eingeben. Das Symbol auf der linken Seite des Einblendfelds zeigt die Art von Liedtext an, die aktuell eingegeben wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1082



[Liedtext eingeben](#) auf Seite 409

[Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 410

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Art Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Liedtext**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Refrain**
 - **Ist Übersetzung**

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Refrain** aktivieren, werden die ausgewählten einzelnen Liedtexteinheiten in Refrain-Liedtext geändert.
- Wenn Sie **Ist Übersetzung** aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext mit derselben Liedtext-Zeilenummer geändert. Wenn Sie z. B.

Liedtexteinheiten in Zeile 2 auswählen und **Ist Übersetzung** aktivieren, werden sie in Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 geändert.

- Wenn Sie beide Eigenschaften aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext für den Refrain geändert.
- Wenn Sie beide Eigenschaften deaktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in normalen Liedtext geändert. Die Zeilennummer wird durch die Zahl unter **Zeilennummer** in der **Liedtext**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs angegeben.

HINWEIS

Wenn an derselben Position andere Refrain-Textzeilen auf derjenigen Seite der Notenzeile vorhanden sind, wo Sie Ihre aktuelle Auswahl in Refrainzeilen ändern möchten, kollidieren die beiden Zeilen. Um dies zu vermeiden, ändern Sie die Art der gesamten Liedtextzeile, wodurch Kollisionen automatisch vermieden werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 1076

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Silbentypen in Liedtext

Es gibt verschiedene Arten von Silben in Liedtext; ihre Art ist abhängig von ihrer Position in Wörtern. Durch die Taste, die Sie drücken, um das Einblendfeld vorwärts zu bewegen, geben Sie den Silbentyp für die einzelnen Liedtexteinheiten an.

Dorico Elements definiert Liedtext als unterschiedliche Silben, je nachdem, wie Sie das Einblendfeld bei der Eingabe von Liedtext vorwärts bewegen.

Ganzes Wort

Liedtexteinheiten werden als ganzes Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Leerschlag folgen oder von einem Leerschlag oder einem Punkt gefolgt werden.

Auf den beiden Seiten von Ganzwort-Liedtexteinheiten werden keine Trennstriche angezeigt. Fülllinien können nach solchen Liedtexteinheiten angezeigt werden.

Anfang

Liedtexteinheiten werden als Anfangssilbe in einem mehrsilbigen Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Leerschlag folgen, aber von einem Trennstrich gefolgt werden.

Trennstriche werden nach anfänglichen Liedtexteinheiten angezeigt; es kann sich bei ihnen um Fülllinien handeln, je nach Abstand vor der nächsten Liedtexteinheit in derselben Liedtextzeile.

Mitte

Liedtexteinheiten werden als mittlere Silbe in einem mehrsilbigen Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Trennstrich folgen und von einem Trennstrich gefolgt werden.

Trennstriche werden nach mittleren Liedtexteinheiten angezeigt; es kann sich bei ihnen um Fülllinien handeln, je nach Abstand vor der nächsten Liedtexteinheit in derselben Liedtextzeile.

Ende

Liedtexteinheiten werden als Endsilbe in einem mehrsilbigen Wort aufgefasst, wenn sie auf einen Trennstrich folgen, aber von einem Leerschlag oder einem Punkt gefolgt werden.

Fülllinien können nach End-Liedtexteinheiten angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 409

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070

[Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 1072

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Liedtexteinheit aus, deren Silbentyp Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Silbentyp** in der **Liedtext**-Gruppe:
 - **Ganzes Wort**
 - **Anfang**
 - **Mitte**
 - **Ende**

ERGEBNIS

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Ganzes Wort** oder **Ende** werden von einem Leerschritt gefolgt.

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Anfang** oder **Mitte** werden von einem Trennstrich gefolgt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Liedtext kopieren und einfügen

Sie können Liedtext sowohl aus vorhandenen Liedtextzeilen in Dorico Elements als auch aus externen Texteditoren kopieren und anderswo einfügen, wenn Sie zum Beispiel eine Liedtextzeile

zu einem Spieler kopieren möchten, der eine von der Quelle abweichende Rhythmik hat, aber denselben Liedtext nutzt.

Wenn Sie Text aus einer anderen Anwendung als Dorico Elements kopieren, müssen Sie ihn so formatieren, dass er angemessen in Silben unterteilt ist, zum Beispiel durch Hinzufügen von Trennstrichen zu mehrsilbigen Wörtern. So stellen Sie sicher, dass Dorico Elements die für jedes Wort/jede Silbe erforderlichen Zeichen einwandfrei erkennen und den Liedtext angemessen formatieren kann. Sie können zu diesem Zweck Werkzeuge für automatische Silbentrennung nutzen, aber diese bieten nicht immer zuverlässige Ergebnisse. Dorico Elements prüft Text, den Sie in Ihre Zwischenablage kopiert haben, um sicherzustellen, dass er nur einzelne Leerzeichen und einzelne Trennstriche enthält, so dass die Silben richtig eingegeben werden können.



HINWEIS

Momentan können Sie keinen Liedtext mit chinesischen, japanischen oder koreanischen Zeichen kopieren und einfügen. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext/Text aus, den Sie kopieren möchten. Sie können dies in Dorico Elements oder in einer anderen Anwendung tun.

HINWEIS

- Wenn Sie in Dorico Elements vorhandenen Liedtext/Text kopieren, müssen Sie sich im Schreiben-Modus befinden.
 - Wenn Sie mehrere vorhandene Liedtextabschnitte in Dorico Elements auswählen möchten, können Sie Filter für Liedtextzeilen nutzen oder einen einzelnen Liedtextabschnitt auswählen und mehrmals **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A** drücken, um den restlichen Liedtext in der Liedtextzeile auszuwählen.
2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um den ausgewählten Liedtext/Text auszuwählen.
 3. Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note in der Stimme aus, in die Sie Liedtext einfügen möchten.
 4. Öffnen Sie das Liedtext-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Liedtext** .
 5. Optional: Ändern Sie auf eine der folgenden Arten die Art von Liedtext, in die Sie Ihren Text einfügen möchten:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Textzeilennummer zu ändern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste**, um zu einer Liedtextzeile über der Notenzeile zu wechseln.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**, um zu einer Refrainzeile zu wechseln.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste**, um zu einer Übersetzungszeile zu wechseln.
 6. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um das erste Wort/die erste Silbe des kopierten Liedtexts/Texts einzufügen.

Das Liedtext-Einblendfeld springt entsprechend dem Quelltext automatisch zur nächsten Note in der ausgewählten Stimme. Bei Silben, auf die im Quelltext Trennstriche folgen, wird das Einblendfeld zum Beispiel so vorwärts bewegt, als hätten Sie **-** (Minus) gedrückt, wodurch Trennstriche direkt nach den Silben angezeigt werden.

7. Optional: Wenn Sie Wörter/Silben auf zwei oder mehr Noten anwenden möchten, müssen Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten manuell vorwärts bewegen:
 - Wenn Sie ein vollständiges Wort oder die letzte Silbe in einem mehrsilbigen Wort eingegeben haben, drücken Sie die **Leertaste**.
 - Wenn Sie Silben eingegeben haben, bei denen es sich nicht um die letzte Silbe in mehrsilbigen Wörtern handelt, drücken Sie **-** (Minus).
 - Wenn Sie Silben eingegeben haben, auf die weder eine Erweiterungslinie noch ein Bindestrich folgen soll, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 8. Drücken Sie weiterhin **Strg-Taste/Befehlstaste-V** für jedes Wort/jede Silbe, die Sie einfügen möchten.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext/Text wird in die ausgewählte Liedtextzeile eingefügt, die zu der Stimme gehört, in der Sie eine Note ausgewählt haben.

HINWEIS

Wörter/Silben werden beim Einfügen aus Ihrer Zwischenablage entfernt. Wenn Sie denselben Liedtext-/Textabschnitt in eine andere Liedtextzeile oder Notenzeile einfügen möchten, müssen Sie den Quelltext erneut kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Dialog Liedtext bearbeiten](#) auf Seite 1079
- [Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1082
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443
- [Liedtext eingeben](#) auf Seite 409
- [Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 410
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

Liedtext exportieren

Sie können den gesamten Liedtext aus allen Partien im Projekt als Textdatei exportieren, zum Beispiel um ein Libretto mit sämtlichem in einem Projekt gesungenen Text zu erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Liedtext**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 2. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Textdatei an.
 3. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Sämtlicher Liedtext aus allen Partien im Projekt wird in eine Textdatei exportiert, und diese wird automatisch in Ihrem Standard-Texteditor geöffnet.

Dorico Elements entfernt automatisch Trennstriche zwischen Silben und fügt Kontextinformationen für Liedtexteinheiten hinzu, zum Beispiel ihre Zeilennummer und das Instrument, zu dem sie gehören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Datei-Import und -Export](#) auf Seite 80
- [Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 1063

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 524

Filter für Liedtext

In Dorico Elements können Sie mit Hilfe von Liedtext-Filtern allen Liedtext eines bestimmten Typs innerhalb Ihres Projekts oder eines bestimmten Bereichs auswählen.

Die folgenden Filter für Liedtext stehen zur Verfügung:

Alle Liedtexte

Wählt alle Arten von Liedtext in der aktuellen Auswahl aus, unabhängig von der Liedtext-Zeilenummer und der Platzierung über/unter der Notenzeile.

Zeile 1

Wählt nur Liedtext in Zeile 1 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 1 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-1-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 2

Wählt nur Liedtext in Zeile 2 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-2-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 3

Wählt nur Liedtext in Zeile 3 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 3 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-3-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 4

Wählt nur Liedtext in Zeile 4 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 4 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-4-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 5

Wählt nur Liedtext in Zeile 5 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 5 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-5-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Über Notenzeile

Wählt allen Liedtext über der Notenzeile in der aktuellen Auswahl aus. Sie können diesen Filter neben anderen Filtern verwenden. Sie können z. B. zuerst nach Zeilenummer und dann erneut nach Platzierung relativ zur Notenzeile filtern.

Unter Notenzeile

Wählt allen Liedtext unter der Notenzeile in der aktuellen Auswahl aus. Sie können diesen Filter neben anderen Filtern verwenden. Sie können z. B. zuerst nach Zeilenummer und dann erneut nach Platzierung relativ zur Notenzeile filtern.

Refrain

Wählt allen Refrain-Liedtext in der aktuellen Auswahl aus.

Übersetzungen

Wählt allen Übersetzungs-Liedtext in der aktuellen Auswahl aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 448

[Filter für Auswählen/Auswahl aufheben einstellen](#) auf Seite 449

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

Liedtext anhand von Filtern auswählen

Sie können mit Hilfe von Liedtext-Filtern allen Liedtext eines bestimmten Typs innerhalb Ihres Projekts oder eines bestimmten Bereichs auswählen.

VORAUSSETZUNGEN

Ihre Filtereinstellung ist auf **Nur auswählen** eingestellt.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Notenbereich eine Auswahl vor, die allen Liedtext beinhaltet, den Sie filtern möchten.
Drücken Sie z. B. **Strg-Taste/Befehlstaste-A**, um die gesamte Partie auszuwählen.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Filter > Liedtext > [Liedtext-Typ]**.

ERGEBNIS

Sämtlicher Liedtext des ausgewählten Typs in Ihrer Auswahl wird ausgewählt. Wenn Sie zum Beispiel **Bearbeiten > Filtern > Liedtext > Refrain** wählen, wird sämtlicher Refrain-Liedtext in Ihrer Auswahl ausgewählt.

Positionen von Liedtext

Dorico Elements positioniert Liedtext automatisch und nimmt Anpassungen vor, um Variationen bei der Länge von Liedtext zuzulassen. Dazu zählt unter anderem die Anpassung der horizontalen Ausrichtung von Liedtext in melismatischer Musik. Sie können Liedtext jedoch auch manuell verschieben.

Sie können Liedtext im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können einzelne Liedtexteinheiten im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

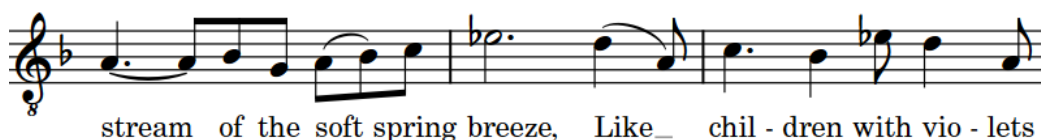
Positionen von Silben

Liedtext fällt normalerweise mit Noten zusammen. Die Anzahl von Noten, die auf Silben oder Wörtern gesungen werden, bestimmt, wie Liedtext relativ zu Noten ausgerichtet wird:

- Einzelne Silben, die ganze Wörter ausmachen oder Teile von längeren Wörtern darstellen und nur auf einer Note zu singen sind, werden auf ihrer jeweiligen Note zentriert, 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 Elements die Ausrichtung einiger Liedtexteinheiten relativ zu ihren jeweiligen Noten. Wenn z. B. ein langes einsilbiges Wort auf einer langen Note auf ein anderes langes einsilbiges Wort auf einer kurzen Note folgt, wird das zweite Wort geringfügig nach rechts verschoben, damit beide Wörter genügend Platz haben.



In dieser musikalischen Phrase wurde der Liedtext »breeze« nach rechts verschoben, um den Liedtext »spring« auf der vorigen Note unterzubringen.

HINWEIS

Das grafische Verschieben von Liedtext im Notensatz-Modus hat Vorrang vor den automatischen Abständen zwischen den ausgewählten Liedtexteinheiten. Wenn Sie eine Liedtexteinheit verschieben, deren Position automatisch angepasst wurde, kann sich der Notenabstand an der jeweiligen rhythmischen Position ändern.

Mit Hilfe der Option **Platz für Liedtext schaffen** auf der **Notenabstand**-Seite in den **Layout-Optionen** können Sie verhindern, dass Dorico Elements bestimmten Liedtext bei seinen Notenabstands-Berechnungen berücksichtigt. Wir empfehlen Ihnen jedoch, diese Option mit Vorsicht zu verwenden.

Platzierung von Liedtextzeilen

Liedtext wird normalerweise unter der Notenzeile, auf die er sich bezieht, gemäß seiner Zeilennummer relativ zu anderen Liedtextzeilen platziert. Liedtext in Zeile 1 wird oben platziert, auch wenn es mehrere Liedtextzeilen über der Notenzeile gibt.

Wenn eine Liedtextzeile innerhalb des gesamten Systems keinen Inhalt hat, wird keine zusätzliche Lücke zwischen den verbleibenden Textzeilen gelassen.

Sie können auch einzelne Liedtextzeilen vertikal verschieben. Wenn Sie im Notensatz-Modus eine Liedtexteinheit in einer Liedtextzeile auswählen, wird am unteren linken Rand der ersten Liedtexteinheit in der Zeile in diesem System ein quadratischer Griff angezeigt. Damit können Sie die vertikale Position von Liedtextzeilen unabhängig von anderen Liedtextzeilen anpassen.



□ *And for bon - nie*

Ausgewählter quadratischer Griff am Anfang einer Liedtextzeile im Notensatz-Modus

BEISPIEL

Sie haben drei Liedtextzeilen, aber ein System hat keine zweite Liedtextzeile. In diesem System wird die dritte Liedtextzeile nach oben, d. h. näher an die erste Liedtextzeile verschoben.

Wenn ein folgendes System keine erste Zeile hat, aber eine zweite und dritte Zeile, werden die zweite und die dritte Liedtextzeile nach oben verschoben. Die zweite Liedtextzeile nimmt den Platz der ersten Zeile ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Liedtextzeilen vertikal verschieben](#) auf Seite 1074

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 1083

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 1073

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 531

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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

Es gibt keine Standardeinstellung für die Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten, da Dorico Elements die horizontale Position von Liedtext automatisch anpasst, um Notenabstandsänderungen auf ein Minimum zu beschränken. Standardmäßig wird Liedtext auf einzelnen Notenköpfen mittig ausgerichtet und Liedtext, der über mehrere Notenköpfe verläuft, wird linksbündig ausgerichtet.

HINWEIS

Wenn Sie die Ausrichtung von Liedtext manuell ändern, übergehen Sie in Dorico Elements die automatischen Abstände für den ausgewählten Liedtext, wodurch sich die Notenabstände an den jeweiligen rhythmischen Positionen ändern können.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Ausrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Liedtextausrichtung** in der **Liedtext-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

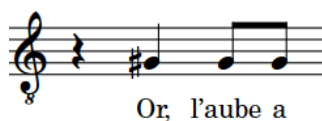
Die Ausrichtung des ausgewählten Liedtexts wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzendem Liedtext zu verhindern.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

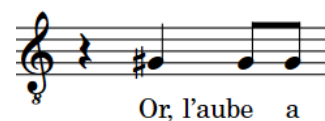
BEISPIEL



Links ausgerichteter Liedtext
»l'aube«



Mittig ausgerichteter Liedtext
»l'aube«



Rechts ausgerichteter Liedtext
»l'aube«

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 1065

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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-Zeilennummern](#) auf Seite 1082

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 1069

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Zeilenpositionierung** in der **Liedtext**-Gruppe aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Liedtexteinheiten wird relativ zur Notenzeile geändert.

HINWEIS

Wenn andere Liedtextzeilen mit derselben Zeilennummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden sind, kollidieren die beiden Zeilen. Um dies zu vermeiden, können Sie zum Beispiel die Liedtext-Zeilenummer einer der Liedtextzeilen ändern.

Liedtextzeilen vertikal verschieben

Sie können Liedtextzeilen System für System grafisch nach oben/unten verschieben. Dies erfolgt unabhängig von anderen Layouts und Ihren projektweiten Einstellungen. Eine solche Verschiebung ist zum Beispiel sinnvoll, wenn die Formen von Phrasen in bestimmten Systemen dafür sorgen, dass Liedtextzeilen ungleichmäßig zwischen Systemen ausgerichtet wirken.

HINWEIS

- Sie können einzelne Liedtexteinheiten nicht nach oben/unten verschieben; stattdessen können Sie ihre Liedtext-Zeilenummer oder notenzeilenabhängige Positionierung ändern.
- Wir empfehlen Ihnen, zusätzliche Seiten hinzuzufügen und das Layout Ihrer Seiten abzuschließen, bevor Sie einzelne Liedtextzeilen vertikal verschieben. Der Grund dafür ist, dass Versätze von Liedtextzeilen automatisch gelöscht werden, wenn sich der Rahmen ändert, in dem sie stehen. Wenn Sie Liedtextzeilen zum Beispiel einzeln verschieben

und dann eine leere Seite zu Beginn des Layouts hinzufügen, werden alle einzelnen Liedtextzeilen-Versätze im Layout gelöscht.

VORAUSSETZUNGEN

Grafische Bearbeitung  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eines oder mehrere der folgenden Elemente in jedem System aus, in dem Sie Liedtextzeilen vertikal verschieben möchten:

- Eine Liedtexteinheit in jeder Liedtextzeile, die Sie vertikal verschieben möchten.
- Die Griffe am unteren linken Rand der ersten Liedtexteinheit in jeder Liedtextzeile, die Sie vertikal verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, ist das Verschieben nur durch Auswahl der Griffe am Anfang jeder Liedtextzeile möglich.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Liedtextzeilen auf eine der folgenden Arten nach oben/unten:

- Um sie um einen Standardabstand zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1/4 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen großen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittelgroßen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen kleinen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken Sie auf den ausgewählten Griff und ziehen Sie ihn nach oben/unten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Liedtextzeilen werden in den ausgewählten Systemen nach oben/unten verschoben. Dies hat keinerlei Auswirkungen auf andere Liedtextzeilen in diesen Systemen oder dieselben Liedtextzeilen in anderen Layouts.

BEISPIEL

Aufgrund der Form der Noten in diesem Beispiel sorgt die vertikale Standardausrichtung des Refrains in der Mitte der drei Liedtextzeilen für die Strophen im vorigen Takt dafür, dass der Refraintext viel näher an den Noten der oberen Notenzeile als an denen der unteren Notenzeile zu stehen scheint. Durch eine Verschiebung der Refrainzeile nach unten ist ihre Position zwischen den Notenzeilen besser ausgerichtet.

Lau - rie I'd lay me doon

Standardplatzierung der Refrainzeile

Lau - rie I'd lay me doon

Nach unten verschobene Refrainzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zeilennummer einzelner Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 1084

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 1064

Liedtext-Absatzstile

Es gibt verschiedene Absatzstile für verschiedene Arten von Liedtext. Sie können verschiedene Aspekte dieser Absatzstile im **Absatzstile**-Dialog anpassen, zum Beispiel ihre Schriftgröße ändern, um Liedtext größer anzuzeigen.

1. Fa - ther toils, a - mid the din, 1
Le père la - boure dans le bruit 2 at Ba - by sleeps at home, 4
2. Sis - ter goes to seek the cows, Mais bé - bé dort tran - quille. 5
3 La sœur va cher - cher les vaches, 3

Die folgenden Absatzstile werden für Liedtext verwendet:

- 1 **Liedtext:** Wird für Liedtextzeilen verwendet
- 2 **Liedtext (Übersetzung):** Wird für Liedtextzeilen-Übersetzungen verwendet
- 3 **Liedtext (Strophennummern):** Wird für Strophennummern verwendet
- 4 **Liedtext (Refrain):** Wird für Refrainzeilen verwendet
- 5 **Liedtext (Refrain-Übersetzung):** Wird für Refrainzeilen-Übersetzungen verwendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 1063

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 409

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.
- Wenn Sie möchten, dass der gesamte normale Liedtext projektweit in einer Kursivschrift angezeigt wird, können Sie den **Liedtext**-Absatzstil ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, den Sie in Kursivschrift anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der **Liedtext**-Gruppe.

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird in einer Kursivschrift angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 1063

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1082

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081

[Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 1080

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Absatzstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Absatzstil** in der **Liedtext**-Gruppe.
3. Wählen Sie im Menü einen Absatzstil aus.

ERGEBNIS

Der für die ausgewählten Liedtexteinheiten verwendete Absatzstil wird geändert. Dies wirkt sich auch auf Bindestriche aus, die nach ausgewähltem Liedtext angezeigt werden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Sie können die Formatierung der für Liedtext verwendeten Absatzstile im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Absatzstile](#) auf Seite 1076

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 1063

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1082

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1081

Liedtextbearbeitung

Das Korrekturlesen von Liedtext kann schwierig sein, weil die Abstände größer sind als bei herkömmlichem Text und einzelne Wörter häufig über weite horizontale Strecken verteilt sind. In Dorico Elements können Sie den Text und die Formatierung von einzelnen Liedtexteinheiten ändern und dabei auch ganze Liedtextzeilen in einem einzigen Dialog anzeigen.

Text von vorhandenen Liedtexteinheiten ändern

Sie können Liedtext nach der Eingabe ändern, um zum Beispiel Rechtschreibfehler zu korrigieren.

HINWEIS

- Sie können mit diesen Schritten nur eine Liedtexteinheit auf einmal ändern. Um mehrere Liedtexteinheiten gleichzeitig zu bearbeiten, können Sie den Dialog **Liedtext bearbeiten** verwenden.
- Um die Formatierung einzelner Liedtexteinheiten zu bearbeiten, können Sie den Dialog **Liedtext bearbeiten** verwenden. Alle Bearbeitungen, die Sie an der Formatierung einzelner Liedtexteinheiten vorgenommen haben, werden jedoch entfernt, wenn Sie deren Text mit dem Einblendfeld ändern.

VORGEHENSWEISE

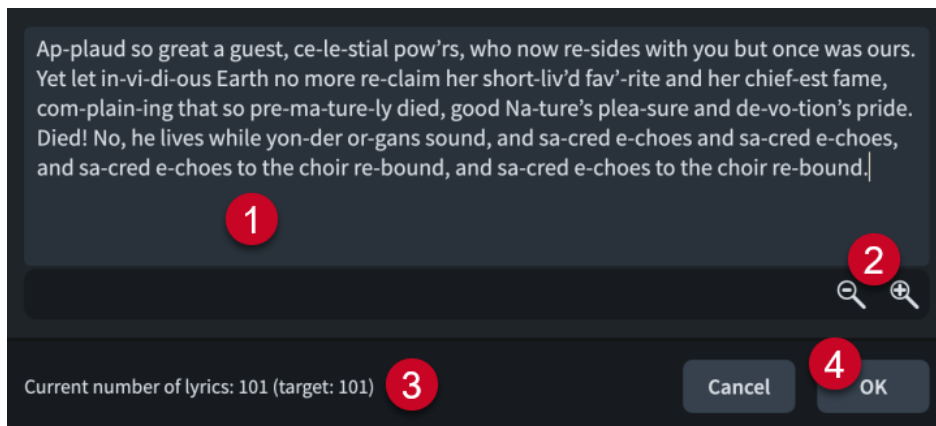
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Liedtexteinheit, deren Text Sie ändern möchten.
 2. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder **Umschalttaste-L**, um das Liedtext-Einblendfeld zu öffnen.
 3. Ändern Sie den vorhandenen Text im Liedtext-Einblendfeld.
 4. Optional: Wenn Sie weitere vorhandene Liedtexteinheiten ändern möchten, bewegen Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten vorwärts:
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld zur nächsten Note zu bewegen, wenn Sie ein ganzes Wort eingegeben haben, oder zur letzten Silbe eines mehrsilbigen Wortes.
Vorhandener Liedtext wird automatisch im Einblendfeld ausgewählt, wenn Sie die **Leertaste** drücken.
 - Drücken Sie **-**, um das Einblendfeld zur nächsten Note zu bewegen, wenn Sie eine Silbe eines mehrsilbigen Wortes eingegeben haben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Positionszeiger ein Zeichen nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste**, um den Positionszeiger ein Zeichen nach links zu verschieben.
Der Positionszeiger wird automatisch 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 Elements im Dialog die früheste Liedtextzeile ausgehend vom linken Rand der obersten Notenzeile an.



Der Dialog **Liedtext bearbeiten** umfasst Folgendes:

1 Texteditor

Hiermit können Sie sämtlichen Liedtext in der ausgewählten Liedtextzeile in der aktuellen Partie bearbeiten und nach Bedarf Trennstriche und Leerzeichen setzen. Zum Beispiel können Sie ein Komma nach der letzten Silbe in einer Zeile hinzufügen oder einen Trennstrich durch ein Leerzeichen ersetzen.

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 Elements muss die aktuelle Anzahl von Liedtexteinheiten mit der Zielnummer übereinstimmen, bevor Sie den Dialog bestätigen und schließen können.

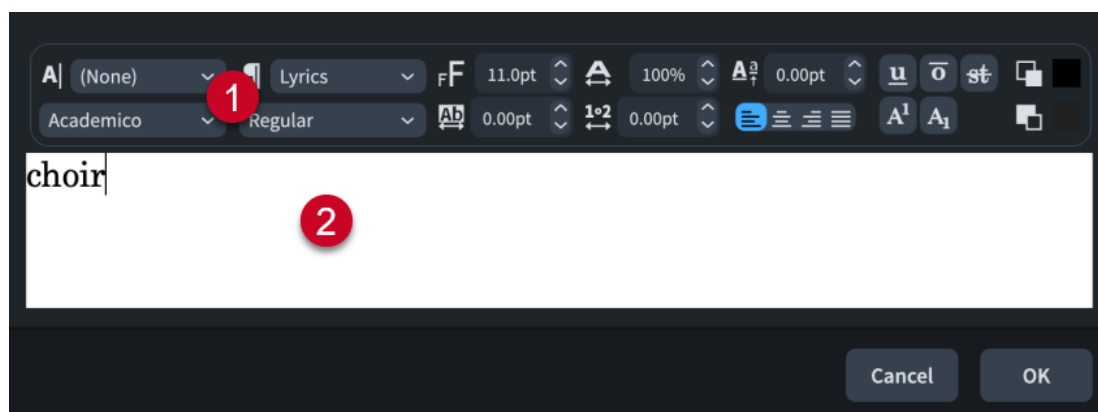
4 OK-Schalter

Hiermit können Sie Ihre Änderungen bestätigen und den Dialog schließen. Sie können den Dialog nur bestätigen, wenn die aktuelle Anzahl und die Zielanzahl von Liedtexteinheiten übereinstimmen.

Liedtext bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Liedtext bearbeiten** können Sie die Formatierung individueller Liedtexteinheiten bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Zeichen zu unterstreichen.

- Sie können den Dialog **Liedtext bearbeiten** öffnen, indem Sie eine Liedtexteinheit auswählen und **Bearbeiten > Notationselemente > Liedtext > Einzelnen Liedtext bearbeiten** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.



Der Dialog **Liedtext bearbeiten** besteht aus Folgendem:

1 Texteditor-Optionen

Hiermit können Sie die Schrift, die Größe und die Formatierung des ausgewählten Teils des Liedtexts anpassen.

2 Textbearbeitungsbereich

Zeigt den aktuellen Text für den Liedtext an. Sie können jeden Teil des Liedtexts auswählen und unabhängig von anderen Teilen bearbeiten, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass einige Zeichen unterstrichen angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Absatzstile](#) auf Seite 1076

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 1077

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 456

Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien

Liedtext-Trennstriche zeigen an, dass einzelne Liedtexteinheiten Silben innerhalb von mehrsilbigen Wörtern sind, z. B. »Hal-le-lu-jah«. Liedtext-Fülllinien zeigen an, dass sich einzelne Liedtexteinheiten – entweder ganze Wörter oder die letzten Silben in mehrsilbigen Wörtern – über mehrere Noten ausdehnen.



Eine Phrase mit Trennstrichen und einer Fülllinie

Dorico Elements zeigt automatisch Liedtext-Trennstriche an, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorrücken, indem Sie **-** zwischen Silben drücken. Liedtext-Trennstriche nutzen den Absatzstil der vorangehenden Liedtexteinheit.

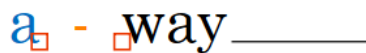
Dorico Elements zeigt automatisch Liedtext-Fülllinien an, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorrücken, indem Sie die **Leertaste** drücken, entweder für gebundene Noten oder mehrmals für mehrere Noten. Voraussetzung dafür ist, dass zwischen dem Ende des Liedtexts und der Endposition der Fülllinie ausreichend horizontaler Raum vorhanden ist. Liedtext-Fülllinien enden am rechten Rand des letzten Notenkopfs, für den sie gelten.

Im Notensatz-Modus haben Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können ganze Liedtext-Trennstriche und

Liedtext-Fülllinien verschieben, aber auch ihre Griffe unabhängig voneinander. So können Sie Liedtext-Trennstriche und Fülllinien verlängern/kürzen. Bei Liedtext-Trennstrichen wird dadurch der Raum vergrößert, in dem Liedtext-Trennstriche angezeigt werden, was dazu führen kann, dass mehr/weniger Trennstriche angezeigt werden.



Liedtext-Fülllinie mit Griffen



Liedtext-Trennstrich mit Griffen

Die Anfangsgriffe von Liedtext-Fülllinien sind mit den Liedtexteinheiten verbunden, von denen sie ausgehen; die Anfangs- und Endgriffe von Liedtext-Trennstrichen sind auf beiden Seiten mit dem Liedtext verbunden. Wenn Sie Liedtext verschieben, werden die dazugehörigen Griffe an Liedtext-Fülllinien oder -Trennstrichen ebenfalls verschoben.

HINWEIS

Sie können Liedtext-Fülllinien oder -Trennstriche nicht nach oben/unten verschieben, da ihre vertikale Position von ihrer Liedtext-Zeilenummer und der vertikalen Position ihrer Liedtextzeile bestimmt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 409

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 411

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070

[Liedtextzeilen vertikal verschieben](#) auf Seite 1074

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 1077

Liedtext-Zeilennummern

Liedtext-Zeilennummern werden verwendet, um Liedtext zu organisieren, wenn es für eine einzelne musikalische Passage unterschiedlichen Liedtext geben kann, z. B. bei Musikstücken mit mehreren Strophen. In Dorico Elements können Sie die Zeilenummer von Liedtext bei der Eingabe oder durch Ändern der Zeilenummer von vorhandenem Liedtext festlegen.

Wenn Sie z. B. Liedtext in Zeile 3 eingeben, ihn später jedoch in Zeile 4 verlegen möchten, weil Sie einen anderen Liedtext als Zeile 3 eingeben möchten, können Sie Ihre aktuelle Zeile 3 in Zeile 4 ändern und dann eine neue Liedtextzeile als Zeile 3 eingeben. Der Abstand wird automatisch angepasst, damit Liedtextzeilen in der richtigen Reihenfolge angezeigt werden.

Andante

S.
A.

1. Max - well - ton's braes are bon - nie,
2. Her - brow - is like the snow - drift,
3. Like - dew on the gow - an ly - ing,

T.
B.

Der Beginn eines Chorstücks mit drei Liedtextzeilen für seine drei Strophen

In Dorico Elements können Sie mehrere Liedtextzeilen sowohl über als auch unter derselben Notenzeile haben. Wenn Sie Liedtextzeilen in Refrain-Liedtextzeilen oder Übersetzungs-Liedtextzeilen ändern, ändert sich sowohl ihre Platzierung als auch ihre Darstellung, da für Refrain-Liedtext normalerweise eine Kursivschrift verwendet wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Strophennummern](#) auf Seite 1085

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 1069

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 1070

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 1076

Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern

Sie können die Zeilennummer von gesamten Liedtextzeilen nach der Eingabe ändern. Außerdem können Sie ganze Liedtextzeilen in Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen ändern.

Sie können z. B. die vorhandene Zeile 1 in eine Liedtext-Übersetzung von Zeile 4 oder Zeile 2 in eine Refrainzeile ändern.

TIPP

Um zu erkennen, in welcher Zeile Sie arbeiten, wählen Sie eine Silbe in der Liedtextzeile aus und überprüfen Sie die Zahl im **Zeilennummer**-Wertefeld in der **Liedtext**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Liedtexteinheit in der Zeile aus, für die Sie den Liedtextzeilen-Typ ändern möchten. Die Liedtextzeile kann sich über oder unter der Notenzeile befinden.

TIPP

Außerdem können Sie eine Auswahl vornehmen und die Liedtextfilter verwenden, um verschiedene Liedtextzeilen nach ihren Zeilennummern auszuwählen.

2. Ändern Sie die Zeilennummer und/oder den Zeilentyp der ausgewählten Liedtextzeile auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Zeile** > **[Zeilennummer]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Zeile** > **Refrain**.

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **[Zeilennummer Übersetzung]**.
- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **Refrain-Übersetzung**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Zeilennummer bzw. der Typ der gesamten Liedtextzeile der ausgewählten Liedtexteinheit wird geändert.

HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtextzeile relativ zu anderen Liedtextzeilen an derselben Position ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und sie Zeile 1 in Zeile 3 geändert haben, wird sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

Wenn eine Liedtextzeile mit derselben Nummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden ist, tauschen die beiden Zeilen die Plätze. Wenn es z. B. bereits eine Zeile 1 an der rhythmischen Position gibt, wo Sie Zeile 2 in Zeile 1 ändern möchten, wird die vorhandene Zeile 1 zu Zeile 2, um die Änderung zu ermöglichen. Dasselbe gilt für Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Arten von Liedtext](#) auf Seite 1063

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 1069

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählt die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Zeilennummer Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Zeilennummer** in der **Liedtext**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Zeilennummer der ausgewählten Liedtexteinheiten wird entsprechend dem Wert im Wertefeld geändert.

HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtexteinheiten relativ zu anderen Liedtextzeilen ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und Sie Liedtexteinheiten in Zeile 1 zu Zeile 3 geändert haben, werden sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

Strophennummern

Strophennummern zeigen die Reihenfolge an, in der Liedtext gesungen wird, wenn mehrere Liedtextzeilen zur selben musikalischen Passage gehören. Sie werden normalerweise auf Notenblättern verwendet.

Je nach der Art von Noten, die Sie schreiben, sind Strophennummern möglicherweise nicht erforderlich. Daher können Strophennummern in Dorico Elements optional aus-/eingebledet werden. Standardmäßig werden Strophennummern nicht angezeigt. Sie können Strophennummern für einzeln ausgewählte Liedtexteinheiten anzeigen/ausblenden.



HINWEIS

Textzeilen-Übersetzungen gehören zu der Zeile, auf die die Übersetzung sich bezieht, und haben daher keine eigenen Strophennummern.

Strophennummern anzeigen/ausblenden

Sie können Strophennummern an einzelnen Liedtextteilen ausblenden/anzeigen, wenn Sie zum Beispiel am Anfang jedes Systems die Strophennummer anzeigen wollen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, vor dem Sie Strophennummern ausblenden/anzeigen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

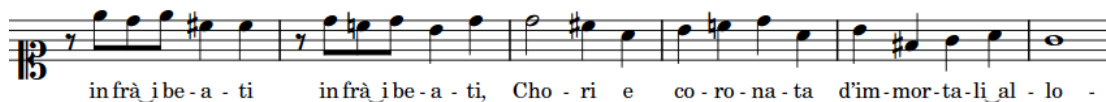
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Elisionsbögen

Elisionsbögen werden verwendet, um zu zeigen, dass zwei oder mehr Silben oder Zeichen zur selben Liedtexteinheit gehören. Manchmal werden Elisionsbögen verwendet, um Sängerinnen zu informieren, dass sie zwischen den verbundenen Liedtexteinheiten nicht atmen sollen.



Eine Sopranstimme mit mehreren Elisionsbögen

Dorico Elements zeigt automatisch Elisionsbögen in Liedtexteinheiten an, die Unterstriche enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 409



[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 411

[Bindebögen](#) auf Seite 1331

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, an dem Sie ostasiatische Elisionsbögen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ostasiatischen Elisionsbogen anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Am ausgewählten Liedtext werden ostasiatische Elisionsbögen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Ostasiatischer Elisionsbogen angezeigt



Ostasiatischer Elisionsbogen ausgeblendet

Noten

Noten sind Symbole, die in Notenzeilen gesetzt werden, um Tonhöhen anzuzeigen. Meist werden Noten mit ovalen Notenköpfen angezeigt, die je nach ihrer Länge entweder leer oder gefüllt sind. Sie können aber aus einer Vielzahl von Notenkopf-Designs wählen.

Noten können Notenhäse haben, die die Bestimmung ihrer Dauer erleichtern.

In Dorico Elements wird eine Folge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen Noten als einzelne Note mit dem Notenwert der gesamten Haltebogenkette aufgefasst, nicht als separate Noten. Die Notengruppierung wird automatisch gemäß der jeweiligen Zählzeitgruppierung angepasst, welche normalerweise durch die Taktart vorgegeben wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Notenhäse](#) auf Seite 1111

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 1088

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1093

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 510

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

[Haltebögen](#) auf Seite 1420

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867

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 1092

Notenkopf-Satz-Designs

Es gibt mehrere unterschiedliche Notenkopf-Set-Designs, die Sie in Dorico Elements für einzelne Notenköpfe verwenden können.

- Sie finden die verfügbaren Notenkopf-Designs, indem Sie mindestens eine Note auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **[Notenkopf-Typ oder-Design]** > **[Notenkopf-Design]** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

HINWEIS

In Dorico Elements gibt es keine halslosen Notenköpfe. Stattdessen können Sie die Hälse von Noten mit einem beliebigen Notenkopf-Design ausblenden.

Allgemeine Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Größere Notenköpfe



Standard-Notenköpfe



Umkreist (großer Kreis)



Umkreist



Durchgestrichen (unten links nach oben rechts)

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Durchgestrichen (oben links nach unten rechts)

Kreuz-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

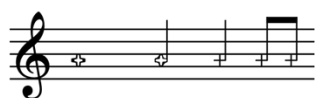
Kreis mit X



Großes X und Raute



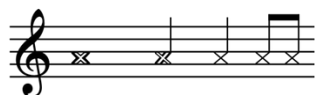
Schnörkel-X



Plus



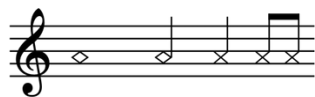
Mit X



X-Notenköpfe



X und Kreis mit X



X und Raute

Dreieckige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Großer Abwärtspfeil



Großer Aufwärtspfeil



Umgekehrtes Dreieck



Dreieck links



Dreieck rechts



Dreieck

Rautenförmige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Rautenförmige Notenköpfe



Rautenförmig (alter Stil)



Rautenförmig (länglich)



Rautenförmig (breit)

Schrägstrich-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



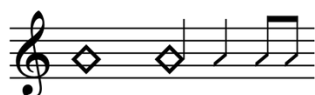
Kreuz



Übergroßer Schrägstrich



Schrägstrich



Kleiner Schrägstrich

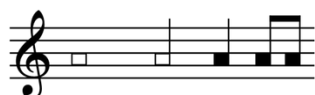
Runde und quadratische Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Wannenförmige Notenköpfe



Rechteckig



Kreisförmig mit Punkt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1093

[Notenhäse anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1117

[Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1097

Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Designs

Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Sets nutzen je nach Tonhöhe unterschiedliche Notenkopf-Designs oder -Farben. Es stehen verschiedene Tonhöhen-abhängige Notenkopf-Sets in Dorico Elements zur Verfügung.

- Sie finden die verfügbaren Notenkopf-Designs, indem Sie mindestens eine Note auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **[Notenkopf-Typ oder-Design]** >

[**Notenkopf-Design**] wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Stufen-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Aikin 7-Shape-Notenköpfe



Funk 7-Shape-Notenköpfe



Walker 4-Shape-Notenköpfe



Walker 7-Shape-Notenköpfe

Tonhöhen-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Figurenotes©-Notenköpfe



Tonhöhe in Textform

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 1088

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1093

[Notenhäse anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1117

[Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1097

Design einzelner Notenköpfe ändern


Sie können das Design einzelner Notenköpfe ändern, einschließlich Trillerhilfsnoten. Kreuz-Notenköpfe können z. B. verwendet werden, um anzugeben, dass Spieler tonhöhenlose Klänge wie etwa Windgeräusche mit Holzblasinstrumenten erzeugen sollen.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für Noten in Stimmen mit Strichnotation.

- Wenn Sie das Notenkopf-Design ändern möchten, um unterschiedliche Spieltechniken für Noten darzustellen, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, können Sie stattdessen auch ihre Spielanweisungen ändern.
 - Wenn Sie das Notenkopf-Design ändern möchten, um Obertöne oder Rhythmusstriche darzustellen, können Sie stattdessen Noten in Obertöne umwandeln oder sie in eine Stimme mit Strichnotation versetzen. Sie können auch Regionen mit Strichnotation eingeben.
-

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, deren Design Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenkopf > [Notenkopftyp] > [Notenkopf-Darstellung]**.
Um z. B. das Notenkopf-Design der ausgewählten Notenköpfe in X-Notenköpfe zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenkopf > Kreuze > X-Notenköpfe**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Das Notenkopf-Design der ausgewählten Noten wird geändert.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für alle Standard-Notenkopf-Designs festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Rhythmusstriche](#) auf Seite 1304
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314
- [Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486
- [Obertöne](#) auf Seite 1119
- [Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 1120
- [Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1479
- [Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482
- [Notenhäse anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1117
- [Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1097
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61
- [Größe von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 821

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren zugewiesene Saite Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Noten gleichzeitig auswählen, können Sie nur Noten in Notenzeilen desselben Instrumenttyps auswählen. Wählen Sie z. B. mehrere Cs in den Notenzeilen für Violine 1 und Violine 2 aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Saite**-Option in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Wählen Sie die gewünschte Saite im Menü aus.
Die Saitennummer für das Instrument wird angezeigt, gefolgt von dem Grundton und der Oktavnummer dieser Saite in Klammern. Die tiefste Cellosaite wird z. B. als **4 (C2)** bezeichnet.

HINWEIS

Die im Menü verfügbaren Optionen hängen von den ausgewählten Tonhöhen und dem Instrumenttyp ab.

ERGEBNIS

Die Saite, der die ausgewählten Noten zugewiesen sind, wird geändert.

HINWEIS

Wenn Sie später die Tonhöhen von Noten ändern, wird **Saite** automatisch für alle Noten deaktiviert, die nicht mehr auf der zugewiesenen Saite gespielt werden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155



[Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern](#) auf Seite 1031

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 1020
[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032
[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 399
[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 1120
[Harmonischen Teilton ändern](#) auf Seite 1121
[Nummerierungskonvention für das mittlere C ändern](#) auf Seite 52

Breite von Hilfslinien ändern

Sie können die Breite von Hilfslinien an einzelnen Noten ändern, um z. B. eine engere Anordnung von Noten mit kurzer Dauer zu ermöglichen, ohne dass die Lesbarkeit darunter leidet. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe aus, deren Strichlänge Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hilfslinie** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie die Werte für **L** und **R**.

ERGEBNIS

Durch Erhöhen des Wertes **Hilfslinie L** wird die linke Seite der Hilfslinien verlängert; durch Verkleinern des Wertes verkürzt sich die linke Seite der Hilfslinien.

Durch Erhöhen des Wertes **Hilfslinie R** wird die rechte Seite der Hilfslinien verlängert; durch Verkleinern des Wertes wird die rechte Seite der Hilfslinien verkürzt.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.


WEITERFÜHRENDE LINKS


[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

Hilfslinien ausblenden/anzeigen

Sie können Hilfslinien auf einzelnen Noten ein- und ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie ungefähre Tonhöhen anhand der relativen vertikalen Positionen von Noten anzeigen möchten. 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.

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe aus, deren Hilfslinien Sie anzeigen/ausblenden möchten.

HINWEIS

Wenn Sie Hilfslinien ausblenden möchten, müssen Sie auch alle anderen Notenköpfe in der gleichen Stimme und im gleichen Stimmspaltenindex auswählen.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Hilfslinien ausblenden** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs.

ERGEBNIS

Hilfslinien werden für die ausgewählten Noten ein-/ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie **Hilfslinien ausblenden** nur bei einigen Noten in einem Akkord aktiviert haben, werden Hilfslinien auch auf allen Noten zwischen den ausgewählten Noten und der Notenzeile in der gleichen Stimme und im gleichen Stimmspaltenindex angezeigt.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1506

Notenköpfe anzeigen/ausblenden

Sie können die Notenköpfe einzelner Noten mit beliebigem Notenkopf-Design ausblenden/anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie die genauen Notenwerte von Glissando-Linien angeben möchten, die Hälse ohne Notenköpfe verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten aus, deren Notenköpfe Sie ausblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Notenkopf ausblenden** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Notenköpfe werden ausgeblendet, wenn **Notenkopf ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn die Option deaktiviert ist.

Dadurch werden auch Punktierungen ausgeblendet, sofern alle durch zusammengelegte Punktierungen dargestellten Notenköpfe ausgeblendet sind. Es gibt jedoch keine Auswirkungen auf die Sichtbarkeit von Vorzeichen oder Hilfslinien.

Ausgeblendete Noten werden bei Notenabstandsberechnungen ebenso berücksichtigt wie sichtbare Noten.

BEISPIEL



Notenköpfe werden angezeigt



Mittlere Notenköpfe sind ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Ausgeblendete Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1101

[Hilfslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1096

[Notenhälsa anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1117

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 819

[Verbindung von Punktierungen ändern](#) auf Seite 1098



[Notenabstand](#) auf Seite 530

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

Verbindung von Punktierungen ändern

Sie können ändern, wie Punktierungen in mehreren Stimmen an einzelnen rhythmischen Positionen zusammengelegt werden. Zum Beispiel, wenn Sie weniger Punktierungen bei einem sehr dichten Akkord anzeigen wollen. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten aus, deren Punktierungsverbindung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Punktierungsverbindung** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Punktierungen für Noten mit beliebigen Notenwerten werden verbunden, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und nicht verbunden, wenn Sie es deaktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

BEISPIEL



Die Punktierungen von Noten beliebiger Dauer werden verbunden



Keine Punktierungsverbindung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1505



[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1506

[Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1504

Punktierungen verschieben

Sie können Punktierungen horizontal verschieben. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Sie können jedoch eine einzelne Punktierung nicht unabhängig von anderen Punktierungen an derselben rhythmischen Position verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus einen Notenkopf an jeder rhythmischen Position, an der Sie die Punktierungen verschieben möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Punktierung X** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert für **Punktierung X** erhöhen, werden alle Punktierungen an den ausgewählten rhythmischen Positionen nach rechts verschoben. Wenn Sie den Wert verringern, werden sie nach links verschoben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Optionen für Noten und Pausen anzeigen

Sie können Noten und Pausen in verschiedenen Kontexten in unterschiedlichen Farben anzeigen, um sie bei der Arbeit leichter erkennen zu können. Durch Anzeigen von Stimmfarben werden Noten und Pausen beispielsweise entsprechend ihrer Stimme in unterschiedlichen Farben angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farbeinrichtung](#) auf Seite 52

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1322

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503

[Farben für stummgeschaltete Noten/Objekte anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 572

Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/ anzeigen

Sie können Farben für Noten anzeigen, die als außerhalb des spielbaren Bereichs erachtet werden. Beispiele dafür sind Noten, die für das jeweilige Instrument bzw. die jeweilige Stimme zu hoch oder tief sind, oder Tonhöhen, die mit den aktuellen Harfen-Pedaleinstellungen nicht realisiert werden können. Wenn Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs deaktiviert sind, werden alle Noten schwarz angezeigt.

Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

HINWEIS

Sie können Farben für Stimmen und Noten außerhalb des Bereichs nicht gleichzeitig anzeigen.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Farben für Noten außerhalb des Bereichs anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Noten außerhalb des Bereichs**.
 - Um Farben für Noten außerhalb des Bereichs auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Keine**.
-

ERGEBNIS

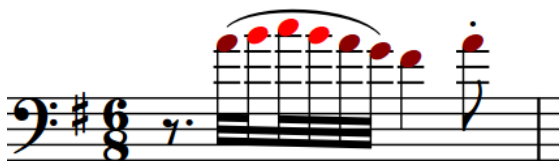
Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden ausgeblendet/angezeigt.

Noten, die schwer zu spielen sind, werden in einem dunkleren Rot angezeigt; Noten, die unmöglich oder praktisch unmöglich zu spielen sind, werden in einem hellen Rot angezeigt.

HINWEIS

Bei Tabulaturen werden Noten außerhalb des Bundbereichs der jeweiligen Saite immer als Fragezeichen angezeigt, selbst wenn Sie für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs keine Farben anzeigen.

BEISPIEL



Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden angezeigt. Drei Noten innerhalb der Phrase sind hellrot, während die anderen dunkelrot angezeigt werden.

WEITERE SCHRITTE

Wenn durch Anzeige von Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs erkennbar wird, dass einige Noten mit den aktuellen Harfen-Pedaleinstellungen nicht realisiert werden können, können Sie ein neues Pedalschaubild für die jeweilige Passage eingeben oder ein geeignetes Schaubild berechnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 396

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 396

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Ausgeblendete Notenköpfe anzeigen/ausblenden

Sie können ausgeblendete Notenköpfe in durchsichtigem Grau anzeigen, um sie leichter erkennen und auswählen zu können.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Ausgeblendete Notenköpfe**.
-

ERGEBNIS

Ausgeblendete Notenköpfe werden angezeigt/ausblendet.

BEISPIEL



Ausgeblendete Notenköpfe werden angezeigt



Ausgeblendete Notenköpfe werden ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1097

Notenköpfe in Klammern

Notenköpfe in Klammern werden häufig verwendet, um zu zeigen, dass Noten optional oder editorisch sind. Außerdem können sie angeben, dass bestimmte Noten in Passagen mit Wiederholungen nicht in allen Durchläufen zu spielen sind oder dass Noten auf dem Klavier nur angespielt, aber nicht vollständig angeschlagen werden sollen. In Dorico Elements können Sie Klammern an jedem Notenkopf anzeigen.

Notenkopfklammern stehen über und unter Notenköpfen leicht vor, so dass klar ist, welche Noten in jeder Klammer enthalten sind.



Eine Phrase mit runden und eckigen Notenkopfklammern

Außerdem können Sie Klammern um Notenköpfe in herkömmlichen Notenzeilen und in Tabulatur unabhängig voneinander anzeigen.

Standardmäßig haben Noten in Klammern eine verminderte Anschlagstärke, so dass sie bei der Wiedergabe leiser klingen als normale Noten.

Die folgenden Arten von Notenkopfklammern stehen in Dorico Elements zur Verfügung:

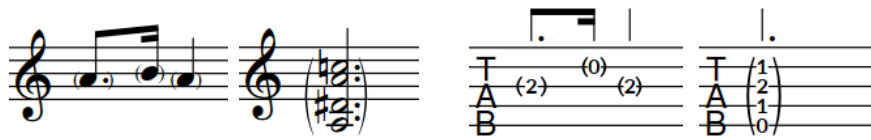
Runde Klammern um Notenköpfe

Runde Klammern um Notenköpfe ähneln Bindebögen, verlaufen aber vertikal.

Standardmäßig werden runde Notenkopfklammern in herkömmlichen Notenzeilen durch eine Schrift-Glyphe und in der Tabulaturdarstellung durch eine gezeichnete Kurve dargestellt. Im Notensatz-Modus haben runde Notenkopfklammern in Form einer gezeichneten Kurve Griffe, mit denen Sie ihre Form ändern können. Runde Notenkopfklammern in Form der Schrift-Glyphe haben im Notensatz-Modus keine Griffe.

HINWEIS

In der Tabulaturdarstellung werden runde Klammern automatisch um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten herum angezeigt. Wenn Sie in der Tabulaturdarstellung Klammern um alle Notenköpfe in Haltebogenketten herum anzeigen, werden diese automatischen Notenkopfklammern einbezogen.



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile

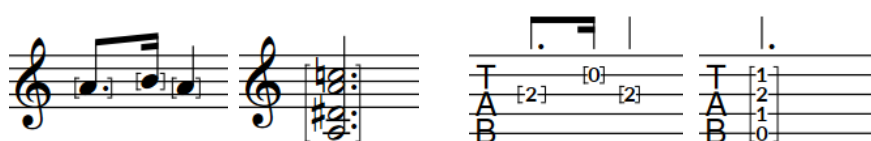
Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile

Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

Runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur

Eckige Notenkopfkammern

Eckige Notenkopfkammern bestehen aus einer geraden vertikalen Linie mit horizontalen Haken oben und unten. Dorico Elements passt die Länge von eckigen Klammern automatisch an, so dass sie nicht auf Notenzeilenlinien enden und ihre Haken immer sichtbar bleiben.



Eckige Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile

Eckige Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile

Eckige Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

Eckige Klammern um einen Akkord in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 1105

[Notenkopfkammern im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1107

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 1182

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Haltebögen](#) auf Seite 1420

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1163

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1166

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 919


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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, an denen Sie Klammern anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Wenn Sie Klammern um einzelne Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen möchten, bei denen es sich nicht um den ersten Notenkopf handelt, müssen Sie sie im Notensatz-Modus auswählen.
 - Wenn Sie Klammern um ganze Akkorde anzeigen möchten, müssen Sie alle Noten in diesen Akkorden auswählen.
 - Wenn Sie Klammern sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur anzeigen möchten, müssen Sie die Noten in beiden Darstellungen auswählen.
-
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Klammerstil**-Option in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Rund**
 - **Rechteckig**

ERGEBNIS

Die entsprechende Art von Klammern wird an den ausgewählten Notenköpfen angezeigt. Wenn Sie nur Noten in der Tabulatur-Darstellung ausgewählt haben, werden die Klammern an den entsprechenden Noten in der herkömmlichen Notenzeile nicht angezeigt. Umgekehrt gilt dasselbe.

Im Schreiben-Modus werden nur die ersten Notenköpfe in Haltebogenketten in Klammern gesetzt. Im Notensatz-Modus werden nur die ausgewählten Notenköpfe in Klammern gesetzt; dies gilt auch für Notenköpfe in Haltebogenketten.

Wenn Sie alle Noten in Akkorden ausgewählt haben, zeigt Dorico Elements ein einzelnes Klammerpaar für jeden Akkord an. Wenn der Akkord jedoch sehr große Abstände zwischen den Noten aufweist, trennt Dorico Elements Klammern automatisch. Wenn Sie einzelne Noten in Akkorden ausgewählt haben, werden diese mit separaten Klammern angezeigt.

Standardmäßig haben Noten in Klammern eine verminderte Anschlagstärke, so dass sie bei der Wiedergabe leiser klingen als normale Noten.

TIPP

- Wenn Sie **Klammerstil** deaktivieren, werden Klammern um die ausgewählten Noten ausgeblendet.
- Sie können Klammern um Notenköpfe auch ausblenden/anzeigen, indem Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **Runde Klammern ein-/ausblenden** oder **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **Eckige Klammern ein-/ausblenden** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Sie können diesen Optionen auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

- Unter **Wiedergabe-Optionen** > **Dynamik** > **Notendynamik** können Sie die Minderung der Wiedergabelautstärke von Noten für ungestimmte Perkussion in Klammern anpassen.
-

BEISPIEL



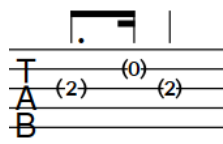
Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile



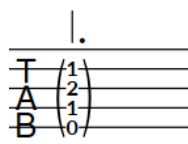
Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



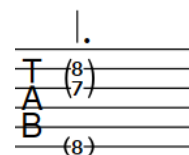
Getrennte runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur



Runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur



Getrennte runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 1182

[Notenkopfklammern im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1107

[Noten eingeben](#) auf Seite 229



[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 725

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Notenkopfklammer-Positionen Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe**.
-

ERGEBNIS

Klammern werden am Anfang und am Ende der ausgewählten Haltebogenketten angezeigt, wenn **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** aktiviert ist, und nur an der ersten Note/dem ersten Akkord, wenn die Option deaktiviert ist.

Wenn Sie **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** für eine einzelne Note in einem eingeklammerten Akkord aktiviert haben, wird die Klammer um den ersten Akkord nicht getrennt. Stattdessen wird am Ende der Haltebogenkette eine zusätzliche Klammer nur für die ausgewählte Note angezeigt. Wenn Sie **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** für eine einzelne Note in einem eingeklammerten Akkord deaktiviert haben, dessen andere Noten bis zum Ende der Haltebogenkette eingeklammert sind, wird die Klammer am Ende der Haltebogenkette getrennt.

Wenn Sie Noten in der Tabulatur-Darstellung ausgewählt haben, werden die Klammern, die automatisch um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten angezeigt werden, entsprechend Ihrer Eigenschaftseinstellung aktualisiert.

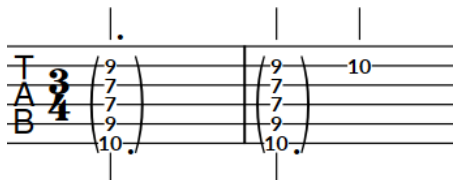
BEISPIEL



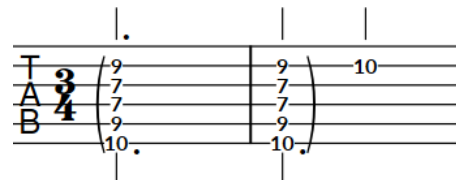
Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, in der Notenzeilen-Darstellung



Klammern am Anfang und Ende der gesamten Haltebogenkette in der Notenzeilen-Darstellung



Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, mit automatischen Klammern um den zweiten Akkord, in der Tabulatur-Darstellung



Klammern am Anfang und Ende der gesamten Haltebogenkette in der Tabulatur-Darstellung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen](#) auf Seite 1420



[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 996

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Klammern um Akkorde trennen

Sie können Klammern an jedem Notenkopf in einem Akkord trennen. Standardmäßig zeigt Dorico Elements automatisch eine einzelne Klammer für alle Noten in einem Akkord an; wenn der Akkord jedoch sehr große Abstände zwischen den Noten aufweist, trennt Dorico Elements Klammern automatisch.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Noten in Akkorden aus, die sich direkt über der Position befinden, wo Sie Klammern trennen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammer trennen** in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe**.

ERGEBNIS

Die Klammern werden direkt unter den ausgewählten Noten getrennt.

BEISPIEL



Akkord mit einzelnen runden Klammern



Akkord mit getrennten runden Klammern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 260

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 919

Notenkopfklammern im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede runde Notenkopfklammer mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position, ihre Länge und ihre Form anzupassen.

Runde Notenkopfklammern, die durch eine gezeichnete Kurve dargestellt werden, haben drei quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Wenn Sie entweder den oberen oder den unteren Griff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.

HINWEIS

Runde Klammern um einzelne Notenköpfe, die durch eine Schrift-Glyphe dargestellt werden, haben im Notensatz-Modus keine Griffe. Das heißt, dass Sie sie nicht verlängern/kürzen oder ihre Form/Breite ändern können.

Rechteckige Notenkopfklammern haben zwei Griffe: einen oben und einen unten.



Klammern an runder Notenkopfklammer im Notensatz-Modus



Klammern an eckiger Notenkopfklammer im Notensatz-Modus

- Die Griffe oben und unten verschieben das jeweilige Ende der Notenkopfklammer und steuern so ihre grafische Länge.
- Der mittlere Griff steuert die Form von runden Notenkopfklammern. Indem Sie ihn vertikal verschieben, ändern Sie den Winkel, in dem die Endpunkte von Notenkopfklammern zu Notenköpfen stehen. Durch horizontales Verschieben ändern Sie die Breite von runden Notenkopfklammern.

Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Länge von Notenkopfklammern und die Form von runden Notenkopfklammern zu ändern. Falls nötig werden andere angrenzende Objekte wie Halte- und Bindebögen automatisch verschoben, um Kollisionen zu vermeiden.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe** des Eigenschaftens-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechende Notenkopfklammer bzw. den entsprechenden Notenkopf-Griff verschieben:

- **L-Klammer Hauptteil** verschiebt linke Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **R-Klammer Hauptteil** verschiebt rechte Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **L-Klammer Ausdehnungen** steuert die Höhe von linken Notenkopfklammern. **O** verschiebt ihre oberen Griffe, **U** verschiebt ihre unteren Griffe.
 - **R-Klammer Ausdehnungen** steuert die Höhe von rechten Notenkopfklammern. **O** verschiebt ihre oberen Griffe, **U** verschiebt ihre unteren Griffe.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1103

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538


Form von runden Notenkopfklammern

Sie können die Form von einzelnen runden Notenkopfklammern ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass einige Notenkopfklammern breiter dargestellt werden oder dass sich ihre Krümmung ändert, so dass ihre Endpunkte in einem spitzeren Winkel zu Notenköpfen stehen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Sie können die Form von runden Notenkopfklammern an einzelnen Notenköpfen nur ändern, wenn sie durch eine gezeichnete Kurve, nicht durch die Schrift-Glyphe dargestellt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die mittleren Griffe von jeder runden Notenkopfklammer aus, deren Form Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die Form der ausgewählten runden Notenkopfklammern auf eine der folgenden Arten:
 - Um rechte Notenkopfklammern breiter oder linke Notenkopfklammern schmaler zu machen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um rechte Notenkopfklammern schmaler oder linke Notenkopfklammern breiter zu machen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um den Winkel von Notenkopfklammer-Endpunkten zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um den Winkel von Notenkopfklammer-Endpunkten zu verkleinern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.

TIPP

- Um Griffe in großen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um Griffe in mittelgroßen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um Griffe in kleinen Schritten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Sie können stattdessen auch die mittleren Griffe anklicken und in die jeweiligen Richtungen ziehen.
-

ERGEBNIS

Die Form der ausgewählten Notenkopfklammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Falls nötig werden andere angrenzende Objekte wie Halte- und Bindebögen automatisch verschoben, um Kollisionen zu vermeiden. Dies kann sich auf die Notenabstände und die Verteilung auswirken.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe** des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den mittleren Griff von Notenkopfklammern verschieben.

- **L-Rundklammer Mitte** verschiebt die mittleren Griffe von linken Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie horizontal, wodurch sich die Breite von Notenkopfklammern ändert; **Y** verschiebt sie vertikal, wodurch sich die Krümmung von Notenkopfklammern ändert.
- **R-Rundklammer Mitte** verschiebt die mittleren Griffe von rechten Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie horizontal, wodurch sich die Breite von Notenkopfklammern ändert; **Y** verschiebt sie vertikal, wodurch sich die Krümmung von Notenkopfklammern ändert.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um die Breite und Form von runden Notenkopfklammern durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die ausgewählten Notenkopfklammern auf ihre Standardform zurückgesetzt.

BEISPIEL



Verbreiterte runde
Notenkopfklammer



Vershmälerte runde
Notenkopfklammer



Vergrößerter
Endpunktswinkel



Verringerter
Endpunktswinkel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1356

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Notenhäse

Notenhäse sind vertikale Linien, die in halben Noten oder kürzeren Notenwerten von Notenköpfen abgehen. In Verbindung mit dem Notenkopf-Design dienen sie zur eindeutigen Kennzeichnung des Notenwertes.

Viertelnoten und Achtelnoten haben z. B. beide ausgefüllte schwarze Notenköpfe und Notenhäse, aber bei Achtelnoten kommt ein Fähnchen am Notenhals hinzu. Sechzehntelnoten haben zwei Fähnchen, Zweiunddreißigstelnoten drei Fähnchen usw. Die Länge von Notenhälsen wird in Dorico Elements standardmäßig automatisch angepasst, um mehr bzw. weniger Fähnchen unterzubringen.



Die Häse von Noten und Akkorden können nach oben oder nach unten zeigen, je nach den Notensatz-Konventionen und dem Kontext der Noten. In Chormusik, die in zwei Notenzeilen notiert wird, zeigen z. B. die Häse von Noten in Sopran- und Tenorpassagen nach oben, während Notenhäse in Alt- und Basspassagen nach unten zeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Alterierte Primen](#) auf Seite 824

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

Notenhalsrichtung

In Dorico Elements gelten für die Halsrichtung von Noten und Akkorden Regeln, die auf den Konventionen des Notensatzes aufbauen.

Die Halsrichtung wird automatisch bestimmt, aber Sie können die Halsrichtung einzelner Noten, Akkorde oder einer ganzen Stimme manuell ändern. Welche Regeln angewandt werden, hängt von folgenden Faktoren ab:

- Wie viele Stimmen in der Notenzeile aktiv sind.
- Ob es um Noten, Akkorde oder Balkengruppen von Noten geht.
- Ob Noten im selben Akkord oder Noten in derselben Balkengruppe auf mehrere Notenzeilen verteilt sind.

Einzelne Noten in einzelnen Stimmen

In einer Notenzeile mit fünf Linien, in der nur eine Stimme aktiv ist, wird die Standard-Halsrichtung einer einzelnen Note durch ihre Position in der Notenzeile bestimmt.

- Wenn sich die Note über der mittleren Linie befindet, zeigt ihr Hals nach unten.
- Wenn sich die Note unter der mittleren Linie befindet, zeigt ihr Hals nach oben.

- Wenn sich die Note auf der mittleren Linie der Notenzeile befindet, wird ihre Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird die Note an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben oder es keine angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde gibt, folgt die Note der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.



Die Häse der Noten auf der mittleren Linie zeigen nach oben, weil der Hals der vierten Note nach oben zeigt



Die Häse der Noten auf der mittleren Linie zeigen nach unten, weil der Hals der vierten Note nach unten zeigt

Standardmäßig werden Noten zuerst in eine Hals-aufwärts-Stimme eingegeben; Dorico Elements behandelt diese Noten als die einzige Stimme in der Notenzeile, bis Sie weitere Stimmen eingeben.

Einzelne Noten in mehreren Stimmen

Wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt und alle von ihnen Noten enthalten, wird die Halsrichtung der Noten durch die Halsrichtung ihrer Stimme bestimmt. Die Häse von Noten in Hals-aufwärts-Stimmen zeigen nach oben und die Häse von Noten in Hals-abwärts-Stimmen zeigen nach unten. Dies gilt selbst dann, wenn die Häse von Noten gemäß ihrer Position in der Notenzeile normalerweise in die andere Richtung zeigen würden.

HINWEIS

Die Reihenfolge, in der Noten zwischen verschiedenen Hals-aufwärts-Stimmen und verschiedenen Hals-abwärts-Stimmen angezeigt werden, hängt von der Tonhöhe der Noten und Ihren Einstellungen auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** ab. Sie können auch den Stimmspaltenindex einzelner Noten ändern.

Wenn es mindestens einen Takt lang nur Noten in einer Stimme gibt, ändert Dorico Elements die Richtungen der Notenhäse so, dass sie die Standardrichtung für ihre jeweiligen Tonhöhen aufweisen. Wenn eine Notenzeile z. B. eine einzelne Hals-aufwärts-Stimme und eine einzelne Hals-abwärts-Stimme enthält, aber nur die Hals-abwärts-Stimme Noten oder Pausen enthält, können die Häse von Noten in der Hals-abwärts-Stimme je nach ihrer Position in der Notenzeile nach oben zeigen. Indem Sie jedoch Pausen oder implizite Pausen in leeren Stimmen anzeigen, erzwingen Sie, dass die Halsrichtung von Noten der Halsrichtung ihrer Stimme folgt.



Noten in einer Hals-aufwärts-Stimme, blau dargestellt.



Noten in einer Hals-abwärts-Stimme, orange dargestellt.



Wenn sich Noten in Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen im selben Takt befinden, wird die Halsrichtung automatisch geändert.

Akkorde in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung für einen Akkord in einer einzelnen Stimme wird durch das Gleichgewicht der Noten über/unter der mittleren Linie der Notenzeile bestimmt.

- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note über der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach unten.
- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note unter der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach oben.
- Wenn der Akkord auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile vollkommen ausgeglichen ist, wird seine Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird der Akkord an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen Akkorde mit ausgeglichener Notenverteilung der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

Balkengruppen in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung innerhalb von Balkengruppen wird durch das Verhältnis von Noten in der Balkengruppe bestimmt, die sich über bzw. unter der mittleren Linie der Notenzeile befinden.

- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe über der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach unten.
- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe unter der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach oben.
- Wenn die Anzahl von Noten auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile innerhalb der Balkengruppe vollkommen ausgeglichen ist, wird ihre Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird die Balkengruppe an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen ausgeglichen verteilte Balkengruppen der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1503

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1506

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320


[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1503

[Alterierte Primen](#) auf Seite 824

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

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Noten innerhalb von Haltebogenketten auswählen.

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 486
- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677


Standard-Halsrichtung von Stimmen ändern

Sie können die Standard-Halsrichtung von Stimmen, auch solche mit Streichnotation, nach deren Eingabe ändern.

HINWEIS

Dadurch wird die implizite Halsrichtung einer Stimme geändert, nicht jedoch zwangsläufig die Halsrichtung aller Noten in einstimmigen Kontexten. Halsrichtungen werden in Dorico Elements automatisch geändert, wenn nur eine Stimme Noten enthält.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note oder einen Akkord in der Stimme aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Ändern Sie die Standard-Halsrichtung der ausgewählten Stimme auf eine der folgenden Weisen:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Häse aufwärts als Standard**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Häse abwärts als Standard**.


TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Änderungen der Halsrichtung entfernen

Sie können Änderungen an der Richtung von Notenhäsen entfernen und Notenhäse wieder auf ihre Standardrichtung zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie Änderungen an der Halsrichtung entfernen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Alle Halsrichtungsänderungen werden von den ausgewählten Noten entfernt. Die Häse der ausgewählten Noten werden auf ihre Standardrichtungen zurückgesetzt.

HINWEIS

Alternativ können Sie die Halsrichtung auch in die entgegengesetzte Richtung ändern. Eine erzwungene Halsrichtung wird jedoch später nicht automatisch geändert, wenn Sie z. B. die Tonhöhe der betreffenden Noten ändern.

Halslänge


Um die Länge von Notenhäsen festzulegen, kommen in Dorico Elements anerkannte Standards für die Darstellung von Notenhäsen an unterschiedlichen Positionen in Notenzeilen zum Einsatz.

Sie können einzelne Notenhäse im Notensatz-Modus verlängern/kürzen.

Notenhäse verlängern/kürzen

Sie können die Häse einzelner Noten verlängern/kürzen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenhäse aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
2. Verlängern/Kürzen Sie die Notenhäse, indem Sie die ausgewählten Halsgriffe auf eine der folgenden Arten verschieben:
 - Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Griffe nach oben zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Notenhäse werden verlängert/gekürzt. Durch Verschieben des Endes des nach unten gerichteten Halses nach oben wird der Notenhals zum Beispiel verkürzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Wenn Sie Notenhäse verlängern/kürzen, wird die Eigenschaft **Halsanp.** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaftens-Bereichs aktiviert.

Sie können diese Eigenschaft auch verwenden, um Notenhäse durch Ändern der Werte im Wertefeld zu verlängern/zu kürzen. Die Gruppe **Noten und Pausen** ist jedoch nur verfügbar, wenn der Notenkopf anstelle des Notenhalses ausgewählt ist.

Durch Deaktivieren der Eigenschaft werden die ausgewählten Häse auf ihre Standardlänge zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697



[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Notenhäse anzeigen/ausblenden

Sie können die Notenhäse von Noten mit beliebigen Notenköpfen ausblenden/anzeigen. Durch das Ausblenden von Notenhäsen können Sie zum Beispiel verhindern, dass exakte Rhythmik in einer Passage ohne Metrum angezeigt wird.

Mit Dorico Elements können Sie Notenhäse verstecken, statt ein Design mit halslosen Notenköpfen zu verwenden, da Sie hier Notenhäse aller Notenkopf-Designs ausblenden können.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten aus, deren Notenhäse Sie ausblenden möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaftens-Bereich die Option **Notenhals ausblenden** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die Notenhäse und alle entsprechenden Fähnchen der ausgewählten Noten werden ausgeblendet, wenn **Notenhals ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn die Option deaktiviert ist.

HINWEIS

- Balken werden nur ausgeblendet, wenn Sie die Häse aller Noten in verbalkten Gruppen ausblenden.
 - Sie können der Option **Notenhals ausblenden umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

BEISPIEL



Häse eingeblendet



Häse ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 1089

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1097

[MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

Obertöne

Obertöne sind Tonhöhen, die durch das Berühren schwingender Saiten an bestimmten Positionen erzeugt werden, so dass der jeweilige harmonische Teilton klingen kann. Obertöne haben häufig eine hohe Tonhöhe und einen klareren Klang als gegriffene Tonhöhen. Es gibt zwei Arten von Obertönen: natürliche und künstliche.

Harmonische Teiltöne werden nach ihrer Abfolge in der harmonischen Reihe nummeriert. Diese Zahl entspricht auch dem Knotenpunkt der Saite, der die Teiltöne erzeugt. Der zweite Teilton in der harmonischen Reihe wird zum Beispiel durch den Knotenpunkt in der Mitte einer Saite erzeugt, d. h. durch den Knotenpunkt, der die Saite in zwei gleiche Teile teilt. Der dritte Teilton wird durch den Knotenpunkt erzeugt, der die Saite drittelt, usw.

Natürliche Obertöne

Natürliche Obertöne werden erzeugt, indem man eine offene Saite an einem ihrer Knotenpunkte berührt und die Saite dann durch Streichen oder Zupfen in Schwingung versetzt. Die klingende Tonhöhe des resultierenden Obertons hängt von dem Knotenpunkt und seinem entsprechenden Teilton in der harmonischen Reihe ab. Durch Berühren des Knotenpunkts in der Mitte einer Saite wird zum Beispiel der zweite Teilton erzeugt, der eine Oktave über der Tonhöhe der offenen Saite klingt.

Künstliche Obertöne

Künstliche Obertöne werden erzeugt, indem man eine Saite vollständig auf das Griffbrett drückt (wie beim Spielen einer normalen Note) und danach die Saite an einem der Knotenpunkte ihrer abgestoppten Länge berührt. Die klingende Tonhöhe des resultierenden Obertons hängt von dem Knotenpunkt und seinem entsprechenden Teilton in der harmonischen Reihe ab. Durch Berühren des Knotenpunkts, der abhängig von der gegriffenen Tonhöhe eine Quarte höher liegt, wird zum Beispiel der vierte Teilton erzeugt, welcher zwei Oktaven über der gegriffenen Tonhöhe klingt.

Um künstliche Obertöne zu erzeugen, müssen Spieler die Saite sowohl vollständig abstoppen als auch am richtigen Knotenpunkt berühren. Dies kann schwieriger als das Erzeugen natürlicher Obertöne sein.



Eine Passage für Violine, die zwischen künstlichen und natürlichen Obertönen auf der A-Saite alterniert



Die klingenden Tonhöhen derselben Passage

Dorico Elements unterstützt mehrere Konventionen für die Notation von Obertönen auf Saiten- und Bundinstrumenten, die sowohl natürliche als auch künstliche Obertöne mit einschließen. Für künstliche Obertöne, die anhand von zwei Notenköpfen (einem normalen und einem rautenförmigen) angezeigt werden, berechnet Dorico Elements automatisch die richtige Tonhöhe für den rautenförmigen Notenkopf (berührte Tonhöhe) für den zweiten bis sechsten harmonischen Teilton. Diese Tonhöhen werden bei der Wiedergabe durch spezielle Obertonklänge erzeugt, sofern Ihr Wiedergabegerät über solche Klänge verfügt.

Noten in Obertöne umwandeln

Sie können vorhandene Noten in künstliche und natürliche Obertöne umwandeln. Obertöne können die klingende, die berührte oder die gegriffene Tonhöhe darstellen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Noten eingegeben, die Sie in Obertöne umwandeln möchten. 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in Obertöne umwandeln möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Typ**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Künstlich**
 - **Natürlich**

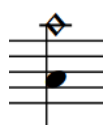
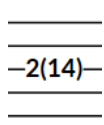
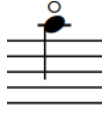
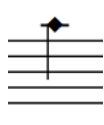
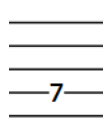

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in Obertöne des entsprechenden Typs umgewandelt. Wenn Ihr Wiedergabegerät über spezielle Obertonklänge verfügt, nutzen die ausgewählten Noten automatisch diese Klänge. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

- Künstliche Obertöne stellen standardmäßig den zweiten Teilton dar. Sie werden mit einem unausgefüllten rautenförmigen Notenkopf angezeigt, der die berührte Tonhöhe eine Oktave über den ausgewählten Noten angibt. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der berührte Bund rechts in Klammern angezeigt.
- Natürliche Obertöne stellen standardmäßig die klingende Tonhöhe dar. Sie werden mit einem Kreissymbol über den ausgewählten Noten angezeigt. In Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln werden natürliche Obertöne als ausgefüllte rautenförmige Notenköpfe angezeigt. In Tabulaturen wird der Bund der berührten Tonhöhe angezeigt, sofern er berechnet werden kann; wenn er nicht berechnet werden kann, wird ein rosafarbenes Fragezeichen angezeigt.

BEISPIEL

Die folgenden Beispiele zeigen die Standarddarstellungen für natürliche und künstliche Obertöne in verschiedenen Notationsarten.

					
Künstlicher Oberton in Notenzeile (beliebiges Instrument)	Künstlicher Oberton in Tabulatur	Natürlicher Oberton in Notenzeile für Instrument ohne Bünde	Natürlicher Oberton in Notenzeile für Instrument mit Bündlen	Natürlicher Oberton in Tabulatur	Natürlicher Oberton in Tabulatur (Berechnung nicht möglich)

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Teilton für Obertöne ändern. Außerdem können Sie die Darstellung von natürlichen Obertönen und den 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 229
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Darstellungen/Stile von Obertönen](#) auf Seite 1123
- [Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094
- [Tabulatur](#) auf Seite 1384



Harmonischen Teilton ändern

Standardmäßig geben Obertöne den zweiten Teilton in der harmonischen Reihe an, der eine Oktave über dem Grundton liegt. Sie können den Teilton für einzelne Obertöne ändern, wenn Sie zum Beispiel stattdessen einen höheren Teilton erzeugen möchten.

HINWEIS

Dorico Elements kann nur Teiltöne von künstlichen Obertönen für die Knotenpunkte zwei bis sechs richtig berechnen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

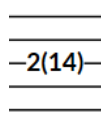
- Wählen Sie die Obertöne aus, deren Teilton Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Teilton**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 - Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf den Knotenpunkt, an dem die Saite berührt werden soll, um den gewünschten Teilton zu erzeugen.
-

ERGEBNIS

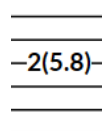
Der Teilton der ausgewählten Obertöne wird geändert. Für künstliche Obertöne vom **Normal-**Typ wird die Tonhöhe des unausgefüllten rautenförmigen Notenkopfs/die Bundnummer in Klammern automatisch aktualisiert. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

BEISPIEL

**Künstlicher Oberton mit Standard-Teilton
(Notation und Tabulatur)**





**Teilton auf fünften geändert
(Notation und Tabulatur)**



Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in runden oder eckigen Klammern anzeigen. Dies erfolgt unabhängig davon, ob die Vorzeichen der gegriffenen Tonhöhen ausgeblendet/angezeigt oder in Klammern gesetzt sind. Zum Beispiel können Sie Erinnerungsvorzeichen an Folgenoten in Haltebogenketten anzeigen, die System-/Rahmenumbrüche überqueren, indem Sie Vorzeichen in runden Klammern 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Obertöne aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Einzelne Notenköpfe innerhalb von Haltebogenketten können nur im Notensatz-Modus ausgewählt werden.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichen**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**
 - **Runde Klammern**
 - **Eckige Klammern**
-

ERGEBNIS

Vorzeichen an den ausgewählten Obertönen werden ausgeblendet, angezeigt oder in runden bzw. eckigen Klammern dargestellt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
 - Wenn Sie viele Vorzeichen ausblenden/anzeigen, empfehlen wir Ihnen, die Regel für Vorzeichendauer zu ändern.
 - 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 819

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 826

Darstellungen/Stile von Obertönen

Sowohl künstliche als auch natürliche Obertöne können auf verschiedene Arten notiert werden. In Dorico Elements ist es möglich, die gewünschte klingende Tonhöhe, entweder die gegriffene oder die berührte Tonhöhe oder sowohl die gegriffene als auch die berührte Tonhöhe für einzelne Obertöne anzugeben.

In dieser Dokumentation sprechen wir von »Stilen« künstlicher Obertöne, da ein bestimmter künstlicher Obertonstil die Verwendung einer unterschiedlichen Spieltechnik vorgibt, und von »Darstellungen« natürlicher Obertöne, da ihre unterschiedlichen Darstellungen keine unterschiedlichen Spieltechniken anzeigen.

Natürliche Obertöne

Kreis oberhalb

Zeigt ein Oberton-Kreissymbol über dem Notenkopf an. Gibt normalerweise die gewünschte klingende Tonhöhe des Obertons an. Wird für natürliche Obertöne

in Notenzeilen verwendet, die nicht standardmäßig zu Instrumenten mit Bünden gehören, zum Beispiel Violine.



Raute

Ändert den Notenkopf von Noten in einen rauteförmigen Notenkopf. Der rauteförmige 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.

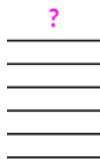


Rautenförmig (unausgefüllt)

Ändert den Notenkopf von Noten in einen rauteförmigen Notenkopf, der unabhängig vom Notenwert immer unausgefüllt ist. Gibt normalerweise die erforderliche berührte Tonhöhe an.



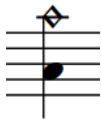
In Tabulaturen wird, unabhängig von der ausgewählten Darstellung, für natürliche Obertöne immer der berührte Bund angezeigt. Wenn der berührte Bund nicht berechnet werden kann, wird ein rosafarbenes Fragezeichen angezeigt.



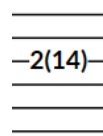
Künstliche Obertöne

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



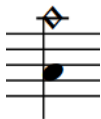
Normaler künstlicher Oberton in Tabulatur

Pinch

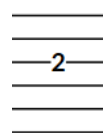
Zeigt zwei Notenköpfe an: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die klingende Tonhöhe an. Die klingende Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabaturen wird nur der gegriffene Bund angezeigt.

HINWEIS

Nur für Instrumente mit Bündeln vorgesehen. Ein Pinch wird vom Spieler ausgeführt, indem er eine schwingende Saite an einem Knotenpunkt nahe einem Tonabnehmer mit dem Daumen abstoppt und damit ein hochfrequentes Quietschen erzeugt.



Pinch-Oberton in Notenzeile



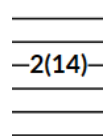
Pinch-Oberton in Tabulatur

Einzelner Notenkopf (klingend)

Zeigt einen einzelnen Notenkopf an, der die klingende Tonhöhe angibt. In Tabaturen wird der gegriffene Bund links und der klingende Bund rechts in Klammern angezeigt.



Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (klingend) in
Notenzeile



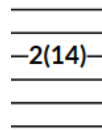
Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (klingend) in
Tabulatur

Einzelner Notenkopf (abgestoppt)

Zeigt einen einzelnen Notenkopf an, der die gegriffene Tonhöhe angibt. In Tabaturen 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die natürlichen Obertöne aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Kreis oberhalb**
 - **Raute**
 - **Rautenförmig (unausgefüllt)**

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten natürlichen Obertöne wird geändert, einschließlich derer in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln. Die berührte Tonhöhe, die auf der Tabulatur angezeigt wird, wird nicht automatisch geändert.

HINWEIS

- Durch Ändern der Darstellung von natürlichen Obertönen wird nicht automatisch ihre notierte Tonhöhe geändert. Wenn Sie zum Beispiel die klingende Tonhöhe eines mit **Kreis oberhalb** notierten Obertons auf eine mit **Rautenförmig (unausgefüllt)** notierte berührte Tonhöhe ändern möchten, müssen Sie auch die Tonhöhe der Note ändern.

- Dorico Elements weist natürliche Obertöne mit dem Notenkopfstil **Rautenförmig (unausgefüllt)** automatisch der niedrigstmöglichen Saite für den jeweiligen Oberton zu. Falls nötig können Sie andere Saiten angeben.
 - Sie können die notenzeilenabhängige Platzierung von Oberton-Kreissymbolen ändern, indem Sie die **Platzierung**-Option in der **Obertöne**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die gewünschte Option wählen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 1120

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1094

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Tabulatur](#) auf Seite 1384



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die künstlichen Obertöne aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Normal**
 - **Pinch**
 - **Einzelner Notenkopf (klingend)**
 - **Einzelner Notenkopf (abgestoppt)**
-

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten künstlichen Obertöne wird geändert.

HINWEIS

Pinch gibt an, dass eine andere Technik verwendet wird, um den Oberton zu erzeugen.

Ornamente

Ornamente zeigen an, dass neben der notierten Tonhöhe mehrere andere Noten gespielt werden sollen. Sie werden genutzt, um Musik auszuschnücken, 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 Elements bezieht sich der Begriff »Ornamente« auf Ornamentensymbole, einschließlich Mordente und Doppelschläge, sowie auf Trillerzeichen.



Eine Phrase, die einen Doppelschlag, kurze Triller und einen Triller mit Erweiterungslinie enthält

HINWEIS

Momentan werden nur Triller bei der Wiedergabe berücksichtigt. Die Wiedergabe anderer Ornamente ist für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Vorschläge](#) auf Seite 1038

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 1129

[Triller](#) auf Seite 1132

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1143

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ornamente aus, deren Intervall Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Ornamente**-Gruppe (einzeln oder zusammen), wie für die ausgewählten Ornamente angemessen:
 - **Intervall oberhalb**
 - **Intervall unterhalb**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern auf die gewünschten Intervalle.
 - **0** oder **4** und höher zeigen kein Vorzeichen an.
 - **1** zeigt ein Be an.
 - **2** zeigt ein Auflösungszeichen an.
 - **3** zeigt ein Kreuz an.

ERGEBNIS

Die Intervalle der ausgewählten Ornamente werden geändert.

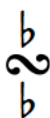
HINWEIS

Bei einigen Ornamenten wird weder oberhalb noch unterhalb ein Vorzeichen angezeigt.

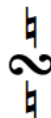
BEISPIEL



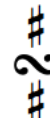
Keine Vorzeichen



Bes darüber und
darunter



Auflösungszeichen
darüber und darunter



Kreuze darüber und
darunter

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1135

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1183

Positionen von Ornamenten

Ornamente einschließlich Trillern werden über den Noten platziert, auf die sie sich beziehen. Ausschließlich in Hals-abwärts-Stimmen in mehrstimmigen Kontexten werden sie unterhalb der Notenzeile platziert.

Ornamente und Triller werden standardmäßig außerhalb von Bindebögen positioniert. Entsprechend werden sie weiter von Notenköpfen entfernt notiert als Artikulationen.

Die Mitte von Ornamenten ist an der Mitte des Notenkopfs ausgerichtet, auf den sie sich beziehen. Triller werden anders ausgerichtet: Die linke Seite von Trillerzeichen wird am linken Rand des Notenkopfs ausgerichtet, auf den sich der Triller bezieht.

Dorico Elements positioniert Ornamente gemäß ihrem Typ automatisch richtig und verbindet sie mit ihrem Notenkopf.

Sie können Ornamente im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Ornamente im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triller](#) auf Seite 1132

[Trillerzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1133



[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Position von Ornamenten relativ zu Bindebögen ändern

Ornamente werden standardmäßig außerhalb von Bindebögen positioniert. Sie können die Position von Ornamenten relativ zu Bindebögen einzeln ändern. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Ornamente aus, deren Bindebogen-abhängige Position Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bindebogen-relative Position** in der entsprechenden Gruppe für die ausgewählten Ornamente:
 - **Ornamente**
 - **Triller**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Innerhalb**
 - **Außerhalb**



ERGEBNIS

Die ausgewählten Ornamente werden entweder innerhalb oder außerhalb von Bindebögen positioniert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Anfangsposition von Trillern ändern

Sie können festlegen, ob die Anfangsposition einzelner Triller am Notenkopf oder am Vorzeichen ausgerichtet wird. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Anfangsposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Anfangsposition**-Option in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Notenkopf**
 - **Vorzeichen**

ERGEBNIS

Die Anfangsposition der ausgewählten Triller wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1135

Triller

Triller sind schnelle Alterationen zwischen zwei Noten, vergleichbar mit einem Tremolo, das eine übliche Dekoration in der Klassik, Romantik sowie im Barock war. Trillerzeichen werden normalerweise zu einer einzelnen Note hinzugefügt, um anzuzeigen, dass die gespielten Noten die notierte Note und die Note einen Halb- oder Ganzton darüber sind. Sie können Erweiterungslinien haben, um die Dauer des Trillers anzuzeigen.



Eine Phrase, die mehrere Triller mit Erweiterungslinien enthält

Wegen ihrer Tradition als Ornament spielen viele Musizierende Triller anders als Tremolos: Einige Interpreten legen mehr Betonung auf die notierte Tonhöhe in einem Triller und weniger auf die zweite Note darin. In Tremolos spielen sie dann beide Noten gleich.

Die häufigsten Triller liegen eine große bzw. eine kleine Sekunde über der notierten Tonhöhe. Es ist jedoch auch möglich, andere Intervalle festzulegen.

In Dorico Elements können Sie jedes beliebige Intervall für einen Triller festlegen, die Darstellung von Trillern in Notenzeilen ändern und sie sich bei der Wiedergabe anhören.

In der Tabulatur-Darstellung wird die Ziel-Tonhöhe des Trillers immer als in Klammern gesetzte Bundnummer angezeigt.

A musical score and guitar tablature for trills. The score is in G minor and shows three measures. The first measure has a trill on a quarter note G4 with an extension line. The second measure has a trill on a quarter note A4 with an extension line. The third measure has a trill on a quarter note B4 with an extension line. The tablature below shows the fretting for each measure: Measure 1: T (3-4-3-(4)), A (5), B (5-7); Measure 2: T (6), A (4-(6)), B (4-(6)); Measure 3: T (4-(6)), A (4-(6)), B (4-(6)).

Triller in einer Notenzeile und in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1135

[Anfangsposition von Trillern ändern](#) auf Seite 1131

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1143



[Tabulatur](#) auf Seite 1384

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Trillerzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Triller-Markierung anzeigen** in der Gruppe **Triller**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Trillerzeichen werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden die Trillerzeichen standardmäßig angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1141

[Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1137

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1134



[Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1135

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Triller**-Gruppe (einzeln oder zusammen):

- **Anfangsgeschwindigkeit**
 - **Endgeschwindigkeit**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Eigenschaften-Menü:
- **Langsam**
 - **Normal**
 - **Schnell**

ERGEBNIS

Die Geschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Dies wirkt sich sowohl auf die Frequenz der Wellen auf ihren Erweiterungslinien als auch auf ihre Wiedergabegeschwindigkeit aus.

Wenn nur **Anfangsgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der gesamten Triller-Erweiterungslinie geändert. Wenn nur **Endgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der zweiten Hälfte der Triller-Erweiterungslinie geändert.

BEISPIEL



Eine Triller-Erweiterungslinie, die langsam beginnt und schnell endet



Triller mit durchgehend normaler Geschwindigkeit

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Wiedergabetempo von Trillern individuell anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1145

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeitsänderungen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Kein Zeichnen von Geschwindigkeitsänderungen** in der **Triller**-Gruppe.
-



ERGEBNIS

Tempoänderungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können die Erweiterungslinien einzelner Triller ausblenden/anzeigen. Sie können dies 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Erweiterungslinien Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hat Trillerlinie** in der **Triller**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Triller-Erweiterungslinien werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden Triller-Erweiterungslinien standardmäßig nur auf verbundenen Noten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangsposition von Trillern ändern](#) auf Seite 1131

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1133

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1145

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Trillerintervalle

Trillerintervalle zeigen dem Interpreten an, welche Noten er spielen muss, und haben auch Einfluss auf die Tonhöhen, die in Dorico Elements bei der Wiedergabe verwendet werden. Ein Triller auf mit einem Kreuz als Vorzeichen auf dem E zeigt z. B. an, dass der Triller zwischen E und F# ausgeführt werden muss, und nicht zwischen E und F.



Die unterschiedlichen Vorzeichen auf diesen Trillern zeigen Änderungen der höheren Note des Trillers an.

Wenn Sie beim Eingeben des Trillers kein Intervall angeben, berechnet Dorico Elements ein passendes Intervall auf Grundlage der oberen Note in der Stimme zu der der Triller gehört, sowie der aktiven Schlüsselsignatur und von Vorzeichen, die vorher in dem Takt auftauchen. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller auf einem E₄ eingeben, wird in C-Dur ein Triller mit einem Intervall von einem Halbton/einer kleinen Sekunde zum F₄ erzeugt. Wenn es früher im Takt auf dem F ein Kreuz-Vorzeichen gab, ist das erzeugte Trillerintervall ein Ganzton/eine große Sekunde zwischen dem E₄ und dem F₄.

Bei offenen/atonalen Tonarten erzeugt Dorico Elements standardmäßig Ganzton-/große Sekundenintervalle.

Sie können die Trillerintervalle bei der Eingabe in das Einblendfeld festlegen, auch bei unterschiedlichen Notenköpfen im selben Triller. Sie können einzelne Trillerintervalle auch nach der Eingabe ändern. In 12-EDO können Sie Trillerintervalle nach ihrer Intervallart beschreiben, zum Beispiel Dur oder Moll.

Wenn Trillerintervalle keine Trillerintervall-Anzeige benötigen, werden sie durch Hinweise angezeigt. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

Triller und Vorzeichen

Falls erforderlich, zeigt Dorico Elements Vorzeichen an, um Intervalle festzulegen. Dorico Elements zeigt auch automatisch Vorzeichen auf anderen Noten im Takt wenn sie andere Vorzeichen zu einer oberen Note von Trillern haben.

Standardmäßig zeigen Triller-Markierungen selbst Intervalle an, es sei denn, die obere Note wird durch ein Vorzeichen in der Tonart verändert. Wenn die obere Note zuvor im Takt durch ein Vorzeichen modifiziert wird, werden in Trillern immer die Intervalle angezeigt. Wenn Triller Tonhöhen modifizieren, die durch ein Vorzeichen in der Tonhöhe geändert werden, zeigen alle folgenden Noten dieser Tonhöhe automatisch das entsprechende Vorzeichen. Alle Erinnerungsvorzeichen, die im ausgewählten und den folgenden Takten erforderlich sind, werden auch automatisch angezeigt.

Mikrotonale Trillerintervalle

Wenn Sie andere tonale Systeme als 12-EDO verwenden, zum Beispiel 24-EDO, müssen Sie Trillerintervalle als Intervallgrad, der als Anzahl von Notenzeilenpositions-Schritten ausgedrückt wird, und Gesamtanzahl von Oktavteilungen ab der notierten Tonhöhe angeben. Der Grund dafür ist, dass es in solchen Fällen nicht ausreicht, nur die Intervallart anzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1141

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 359

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 354

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 1128

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1183



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Trillerintervall-Vorzeichen haben, müssen Sie jedes Vorzeichen bzw. jeden Hinweis einzeln auswählen. Wenn Sie den ganzen Triller auswählen, wird nur das erste Trillerintervall-Vorzeichen geändert.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichen**-Option in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**

ERGEBNIS

Vorzeichen in den ausgewählten Trillerintervallen werden ausgeblendet, wenn Sie **Ausblenden** aktivieren, und angezeigt, wenn Sie **Anzeigen** aktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung 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 1142

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



[Anmerkungen](#) auf Seite 624

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun; im Notensatz-Modus müssen Sie jedoch die Trillerintervalle/Trillerintervall-Hinweise auswählen.

HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Intervalländerungen haben, müssen Sie jedes Trillerintervall, das Sie ändern möchten, einzeln auswählen. Wenn Sie das Trillerzeichen/die Erweiterungslinie auswählen, wird nur das erste Intervall geändert.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall** in der Gruppe **Triller**.
3. Ändern Sie den Intervallgrad, der als Anzahl von Notenzeilenpositions-Schritten angegeben wird, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Ändern Sie die Intervallart oder die Gesamtanzahl von Oktavteilungen ab der Trillernote auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie für Triller in 12-EDO eine Intervallart aus dem Menü aus.
 - Wählen Sie für Triller in anderen tonalen Systemen eine Gesamtanzahl von Oktavteilungen aus dem Menü aus.

Gemeinsam geben der Intervallgrad und entweder die Intervallart oder die Gesamtanzahl der Oktavteilungen den gewünschten Notennamen und das Vorzeichen des Nebentons an.

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Trillerintervalle wird geändert. Dies gilt von den ausgewählten Trillerintervallen bis zur nächsten Intervalländerung im Triller oder bis zum Ende des Trillers, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller ohne Intervalländerungen innerhalb seiner Dauer ausgewählt haben, wird das Intervall für den gesamten Triller geändert.

Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Sekundintervallen als Vorzeichen angezeigt, und als Hilfsnoten bei anderen Intervallen. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Trillerintervalle zurücksetzen](#) auf Seite 1140

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 354

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 Intervallwechseln, dargestellt als Vorzeichen



Triller mit Intervallwechseln, dargestellt als Hilfsnoten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 1142

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 354

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469



[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun; im Notensatz-Modus müssen Sie jedoch die Trillerintervalle/Trillerintervall-Hinweise auswählen.

HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Intervalländerungen haben, müssen Sie jedes Trillerintervall, das Sie zurücksetzen möchten, einzeln auswählen. Wenn Sie das Trillerzeichen/die Erweiterungslinie auswählen, wird nur die erste Intervalländerung zurückgesetzt.

2. Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall**-Option in der **Triller**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Trillerintervalle wird zurückgesetzt. Dies gilt von den ausgewählten Trillerintervallen bis zur nächsten Intervalländerung im Triller oder bis zum Ende des Trillers, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller ohne Intervalländerungen innerhalb seiner Dauer ausgewählt haben, wird das Intervall für den gesamten Triller zurückgesetzt.

Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Sekundintervallen als Vorzeichen angezeigt, und bei anderen Intervallen als Hilfsnoten. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Hinweise](#) auf Seite 469

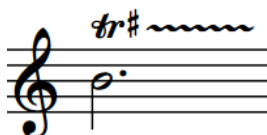
Darstellung von Triller-Intervallen

Es gibt verschiedene anerkannte Möglichkeiten, Trillerintervalle in Notenzeilen darzustellen, darunter Vorzeichensymbole und die Hollywood-Konvention »H.T.« für einen Halbtonschritt und »W.T.« für einen Ganztonschritt.

In Dorico Elements können Trillerintervalle in Notenzeilen auf folgende Arten dargestellt werden:

Vorzeichen

Zeigt an, dass das Trillerintervall Vorzeichen über, unter oder neben der **tr**-Marke verwendet. Dies ist die Standarddarstellung für Trillerintervalle in Dorico Elements für große- und kleine Sekundentriller.



Hollywood-Stil

Zeigt an, dass das Trillerintervall Text verwendet.

- **H.T.** für Halbton- und Sekundentriller (klein)
- **W.T.** für Ganzton- und Sekundentriller (groß)



Hilfsnote

Gibt das Triller-Intervall durch einen kleinen, geklammerten halslosen Notenkopf an, der in der Notenzeile direkt rechts neben der ersten Note angezeigt wird, für die der Triller gilt, und in der richtigen Notenzeilenposition für die obere Note des Trillers. Hilfsnoten werden für alle Trillerintervalle verwendet, die keine große bzw. kleine Sekunde darstellen. Sie werden jedoch automatisch für Unisono-Triller verborgen, wenn das Notenkopf-Design der Hilfsnote nicht überschrieben wurde.



HINWEIS

In der Tabulatur-Darstellung wird die Ziel-Tonhöhe des Trillers immer als in Klammern gesetzte Bundnummer angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Darstellung des Trillerintervalls Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Darstellung** in der Gruppe **Triller**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Vorzeichen**
 - **Hollywood-Stil**
 - **Hilfsnote**
-

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten Trillerintervalle in Notenzeilen wird geändert. Dies hat keine Auswirkung auf ihre Darstellung in Tabulatur.

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Design einzelner Hilfsnoten ändern, um zum Beispiel zu zeigen, dass die Note des Trillers für einen Oberton steht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1093
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, für die Sie die Intervallanzeige-Position ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Intervallposition** in der **Triller**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
 - **Rechts**
 - **Hochgestellt**
-

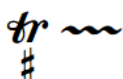
ERGEBNIS

Die Position von Intervallanzeigen wird relativ zu den ausgewählten Trillerzeichen geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

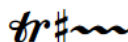
BEISPIEL



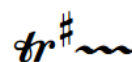
Darüber



Darunter



Rechts



Hochgestellt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 677

Triller bei der Wiedergabe

Dorico Elements spielt Triller in einer Kombination aus gesampelten Trillern, wenn diese verfügbar sind, und durch Abspielen mehrerer Noten ab.

- Sie finden Optionen zur Wiedergabe von Trillern auf der **Triller**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen**.

Dorico Elements kann gesampelte Halb- und Ganzton-Triller automatisch wiedergeben, wenn diese Spieltechniken in der VST-Expression-Map definiert sind, was bei einer Reihe von Instrumenten in HALion Symphonic Orchestra der Fall ist. Für Sound-Bibliotheken, die keine gesampelten Triller bereitstellen, oder für Intervalle, die größer als ein Ganztonschritt sind, erzeugt Dorico Elements Triller. Wenn Ihr Projekt Trillerintervalle enthält, die nur erzeugt werden können, können Sie gesampelte Triller deaktivieren und ausschließlich erzeugte Triller verwenden, um ein einheitlicheres Ergebnis zu erzielen.

Bei der Wiedergabe erzeugt Triller integriert Dorico Elements Vorschläge direkt vor und nach den Trillern. Ein einzelner, nicht durchgestrichener Vorschlag auf der ursprünglichen Trillernote erzeugt eine Appoggiatura (langer Vorschlag), während mehrere Vorschläge auf der ursprünglichen Trillernote nicht in das Trillermuster eingebunden werden. Vorschläge auf der Note direkt nach dem Triller werden ebenfalls in das Trillermuster eingebunden.



Ein Triller mit Vorschlägen am Anfang und Ende

Variables Tempo innerhalb von Trillern wird in die Wiedergabe eingefügt. Sie können das Wiedergabetempo langsamer, normaler und schneller Triller auf der **Triller**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** festlegen. 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 und durch Änderung der Standardeinstellung ändern.

Eine weitere übliche Spielweise, vor allem in der Klaviermusik der Romantik, besteht darin, alle Triller mit einem Accelerando auszuführen, d. h. langsam anzufangen und dann während des Trillers immer schneller zu werden. Sie können diese Einstellung auf der **Triller**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** auswählen. Dies gilt für alle Triller, deren Geschwindigkeit nicht geändert wurde.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1133

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1134

[Anfangstonhöhe von Trillern ändern](#) auf Seite 1146

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

Gesampelte vs. erzeugte Triller

Gesampelte Triller sind aufgenommene, geloopte Samples. Erzeugte Triller werden hingegen durch manuelles Auslösen einzelner Noten erzeugt.

Da sie festgelegte Klänge nutzen, bieten gesampelte Triller keine Parameter, die eine Variation der Triller-Interpretation in irgendeiner Form erlauben, wie zum Beispiel unterschiedliche Trillergeschwindigkeiten oder das Einfügen von Vorschlägen und Abschlussnoten in das Muster der Trillernoten. Erzeugte Triller bieten dagegen mehr Flexibilität, haben aber einen weniger natürlichen und realistischen Klang.

Wenn Ihr Projekt einige Trillerintervalle enthält, die nur erzeugt werden können, können sie gesampelte Triller deaktivieren und während des gesamten Projekts nur erzeugte Triller verwenden, um ein einheitlicheres Ergebnis zu erzielen.

Aktivierung/Deaktivierung von Triller-Samples bei der Wiedergabe

Sie können die Verwendung gesampelter Triller in Ihrem Projekt aktivieren/deaktivieren. Dies kann nützlich sein, wenn Ihr Projekt einige Trillerintervalle enthält, die nur erzeugt werden können, und Sie daher ausschließlich erzeugte Triller verwenden möchten, oder wenn Sie Vorschläge direkt vor oder hinter Trillern einfügen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie NotePerformer bei der Wiedergabe verwenden empfehlen wir Ihnen, die gesampelten Triller zu deaktivieren, damit Dorico Elements die richtigen Noten und Controller an NotePerformer senden kann, um eine möglichst realistische Triller-Wiedergabe zu ermöglichen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Triller**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Wiedergabemethode für Triller** aus:
 - **Nur generierte Triller**
 - **Nach Möglichkeit Samples verwenden**
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-



ERGEBNIS

Gesampelte Triller werden aktiviert, wenn Sie **Nach Möglichkeit Samples verwenden** auswählen und deaktiviert, wenn Sie **Nur generierte Triller** auswählen.

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Wiedergabegeschwindigkeit Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften, die für Ihre ausgewählten Triller geeignet sind:
 - **Langsame Triller-Geschwindigkeit**
 - **Normale Triller-Geschwindigkeit**
 - **Schnelle Triller-Geschwindigkeit**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Die Wiedergabegeschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Die Werte in den Wertefeldern stimmen mit der Anzahl an Noten pro Sekunde überein.

TIPP

Sie können die Standardgeschwindigkeiten für jede Stufe auf der **Triller**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1133

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1134



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

Anfangstonhöhe von Trillern ändern

Standardmäßig beginnen Triller in Dorico Elements mit der tieferen Note, die normalerweise die geschriebene Note ist. Es ist jedoch anerkannte Praxis im Barock und in der Klassik, Triller mit der oberen Note zu beginnen. Sie können die Anfangstonhöhe von Trillern einzeln ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Triller aus, dessen Anfangsnote Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Mit höherer Note beginnen** in der **Triller**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Triller beginnt mit der hohen Note, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist und mit der tiefen, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen die Triller Ihren projektweiten Einstellungen für die Anfangstonhöhe von Trillern.

TIPP

Sie können die Standard-Anfangstonhöhe für alle Triller projektweit auf der **Triller**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** ändern.

Arpeggio-Zeichen

Arpeggio-Zeichen sind vertikale Linien, die anzeigen, dass Akkorde arpeggiert bzw. »aufgelöst« gespielt werden sollen, so dass die einzelnen Noten im Akkord in kurzen Abständen nacheinander erklingen. Arpeggio-Zeichen werden normalerweise in Form von vertikalen Wellenlinien angezeigt.



Arpeggierte Akkorde können in zwei Richtungen gespielt werden:

- Aufwärts, beginnend ab der untersten Note im Akkord.
- Abwärts, beginnend ab der obersten Note im Akkord.

Arpeggio-aufwärts-Zeichen werden meistens ohne Erweiterung am oberen Ende angezeigt, da Akkorde normalerweise aufwärts arpeggiert werden; Arpeggio-abwärts-Zeichen werden meistens mit einem Abwärtspfeil am unteren Ende angezeigt. Dies sind auch die Standardeinstellungen in Dorico Elements. Es ist jedoch ebenfalls anerkannt, Arpeggio-aufwärts-Zeichen mit einem Aufwärtspfeil am oberen Ende anzuzeigen, wenn im selben Musikstück auch abwärts gerichtete Arpeggios angezeigt werden.

Arpeggio-Zeichen umfassen in Dorico Elements automatisch die Spanne aller Noten in den Stimmen/Notenzeilen, auf die sie sich beziehen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155

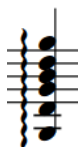
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186

[Linien](#) auf Seite 1238

Arten von Arpeggio-Zeichen

Es gibt verschiedene Arten von Arpeggio-Zeichen, die die unterschiedlichen Arpeggierungs-Richtungen und -Techniken angeben.

Arpeggio aufwärts



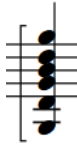
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der untersten Note aufwärts arpeggiert werden sollen.

Arpeggio abwärts



Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der obersten Note abwärts arpeggiert werden sollen.

Kein Arpeggio



Eine eckige Klammer mit geraden Linien, die anzeigt, dass alle Noten im Akkord gleichzeitig gespielt werden sollen, also nicht arpeggiert.

Gekrümmtes Arpeggio



Eine gekrümmte Linie (ähnlich einem Bindebogen, aber vertikal), die einige Komponisten nutzen, um eine leichte oder teilweise Arpeggierung anzugeben.

Sie können sowohl aufwärts als auch abwärts gerichtete Arpeggio-Zeichen in Dorico Elements mit einem der folgenden Enden anzeigen:

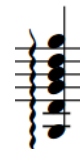
- Nichts
- Pfeil
- Schnörkel



Arpeggio aufwärts ohne Erweiterung am Ende



Arpeggio aufwärts mit Pfeil am Ende





Arpeggio aufwärts mit Schnörkel am Ende

Art von Arpeggio-Zeichen ändern

Sie können die Art von Arpeggio-Zeichen nach der Eingabe ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Art Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Arpeggio-Typ** in der **Arpeggios**-Gruppe:
 - **Kein Arpeggio**
 - **Arpeggio aufwärts**
 - **Arpeggio abwärts**
 - **Arpeggio aufwärts (Kurve)**

ERGEBNIS

Die Art der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

TIPP

Sie können die Art der Arpeggio-Zeichen auch ändern, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.



Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen ändern

Arpeggio-abwärts-Zeichen haben standardmäßig eine Pfeilspitze am unteren Ende der Linie, aufwärts gerichtete Arpeggios haben jedoch standardmäßig keine Pfeilspitze. Sie können die Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen einzeln ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Arpeggio-aufwärts- und Arpeggio-abwärts-Zeichen. Sie gelten nicht für gekrümmte oder für Nicht-Arpeggio-Zeichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

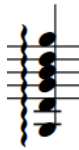
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen beliebiger Richtung aus, deren Enden Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zeichenende** in der **Arpeggios**-Gruppe.
3. Wählen Sie das gewünschte Ende aus dem Menü:
 - **Nichts**
 - **Pfeil**
 - **Schnörkel**

ERGEBNIS

Die Darstellung der Enden der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

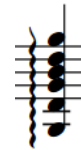
BEISPIEL



Arpeggio aufwärts ohne
Erweiterung am Ende



Arpeggio aufwärts mit Pfeil am
Ende



Arpeggio aufwärts mit Schnörkel
am Ende

Länge von Arpeggio-Zeichen

Die Länge von Arpeggio-Zeichen wird durch den Tonhöhenbereich der Noten in den Stimmen/Notenzeilen bestimmt, auf die sich das Arpeggio-Zeichen bezieht. Dorico Elements passt die Länge von Arpeggio-Zeichen automatisch an, wenn sich Tonhöhen ändern oder wenn Sie Noten zu Akkorden hinzufügen bzw. Noten aus ihnen löschen.

Im Notensatz-Modus hat jedes Arpeggio-Zeichen zwei quadratische Griffe, einen am oberen und einen am unteren Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position und Länge von Arpeggio-Zeichen anzupassen. Sie können z. B. ein Arpeggio-Zeichen an einem Akkord mit geringer Tonhöhenspanne verlängern, um es leichter erkennbar zu machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen

Arpeggio-Zeichen werden links von den Noten (einschließlich Vorzeichen) positioniert, auf die sie sich beziehen, aber zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Sie sollten innerhalb desselben Taktes angezeigt werden wie die Noten, auf die sie sich beziehen, und nicht auf der anderen Seite des Taktstrichs.

Dorico Elements nimmt automatische Anpassungen an der Spationierung von Noten und Notenzeilen vor, um Platz für Arpeggio-Zeichen zu schaffen und sicherzustellen, dass sie richtig positioniert werden.

Arpeggio-Zeichen sollten die gesamte vertikale Ausdehnung aller Noten des Akkords abdecken, auf den sie sich beziehen, und an beiden Enden leicht über die Noten hinausragen. Sie müssen jedoch nicht die Hälse der Noten abdecken. Dorico Elements wählt die Längen von Arpeggio-Zeichen automatisch so, dass alle Noten in Akkorden abgedeckt werden, und passt ihre Längen an, wenn die Noten in Akkorden geändert oder gelöscht werden.

Wenn ein arpeggierter Akkord zwei Notenzeilen umfasst, z. B. in einer Klavierstimme, kann sich das jeweilige Arpeggio-Zeichen über beide Notenzeilen erstrecken.



Sie können Arpeggio-Zeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können Arpeggio-Zeichen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Arpeggio vor Vorschlägen** in der **Arpeggios**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Arpeggio-Zeichen werden vor Vorschlägen angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und nach Vorschlägen, wenn die Eigenschaft deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

Arpeggios bei der Wiedergabe

Sie finden Optionen zur projektweiten Steuerung der Wiedergabe aller Arpeggios im Bereich **Arpeggio-Zeichen** der **Timing**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen**.

Sie können z. B. die Geschwindigkeit des Arpeggios steuern und festlegen, ob das Arpeggio auf der Zählzeit beginnen oder enden soll.

Sie können die Standardlänge für gewellte und gekrümmte Arpeggio-Zeichen separat als Bruchteil einer Viertelnote bei 120 bpm einstellen. Es kann hilfreich sein, Arpeggio-Längen anhand dieser Maßeinheit festzulegen anstatt sie als Bruchteil ihres notierten rhythmischen Werts zu definieren, da Arpeggios ansonsten bei sehr langsamer Musik oft viel langsamer wiedergegeben würden, als es der Intention des Komponisten entspricht.

Sie können nicht nur eine Standardlänge für Arpeggios festlegen, sondern auch Minimal- und Maximalwerte für die Länge von Arpeggios, die als Bruchteil des notierten Wertes des Arpeggios ausgedrückt werden. So wird sichergestellt, dass alle Noten mit Arpeggio-Zeichen innerhalb ihrer notierten Dauer klingen.



TIPP

Sie können auch Eigenschaften in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs nutzen, um die Standard-Wiedergabe-Optionen für einzelne Arpeggio-Zeichen zu übergehen.

Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern

Sie können unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabe Sie relativ zur Zählzeit ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie die **Wiedergabeposition**-Option in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Beginnt auf Zählzeit**
 - **Auf Zählzeit enden**

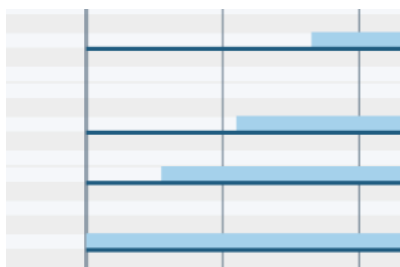
ERGEBNIS

Die zählzeitabhängige Position der ausgewählten Arpeggios bei der Wiedergabe wird geändert.

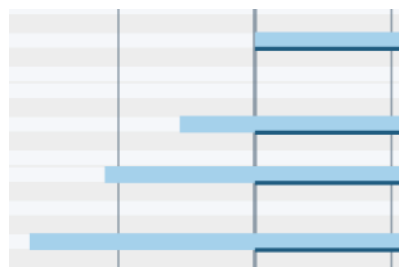
TIPP

Auf der **Timing**-Seite der **Wiedergabe-Optionen** können Sie die Wiedergabe aller Arpeggios relativ zur Zählzeit projektweit ändern.

BEISPIEL



Arpeggio, das auf der Zählzeit beginnt



Arpeggio, das auf der Zählzeit endet

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

Wiedergabedauer von Arpeggios ändern

Sie können die Dauer von einzelnen Arpeggios bei der Wiedergabe unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

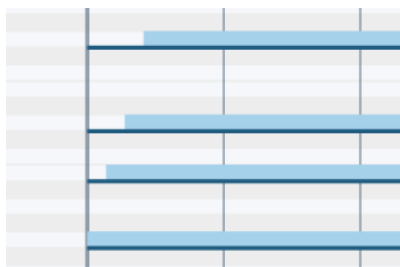
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabedauer Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie die Option **Notenversatz** in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
3. Ändern Sie die Wiedergabedauer des ausgewählten Arpeggio-Zeichens, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

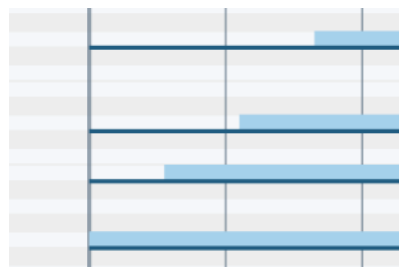
ERGEBNIS

Die Wiedergabedauer der ausgewählten Arpeggios wird geändert. Dadurch werden Ihre projektweiten Einstellungen für die Dauer von Arpeggios für die ausgewählten Arpeggios übergangen.

BEISPIEL



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von $1/8$



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von $1/2$

Glissando-Linien

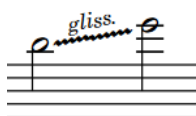
Glissando-Linien zeigen einen fließenden Übergang zwischen zwei Noten an, welcher nahtlos oder in chromatischen Schritten erfolgen kann. Es kann sich bei ihnen um gerade oder gewellte Linien handeln, die sich mit oder ohne begleitende Textangabe anzeigen lassen.

Da Glissando-Linien zwischen Notenköpfen positioniert werden, entspricht ihr Steigungswinkel dem Intervall zwischen den Noten: je größer die Steigung, desto größer das Intervall.

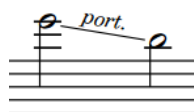
Es gibt unterschiedliche Konventionen in Bezug auf die Spielanweisungen für Glissando und Portamento. Manche interpretieren Glissando-Linien als Anweisung zum Spielen einer chromatischen Skala zwischen zwei Noten als steigende oder fallende Folge von Halbtönen und Portamento-Linien als Anweisung zum Spielen eines nahtlosen, kontinuierlichen Übergangs zwischen den zwei Noten. Die Begriffe Glissando und Portamento können jedoch in anderen Fällen auch synonym verwendet werden.

In Dorico Elements können Sie sowohl Glissando-Linien als auch Portamento-Linien eingeben und ihren Stil nach der Eingabe einfach ändern.

Glissando-Linien folgen in Dorico Elements automatisch den Noten an jedem Ende. Wenn Sie also die Tonhöhe einer der Noten ändern, werden die Endpositionen der Glissando-Linie entsprechend verschoben. Dorico Elements platziert Glissando-Linien automatisch so, dass sie nicht mit Vorzeichen kollidieren.



Ein Beispiel für eine Glissando-Linie mit angezeigtem Text und Wellenlinie



Ein Beispiel für eine Portamento-Linie mit angezeigtem Text und gerader Linie

Glissando-Linien können über System- und Seitenumbrüche hinausgehen. Wenn Text für Glissando-Linien angezeigt wird, die mehrere System- oder Seitenumbrüche umspannen, wird dieser Text auf jedem Segment der Glissando-Linie angezeigt. Standardmäßig entsprechen die Anfangs- und Endpositionen jedes Segments den ursprünglichen Anfangs- und Endpunkten der gesamten Glissando-Linie.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 1156

[Glissando-Linien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1159

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1148

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 1025

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

[Linien](#) auf Seite 1238

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

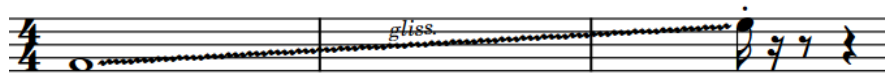
Glissando-Linien durch leere Takte

In Dorico Elements können Sie Glissando-Linien zwischen zwei beliebigen Noten eingeben, selbst wenn sich Pausen oder andere Noten zwischen ihnen befinden. Auch eine Eingabe zwischen Noten in verschiedenen Stimmen und Noten in verschiedenen Notenzeilen ist möglich.

Bei sehr langen Glissando-Linien, die sich über mehrere Takte erstrecken, möchten Sie möglicherweise nicht zu Beginn jedes Taktes Tonhöhen anzeigen, um 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 Elements in jedem Takt Noten oder Pausen an.

Nachdem Sie zwischen den ausgewählten Noten eine Glissando-Linie eingegeben haben, können Sie alle Pausen zwischen ihnen löschen.

BEISPIEL



Eine Glissando-Linie über mehrere Takte ohne Pausen zwischen den beiden Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1325



[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1321



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Stil** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Gerade Linie** 
 - **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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 354



[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 453

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.

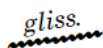
VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

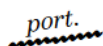
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

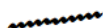
- **Gliss.**



- **Port.**



- **Kein Text**



ERGEBNIS

Der an den ausgewählten Glissando-Linien angezeigte Text wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Glissando-Liniertext wird in Notenzeilen, die zu Bundinstrumenten gehören, automatisch ausgeblendet.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Einstellungen zur Anzeige von Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text sichtbar** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Anzeigen, wenn genügend Platz**
 - **Immer anzeigen**

ERGEBNIS

Wenn **Anzeigen, wenn genügend Platz** ausgewählt ist, wird Glissando-Text nicht angezeigt, wenn die Glissando-Linie zu kurz ist.

Wenn **Immer anzeigen** ausgewählt ist, wird Glissando-Text immer angezeigt, selbst wenn die Glissando-Linie zu kurz ist. Dies kann jedoch dazu führen, dass der Glissando-Text mit anderen Objekten wie Notenköpfen oder Notenhälsen kollidiert.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die Standardabstände zwischen Notenköpfen ändern, indem Sie den Standard-Notenabstand ändern. Außerdem können Sie die Abstände zwischen einzelnen Notenköpfen durch Anpassen des Notenabstands an bestimmten rhythmischen Positionen im Notensatz-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 531

[Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen](#) auf Seite 532

Glissando-Linien im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Glissando-Linie zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Glissando-Linien anzupassen.

Sie können auch ganze einzelne Glissando-Linien grafisch verschieben. Wenn Glissando-Linien über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Glissando-Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.



Griffe an einer Glissando-Linie im Notensatz-Modus

HINWEIS

Sie können Glissando-Linien nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die rhythmischen Positionen von Glissando-Linien verschieben möchten, müssen Sie sie an ihren ursprünglichen Positionen löschen und an den neuen Positionen neue Glissando-Linien eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Glissando-Linien bei der Wiedergabe

Glissando-Linien werden bei der Wiedergabe durch eine Abfolge von Noten zwischen den Anfangs- und Endnoten des Glissandos ausgedrückt, die alle ein kleines Intervall voneinander entfernt sind.

Glissandi für Harfe berücksichtigen bei der Bestimmung der Tonhöhen für die Wiedergabe die aktuelle Harfen-Pedaleinstellung. Glissandi für alle anderen Instrumente nutzen unabhängig vom aktuellen tonalen System die chromatische 12-EDO-Skala.

Wenn Glissando-Linien auf Haltebogenketten beginnen oder enden, beginnt ihre Wiedergabe mit der letzten Note in Haltebogenketten bzw. endet auf der ersten Note in Haltebogenketten.

Standardmäßig klingen Glissandi bei der Wiedergabe über ihre gesamte Dauer, aber Sie können den Einsatz einzelner Glissandi bei der Wiedergabe verzögern.

HINWEIS

Die Wiedergabe von Glissando-Linien als nahtloser, fließender Übergang zwischen zwei Noten wird noch nicht unterstützt. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1194

Beginn von Glissandi bei der Wiedergabe verzögern

Sie können den Beginn von Glissandi bei der Wiedergabe verzögern, so dass sie erst an einer bestimmten Stelle ihrer notierten Dauer einsetzen. Standardmäßig klingen Glissandi bei der Wiedergabe über ihre gesamte Dauer.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Wiedergabebeginn Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Verzögerter Start** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Optional: Wenn Sie genau angeben möchten, an welcher Stelle im Verlauf der Glissando-Linien die Wiedergabe beginnen soll, aktivieren Sie **Verzögerung** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
Der Wert steht für Bruchteile einer Viertelnote. Die Eingabe **1/2** verzögert den Beginn von Glissandi zum Beispiel um eine Achtelnote.

ERGEBNIS

Wenn Sie nur **Verzögerter Start** aktiviert haben, beginnt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien erst bei der Hälfte der Glissando-Dauer.

Wenn Sie außerdem **Verzögerung** aktiviert haben, folgt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien dem von Ihnen eingestellten Wert.

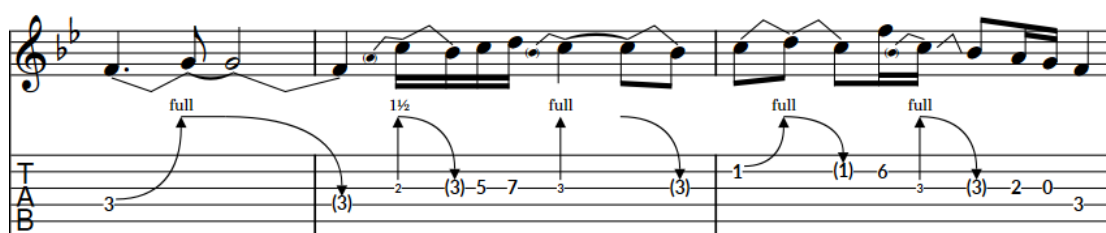
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Gitarren-Bendings

Gitarren-Bending ist eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei der Instrumentalisten gegriffene Saiten nach dem Anschlag nach unten oder oben verschieben und dadurch ihre Spannung erhöhen. Durch diese Straffung entsteht die charakteristische Tonhöhenverschiebung.

Außerdem wird bei Gitarren-Bendings häufig die verschobene Saite eine Weile in ihrer gestrafften Position belassen, bevor sie wieder in ihre natürliche Position (und auf ihre natürliche Tonhöhe) zurück versetzt wird. In Dorico Elements bezeichnet man diese Aktionen als »Halten« und »Loslassen« von Gitarren-Bendings.



The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The staff contains a sequence of notes with various bends indicated by curved lines. Below the staff is a guitar tablature with six lines. The notes are represented by numbers on the lines, and bends are indicated by curved arrows pointing upwards from the numbers. The bends are labeled 'full' or with a fraction '1 1/2'. The tablature sequence is: 3 (full), (3), 2 (1 1/2), (3) 5 7 3 (full), (3), 1 (full), (1) 6 3 (full), (3) 2 0 3.

Eine Phrase mit Gitarren-Bendings, einem gehaltenen Bending, Pre-Bends und losgelassenem Bending, die sowohl in einer Notenzeile als auch als Tabulatur dargestellt wird

Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen werden für Intervalle bis zu einem Ganztonschritt bei der Wiedergabe berücksichtigt.

Gitarren-Bendings

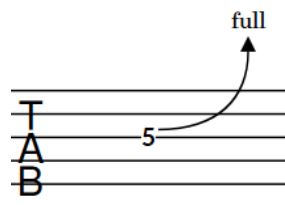
Gitarren-Bendings zeigen an, dass der Instrumentalist die Saite nach Anschlagen einer Note verschieben soll, so dass die Tonhöhe steigt, während die Note klingt. In Dorico Elements verbindet jedes Gitarren-Bending zwei Noten: die anfängliche Tonhöhe und die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings.

In Notenzeilen werden Gitarren-Bendings mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. In Tabulatur werden Gitarren-Bendings mit Hilfe einer nach oben weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am oberen Ende und einem Bending-Intervall über dem Pfeil notiert. Die Bundnummer der Endnote wird automatisch ausgeblendet.



The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat. It contains two notes: a quarter note on the second line (F4) and a quarter note on the third line (G4). A curved line connects the two notes, indicating a bend from F4 to G4.

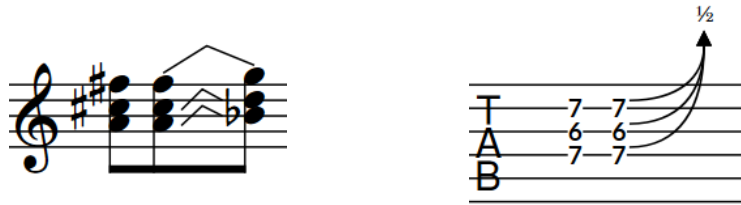
Gitarren-Bending in einer Notenzeile



The image shows a guitar tablature with six lines. The fifth line has the number '5' on it. A curved arrow points upwards from the '5' to the top line, indicating a bend. The word 'full' is written above the arrow.

Gitarren-Bending in Tabulatur-Notation

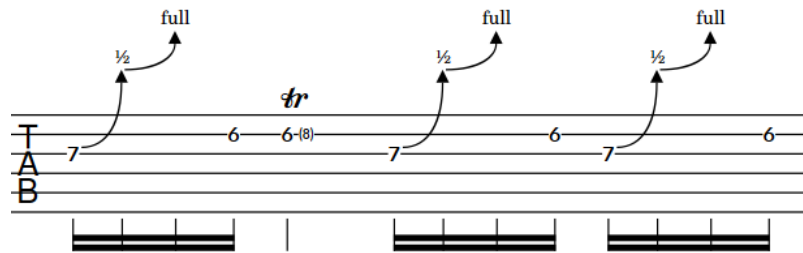
Wenn Sie Gitarren-Bendings für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile in Tabulatur-Notation automatisch ausgerichtet.



Gitarren-Bendings an einem Akkord in einer Notenzeile

Gitarren-Bendings an einem Akkord in Tabulatur-Notation

Ununterbrochene Abfolgen von Gitarren-Bendings werden als Gitarren-Bending-Läufe in der Tabulatur notiert. Im Notensatz-Modus werden Gitarren-Bending-Läufe als Gruppe behandelt.

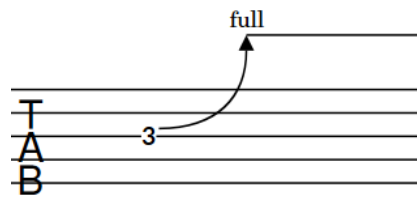


Gitarren-Bending-Läufe in Tabulatur-Notation

Halten von Gitarren-Bendings

Halteanweisungen für Gitarren-Bendings geben an, dass der Instrumentalist die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings halten soll. Sie werden normalerweise an gehaltenen Noten angezeigt.

In Tabaturen wird das Halten von Gitarren-Bendings mit Hilfe einer horizontalen Linie angezeigt. In Notenzeilen werden keine Anweisungen zum Halten angezeigt.



Anweisung zum Halten eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

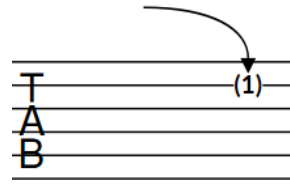
Loslassen

Anweisungen zum Loslassen geben an, dass der Instrumentalist das Bending beenden und die gestraffte Saite wieder in ihre natürliche Position versetzen soll, wodurch die Tonhöhe sinkt. In Dorico Elements verbindet jede Anweisung zum Loslassen zwei Noten: die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings und die End-Tonhöhe.

In Notenzeilen werden Anweisungen zum Loslassen mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. In Tabaturen werden Anweisungen zum Loslassen mit Hilfe einer nach unten weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am unteren Ende angezeigt, wobei Bundnummern in Klammern unter dem Pfeil die End-Tonhöhen angeben. Die Bundnummer der Anfangsnote wird automatisch ausgeblendet.



Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in einer Notenzeile

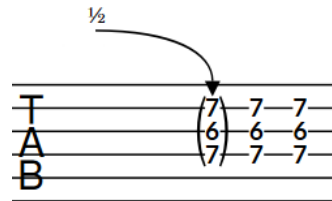


Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Anweisungen zum Loslassen an mehreren Noten in Akkorden eingeben, werden sie in Tabulatur mit einer einzelnen, nach unten weisenden gekrümmten Linie dargestellt. Wenn die Bending-Intervalle für alle Noten identisch sind, werden die End-Tonhöhen gemeinsam verklammert.



Anweisungen zum Loslassen an einem Akkord in einer Notenzeile



Anweisungen zum Loslassen an einem Akkord in Tabulatur-Notation

HINWEIS

- Neben Gitarren-Bendings unterstützt Dorico Elements auch Pre-Bends/Pre-Dives, Post-Bends, Vibratohebel-Dive-and>Returns sowie andere Gitarrentechniken.
- Da Sie Anweisungen zum Loslassen auf dieselbe Weise eingeben wie Gitarren-Bendings, wird der Begriff »Gitarren-Bendings« in dieser Dokumentation sowohl für Gitarren-Bendings als auch für Anweisungen zum Loslassen verwendet.
- Notenhäse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 1167

[Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1171

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1178

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 368

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1385

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

[Linien](#) auf Seite 1238

Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives

Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives sind Techniken, die hauptsächlich auf elektrischen Gitarren ausgeführt werden und bei denen Spieler die ursprüngliche klingende Tonhöhe von Saiten durch eine Änderung der Saitenspannung verändern, bevor sie Noten spielen. Dies erfolgt entweder durch das Verschieben von Saiten nach oben bzw. unten oder durch Drücken des Vibratohebels.

Eine Phrase mit einem Gitarren-Pre-Bend mit Anweisung zum Loslassen und mehreren Gitarren-Pre-Dives mit Anweisung von Loslassen

In Dorico Elements sind Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives Eigenschaften von Noten, die zu Bundinstrumenten gehören. Daher gelten sie nur für einzelne Noten.

Gitarren-Pre-Bends

Gitarren-Pre-Bends geben an, dass der Instrumentalist die Saite dehnen soll, bevor er die Note anschlägt, um die Tonhöhe anzuheben. Dies ist zum Beispiel nützlich, um eine Note am Ende eines vorherigen Gitarren-Bendings zu wiederholen. Nach dem Anschlag kann die Tonhöhe dann wieder erniedrigt werden.

In Notenzeilen werden Pre-Bends mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. Im Gegensatz zu Gitarren-Bendings wird am Anfang von Pre-Bends automatisch ein Hilfs-Notenkopf in Klammern angezeigt. In Tabaturen werden Gitarren-Pre-Bends mit Hilfe einer durchgezogenen vertikalen Linie mit einem Pfeil am oberen Ende, einem Bending-Intervall über dem Pfeil und einer kleinen Bundnummer unter der Linie zur Anzeige der anfänglichen Tonhöhe angegeben.

Gitarren-Pre-Bend in einer Notenzeile

Gitarren-Pre-Bend in Tabulatur-Notation

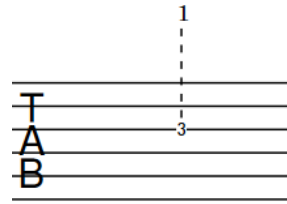
Gitarren-Pre-Dives

Gitarren-Pre-Dives geben an, dass Spieler vor Anschlagen der Note den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe zu erniedrigen. Nach dem Anschlagen kann die Tonhöhe dann wieder angehoben werden.

In Notenzeilen werden Gitarren-Pre-Dives genauso dargestellt wie Gitarren-Pre-Bends. In Tabaturen werden Gitarren-Pre-Dives mit Hilfe einer gestrichelten vertikalen Linie mit einem Pfeil am oberen Ende, einem Intervall über dem Pfeil und einer kleinen Bundnummer unter der Linie zur Anzeige der anfänglichen Tonhöhe angegeben.



Gitarren-Pre-Dive in einer Notenzeile



Gitarren-Pre-Dive in Tabulatur-Notation

HINWEIS

Notenhäse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1173

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 370

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

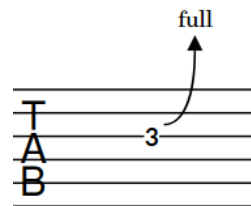
Gitarren-Post-Bends

Das Post-Bend ist eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei welcher der Instrumentalist gegriffene Saiten nach dem Anschlag nach unten oder oben verschiebt und dadurch ihre Spannung erhöht. Durch diese Straffung entsteht die charakteristische Tonhöhenverschiebung. Mikrotonale Post-Bends werden vor allem in der Bluesmusik eingesetzt.

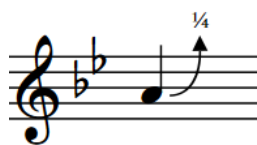
In Dorico Elements sind Gitarren-Post-Bends Eigenschaften von Noten, die zu Bundinstrumenten gehören. Daher gelten sie nur für einzelne Noten. Sie werden sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur mit Hilfe einer nach oben weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am oberen Ende und einem Bending-Intervall über dem Pfeil notiert.



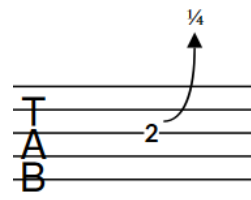
Gitarren-Post-Bend in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bend in Tabulatur-Notation



Mikrotonales Post-Bend in einer Notenzeile

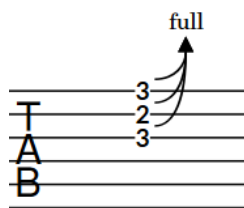


Mikrotonales Post-Bend in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Post-Bends für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile automatisch ausgerichtet. In Notenzeilen wird je nach den Notenzeilenpositionen der Noten in Akkorden die entsprechende Anzahl von gekrümmten Linien angezeigt.



Gitarren-Post-Bends an einem Akkord in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bends an einem Akkord in Tabulatur-Notation

HINWEIS

Gitarren-Post-Bends wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Post-Bends im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1174

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 371

Vibratohebel-Dive-and>Returns

Ein Vibratohebel-Dive-and-Return ist eine Technik, die auf elektrischen Gitarren mit Vibratohebel ausgeführt wird. Dabei nutzen Spieler den Vibratohebel, um nach dem Anschlagen die Spannung der Saiten zu lockern und wieder anzuziehen. Dies erzeugt die charakteristische wellenförmige Tonhöhenchwankung.

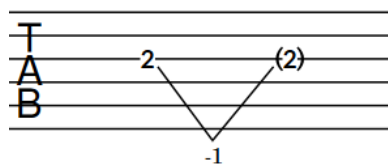
In Dorico Elements besteht jeder Vibratohebel-Dive-and-Return aus zwei Vibratohebel-Bendings, wobei das erste auf derselben Note endet, auf der das zweite beginnt. Alle Vibratohebel-Bendings verbinden zwei Noten miteinander.

Vibratohebel-Dive-and>Returns werden für Intervalle bis zu einem Ganztonschritt bei der Wiedergabe berücksichtigt.

In Notenzeilen werden Vibratohebel-Dive-and>Returns mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt, also genauso wie Gitarren-Bendings. In Tabulatur werden Vibratohebel-Dive-and>Returns mit zwei geraden Linien notiert, die ein V bilden, an dessen Spitze ein Bending-Intervall angezeigt wird. Die Bundnummer der mittleren Note wird ausgeblendet und die Bundnummer an der Endnote wird automatisch in Klammern gesetzt.



Vibratohebel-Dive-and-Return in einer Notenzeile

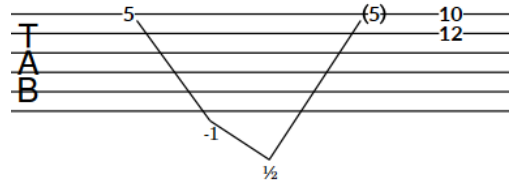


Vibratohebel-Dive-and-Return in Tabulatur-Notation

Abfolgen von Vibratohebel-Bendings mit derselben Tonhöhenrichtung an mehreren aufeinanderfolgenden Noten, zum Beispiel E-D-C, werden in Tabulatur-Notation mit einer zusätzlichen angewinkelten Linie, die über die Tabulaturzeile hinausragt, und einem Bending-Intervall für jede Vibratohebel-Bewegung notiert.



Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in einer
Notenzeile

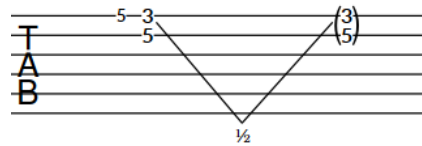


Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in
Tabulatur-Notation

Wenn Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns an mehreren Noten in Akkorden eingeben, wird in
Tabulatur ein einzelnes V angezeigt, sofern die Bending-Intervalle für alle Noten identisch sind.



Vibratohebel-Dive-and-Return an Akkorden in einer
Notenzeile



Vibratohebel-Dive-and-Return an Akkorden in
Tabulatur-Notation

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 373

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 374

[Vibratohebel-Dive-and>Returns im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1175

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

Bending-Intervalle

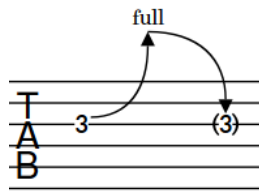
Bending-Intervalle geben an, in welchem Maße Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives, Post-Dives sowie Dive-and>Returns die Tonhöhe verändern. Sie werden in Form von Text oder Zahlen/Brüchen als Vielfaches bzw. Bruchteil eines Ganztons angegeben. Für die meisten Arten von Bendings werden Bending-Intervalle 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.

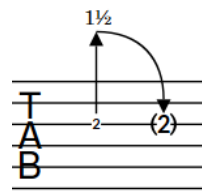
Bending-Intervalle für Pre-Dives und Dive-and>Returns mit Vibratohebel werden immer als Zahlen/Brüche angezeigt; **1** steht zum Beispiel für ein Dive-and-Return um einen Ganzton.

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.

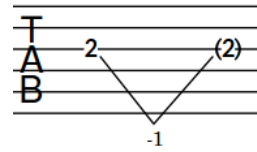
BEISPIEL



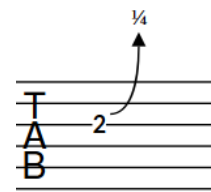
Gitarren-Bending mit
Ganzton-Intervall,
angezeigt als **full**



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 1384

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1183

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 368



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

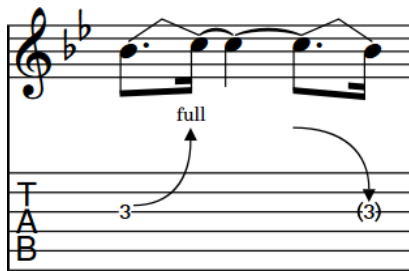
1. Wählen Sie die Gitarren-Bendings aus, an denen Sie Haltelinien ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus in Notenzeilen und Tabulaturen tun.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Haltelinie anzeigen** in der Gruppe **Gitarren-Bendings**.
-

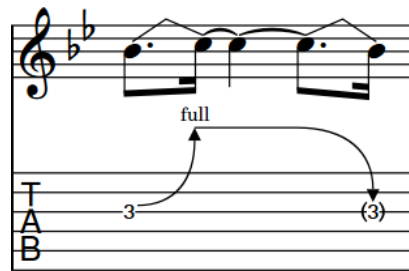
ERGEBNIS

An den ausgewählten Bendings werden bei Tabulatur-Darstellung Haltelinien angezeigt, wenn **Haltelinie anzeigen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

BEISPIEL



Haltelinie ausgeblendet





Haltelinie angezeigt

Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern

Sie können die Richtung von einzelnen Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives aus, deren Richtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Richtung** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
-

ERGEBNIS

Die Richtung der ausgewählten Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung 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 455

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1183

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1184

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Vorzeichen** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**

ERGEBNIS

An den ausgewählten Gitarren-Pre-Bends werden Vorzeichen ausgeblendet, wenn Sie **Ausblenden** wählen, und angezeigt, wenn Sie **Anzeigen** wählen. Dies hat keine Auswirkungen auf das Intervall, das für die ausgewählten Gitarren-Pre-Bends in der Tabulatur-Darstellung angezeigt wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends löschen

Sie können Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends jedoch in Dorico Elements Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, von denen Sie Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und/oder Post-Bends entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives zu entfernen, deaktivieren Sie **Pre-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
 - Um Gitarren-Post-Bends zu entfernen, deaktivieren Sie **Post-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.

ERGEBNIS

Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und/oder Post-Bends werden von den ausgewählten Noten entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 370

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 371

Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Gitarren-Bending sowie jede Anweisung zum Halten und Loslassen von Bendings mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation anzupassen.

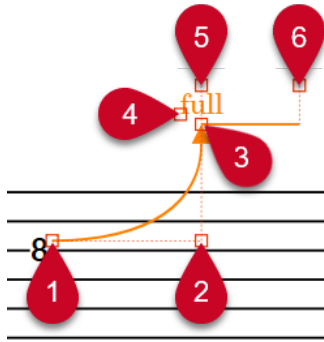
In Notenzeilen haben Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen drei quadratische Griffe. Wenn Sie entweder den Anfangs- oder den Endgriff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.



Gitarren-Bending-Griffe in der Notenzeile im Notensatz-Modus

Gitarren-Bendings und Haltelinien

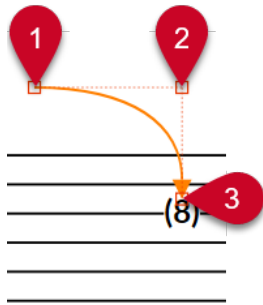
In Tabulaturen haben Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Halten die folgenden Griffe:



- 1 Anfangsgriff bei Gitarren-Bendings
- 2 Mittlerer Griff bei Gitarren-Bendings
- 3 Endgriff bei Gitarren-Bendings
- 4 Bending-Intervall-Griff
- 5 Anfangsgriff bei Anweisungen zum Halten
- 6 Endgriff bei Anweisungen zum Halten

Anweisungen zum Loslassen

In Tabulaturen haben Anweisungen zum Loslassen die folgenden Griffe:



- 1 Anfangsgriff bei Anweisungen zum Halten
- 2 Mittlerer Griff bei Anweisungen zum Halten
- 3 Endgriff bei Anweisungen zum Halten

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen sowie die grafische Länge und den Winkel von Anweisungen zum Halten von Gitarren-Bendings zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie die Endgriffe von Gitarren-Bendings verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

Wenn Gitarren-Bendings über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Abschnitte der Bendings auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

HINWEIS

- Angrenzende Gitarren-Bendings, etwa Bending-Läufe oder ein Bending, das auf derselben Note endet, auf der ein Return anfängt, werden als Gruppe behandelt. Wenn Sie mit der Maus arbeiten und ein Gitarren-Bending in der Gruppe nach oben/unten verschieben, werden auch alle anderen verschoben. Wenn Sie einzelne Griffe innerhalb der Gruppe mit der Maus verschieben, werden angrenzende Gitarren-Bendings automatisch entsprechend angepasst.

Wenn Sie einzelne Gitarren-Bendings in einer Gruppe oder einzelne Griffe mit der Tastatur verschieben, hat dies keine Auswirkung auf angrenzende Gitarren-Bendings.

- Sie können keine ganzen Halteanweisungen verschieben, nur ihre Griffe.
 - Die folgenden Eigenschaften in der **Gitarren-Bendings**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Gitarren-Bending-Griff verschieben:
 - **Anfangsversatz** verschiebt die Anfangsgriffe von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Mittensversatz** verschiebt die mittleren Griffe von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Endversatz** verschiebt die Endgriffe von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Intervallversatz** verschiebt die Griffe für die Intervalle von Gitarren-Bendings. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Halteanweisung-Anfangsversatz** verschiebt die Anfangsgriffe von Anweisungen zum Halten von Gitarren-Bendings. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Halteanweisung-Endversatz** verschiebt die Endgriffe von Anweisungen zum Halten von Gitarren-Bendings. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 1167

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Rahnumbrüche](#) auf Seite 667

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 368

Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives im Notensatz-Modus

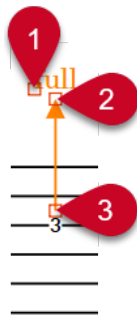
Im Notensatz-Modus hat jedes Gitarren-Pre-Bend/Pre-Dive mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation anzupassen.

In Notenzeilen haben Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives drei quadratische Griffe. Wenn Sie entweder den Anfangs- oder den Endgriff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.

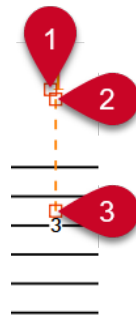


Griffe an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives in der Notenzeile im Notensatz-Modus

In Tabulaturen haben Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives die folgenden Griffe:



Griffe an Gitarren-Pre-Bends



Griffe an Gitarren-Pre-Dives

- 1 Bending-Intervall-Griff
- 2 Endgriff bei Gitarren-Pre-Bend/Pre-Dive
- 3 Anfangsgriff bei Gitarren-Pre-Bend/Pre-Dive

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives in Notenzeilen sowie die grafische Länge und den Winkel von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie die Endgriffe von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

HINWEIS

- Sie können keine ganzen Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives verschieben, nur ihre Griffe.
- Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends** des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Gitarren-Pre-Bend-/Pre-Dive-Griff verschieben:
 - **Anfangsversatz** verschiebt Anfangsgriffe von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Mittensversatz** verschiebt mittlere Griffe von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Endversatz** verschiebt Endgriffe von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Intervallversatz** verschiebt die Griffe an Intervallen von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 370

Gitarren-Post-Bends im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Gitarren-Post-Bend mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation anzupassen.

Gitarren-Post-Bends haben sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur die folgenden Griffe:



- 1 Anfangsgriff bei Gitarren-Post-Bends
- 2 Mittlerer Griff bei Gitarren-Post-Bends
- 3 Endgriff bei Gitarren-Post-Bends
- 4 Bending-Intervall-Griff

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form von Gitarren-Post-Bends zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie die Endgriffe von Gitarren-Post-Bends verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

HINWEIS

Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Gitarren-Post-Bend-Griff verschieben:

- **Anfangsversatz** verschiebt Anfangsgriffe von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Mittensversatz** verschiebt mittlere Griffe von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endversatz** verschiebt Endgriffe von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Intervallversatz** verschiebt Griffe an Intervallen von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

WEITERFÜHRENDE LINKS

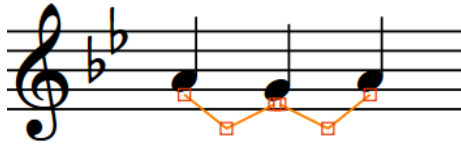
[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 371

Vibratohebel-Dive-and>Returns im Notensatz-Modus

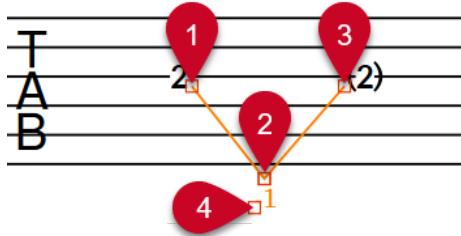
Im Notensatz-Modus hat jedes Vibratohebel-Dive-and-Return mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form anzupassen.

In Notenzeilen hat jedes Vibratohebel-Dive und jedes Vibratohebel-Return drei quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Wenn Sie entweder den Anfangs- oder den Endgriff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.



Vibratohebel-Dive-and-Return-Griffe in einer Notenzeile im Notensatz-Modus

In Tabulatur-Notation haben Vibratohebel-Dives-and>Returns die folgenden Griffe:



- 1 Anfangsgriff für Vibratohebel-Dive
- 2 Endgriff für Vibratohebel-Dive/Anfangsgriff für Vibratohebel-Return
- 3 Endgriff für Vibratohebel-Return
- 4 Bending-Intervall-Griff

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form oder den Winkel von Vibratohebel-Dive-and>Returns zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie den Endgriff für ein Vibratohebel-Dive/Anfangsgriff für ein Vibratohebel-Return mit der Maus verschieben, bewegen sich beide Griffe gemeinsam. Wenn Sie den Griff mit der Tastatur verschieben, wird standardmäßig nur der Endgriff für Vibratohebel-Dives verschoben. Dasselbe gilt für aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings mit derselben Tonhöhenrichtung.

Wenn Sie den Endgriff von Vibratohebel-Dives verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

Wenn Vibratohebel-Dive-and>Returns über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie ihre Abschnitte auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

HINWEIS

Die folgenden Eigenschaften in der **Gitarren-Bendings**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Vibratohebel-Dive-/Return-Griff verschieben:

- **Anfangsversatz** verschiebt Anfangsgriffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Mittensversatz** verschiebt mittlere Griffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endversatz** verschiebt Endgriffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Intervallversatz** verschiebt Intervallgriffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 368

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667

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 368

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1163

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1165

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1166

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 1167

Vibratohebel-Techniken

Mit dem Vibratohebel an elektrischen Bundinstrumenten (normalerweise an Gitarren) lassen sich unterschiedliche Techniken durchführen. In Dorico Elements sind die verfügbaren Vibratohebel-Techniken verschiedenen Kategorien zugeordnet.

Vibratohebel-Dives

Vibratohebel-Dives geben an, dass Spieler nach Anschlagen der Note den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe zu erniedrigen, während der Ton klingt.

In Dorico Elements können Sie Vibratohebel-Dives mit Hilfe von Jazz-Artikulationen notieren, um rechts neben Notenköpfen abfallende Linien in Verbindung mit einer Vibratohebel-Anweisung anzuzeigen.



Vibratohebel-Scoops

Vibratohebel-Scoops geben an, dass Spieler den Vibratohebel kurz vor Anschlagen der Note drücken und direkt nach Anschlagen wieder loslassen sollen, so dass die Tonhöhe ansteigt.

In Dorico Elements sind Vibratohebel-Scoops Eigenschaften von Noten, was bedeutet, dass sie nur für einzelne Noten gelten. Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt und dort links von Notenköpfen platziert.



Vibratohebel-Dips

Vibratohebel-Dips geben an, dass Spieler den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe nach Anschlagen der Note um das angegebene Intervall zu erniedrigen und dann wieder zu erhöhen.

In Dorico Elements werden Vibratohebel-Dips als Ornamente betrachtet. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen. Vibratohebel-Dips werden sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Vibratohebel-Dips ändern.



Vibratohebel-Anweisungen/-Linien

Vibratohebel-Anweisungen sind Textangaben, die Spieler zur Verwendung des Vibratohebels auffordern. Wenn sie sich auf eine Reihe von Noten beziehen, werden sie normalerweise mit gestrichelten Linien angezeigt.

In Dorico Elements werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien als Spielanweisungen betrachtet. Wenn sie eine Dauer haben, werden sie zusammen mit Dauerlinien angezeigt. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen. Außerdem können Sie den Dauerlinienstil von Vibratohebel-Linien auf dieselbe Weise ändern wie bei Fortsetzungslinien für Spielanweisungen.



HINWEIS

Vibratohebel-Techniken wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 368
- [Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 370
- [Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1163
- [Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1166
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186
- [Ornamente](#) auf Seite 1128
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1223
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229
- [Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
- [Stil von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1233
- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1184

Tapping

Beim Tapping tippen Spieler fest genug auf die Saiten von Bordinstrumenten, dass die jeweilige Tonhöhe klingt, ohne dass die Saite zusätzlich angeschlagen wird. Tapping-Anweisungen können angeben, ob Spieler ihre rechte oder linke Hand für einzelne Noten verwenden sollen. Für

Tapping-Anweisungen wird normalerweise der Buchstabe T, ein Pluszeichen oder ein Punkt verwendet.

Gemäß Konvention werden Tapping-Anweisungen für dieselbe Hand und für aufeinanderfolgende Noten auf derselben Saite mit unterschiedlichen Tonhöhen zusammen mit Bindebögen über der gesamten getappten Phrase notiert. Insofern ähneln sie Hammer-Ons und Pull-Offs; allerdings werden Tapping-Anweisungen an jeder Note angezeigt, während Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen normalerweise auf Bindebögen zentriert angezeigt werden.



Eine Phrase mit Tappings für die rechte und die linke Hand

Standardmäßig werden Tapping-Anweisungen nur in herkömmlichen Notenzeilen angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Tapping-Anweisungen ändern.

In Dorico Elements werden Tapping-Anweisungen als Eigenschaften von Noten betrachtet. Es gibt die folgenden Arten von Tapping-Anweisungen:

Tapping (rechte Hand)

Tapping-Anweisungen für die rechte Hand geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer rechten Hand auf die Saite tippen sollen. In Dorico Elements wird für Tapping-Anweisungen für die rechte Hand der Buchstabe T verwendet.



Tapping (rechte Hand) in einer Notenzeile

Tapping (linke Hand)

Tapping-Anweisungen für die linke Hand geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand auf die Saite tippen sollen. In Dorico Elements werden Tapping-Anweisungen für die linke Hand als Punkt angezeigt.



Tapping (linke Hand) in einer Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tapping eingeben](#) auf Seite 382

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1184

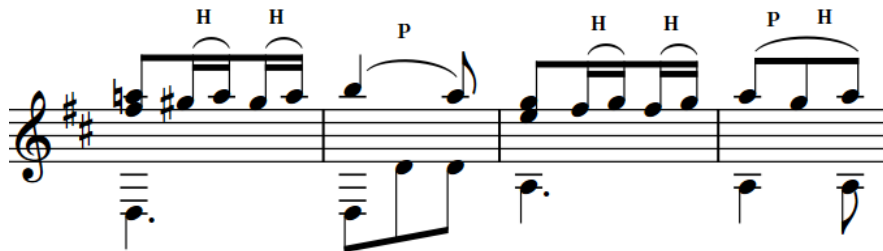
[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 1020

Hammer-Ons und Pull-Offs

Bei Hammer-Ons und Pull-Offs versetzen Spieler die Saiten von Bordinstrumenten durch Tippen oder Zupfen mit der linken Hand stark genug in Schwingung, dass die jeweilige Tonhöhe ohne zusätzliches Anschlagen klingt. Dadurch wird ein Legato-Effekt erzielt. Ligadi sind eine Kombination aus mindestens einem Hammer-On und einem Pull-Off innerhalb einer einzelnen Phrase.

Hammer-Ons und Pull-Offs werden mit den Buchstaben H und P in Verbindung mit einem Bindebogen über den jeweiligen Noten notiert. Dorico Elements zentriert Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen automatisch auf Bindebögen. Bei Ligadi wird jede Hammer-On-/Pull-Off-Anweisung über der Reihe von Noten in der entsprechenden Richtung zentriert.



Eine Phrase mit Hammer-Ons, einem Pull-Off und einem Ligado

Standardmäßig werden Hammer-Ons/Pull-Offs sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen ändern.

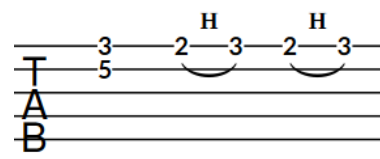
In Dorico Elements werden Hammer-On-/Pull-Off-Anzeigen als Eigenschaften von Noten betrachtet.

Hammer-Ons

Hammer-Ons geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand auf die Saite tippen sollen, ohne sie mit der rechten Hand erneut anzuschlagen. Hammer-Ons erfordern mindestens zwei Noten in aufsteigender Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel C-D. In Dorico Elements werden Hammer-Ons durch den Buchstaben H angezeigt.



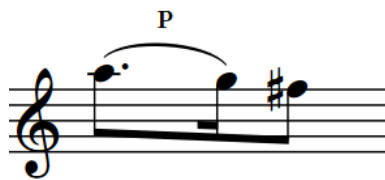
Hammer-Ons in einer Notenzeile



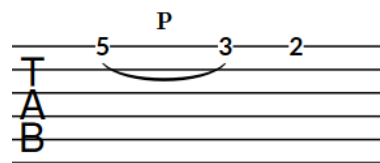
Hammer-Ons in Tabulatur-Notation

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 Elements werden Pull-Offs durch den Buchstaben P angezeigt.



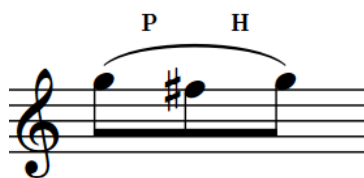
Pull-Off in einer Notenzeile



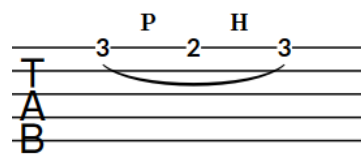
Pull-Off in Tabulatur-Notation

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 Elements 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 380

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1184



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 1020

Noten als Ghost-Notes anzeigen

Sie können einzelne Noten, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören, als Ghost-Notes anzeigen. Ghost-Notes werden in Notenzeilen mit Kreuz-Notenköpfen und in Tabulaturen mit einem X notiert.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für Instrumente mit Bündlen aus, die Sie als Ghost-Notes anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ghost-Note** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden als Ghost-Notes angezeigt.

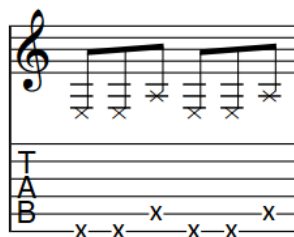
HINWEIS

Momentan wirkt sich dies nicht auf ihre Wiedergabe aus; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

BEISPIEL



Normale Noten



Ghost-Notes

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 250



[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vibratohebel-Dips aus, deren Intervall Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Intervall oberhalb** in der **Ornamente**-Gruppe.
Geben Sie zum Beispiel **1** für einen Halbtonschritt, **2** für einen Ganztonschritt oder **3** für eine kleine Terz ein.
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Vibratohebel-Dips wird geändert.

BEISPIEL



Vibratohebel-Dip mit
Halbtonschritt-Intervall



Vibratohebel-Dip mit
Ganztonschritt-Intervall



Vibratohebel-Dip mit einem
Intervall von einer kleinen Terz

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 377

[Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 378



[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 1128

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1135

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, für die Sie die notenzeilenabhängige Positionierung von Gitarrentechniken ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Platzierung Spielanweisung** in der Gruppe **Gitarrentechniken**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung von Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen wird für die ausgewählten Noten geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Vibratohebel-Dips und -Linien ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern](#) auf Seite 1169

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Gitarrentechniken löschen

Sie können Anweisungen für Vibratohebel-Scoops, Tapping, Hammer-Ons und Pull-Offs nach deren Eingabe von Noten entfernen. Da solche Gitarrentechniken jedoch in Dorico Elements Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, von denen Gitarrentechniken gelöscht werden sollen.
 2. Entfernen Sie Gitarrentechniken auf eine der folgenden Arten:
 - Um Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen zu entfernen, deaktivieren Sie **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.
 - Um Vibratohebel-Scoops zu entfernen, deaktivieren Sie **Vibratohebel-Scoop** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.
-

ERGEBNIS

Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen und/oder Vibratohebel-Scoops werden von den ausgewählten Noten entfernt.

Jazz-Artikulationen

Jazz-Artikulationen in Dorico Elements umfassen eine Reihe von Notenornamenten, die für das Genre Jazz typisch sind, insbesondere bei Blasinstrumenten.

Obwohl sie oft als Jazz-»Artikulationen« bezeichnet werden, funktionieren diese Techniken mehr als Ornamente als Artikulationen, weil sie die Tonhöhe und nicht die Dauer oder den Anschlag von Noten verändern. Aus diesem Grund werden sie in Dorico Elements als Ornamente betrachtet. Sie befinden sich im Ornamente-Bereich, und Sie können sie auch über das Ornamente-Einblendfeld eingeben.

Jazz-Artikulationen können als geschwungene Linie ähnlich einem Bindebogen dargestellt werden, die als »Bend« bezeichnet wird (in Dorico Elements), und als gerade Linie, die durchgezogen, gestrichelt oder gewellt sein kann, was man »smooth« nennt (in Dorico Elements).

Jede Note kann auf jeder Seite eine einzelne Jazz-Artikulation besitzen, eine vor und eine nach der Note. Jazz-Artikulationen nach Noten können unterschiedliche Längen haben.

Die folgenden Jazz-Artikulationen können vor Noten angezeigt werden:

Plop

Ein Hineingleiten in die eigentliche Note von oben herab.



Plop (bend)



Plop (smooth)

Scoop/Lift

Ein Aufwärtsgleiten in die eigentliche Note. Ein Bend ist ein Scoop, ein nach oben Gleiten hingegen ein Lift.



Scoop



Lift (gerade)

Die folgenden Jazz-Artikulationen können nach Noten angezeigt werden:

Doit

Ein Anstieg der Tonhöhe nach der Note.



Doit (bend)



Doit (smooth)

Fall

Eine Absenkung der Tonhöhe nach der Note.



Fall (bend)



Fall (smooth)

Zusätzlich gibt es weitere Jazz-Ornamente, die häufig für Blechblasinstrumenten verwendet werden, die Sie den Noten auf die gleiche Weise hinzufügen können wie die Eingabe von Jazz-Artikulationen.

Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für Jazz-Artikulationen umfasst, lädt Dorico Elements die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1155

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1148

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 1025

[Linien](#) auf Seite 1238

Jazz-Ornamente

Jazz-Ornamente sind Notationen wie Flips und Smears, die häufig in der Jazzmusik und bei Blechblasinstrumenten verwendet werden, die außerhalb der Notenzeile und nicht wie Jazz-Artikulationen neben Notenköpfen positioniert sind.

Jazz-Ornamente verhalten sich eher wie andere Ornamente als wie Jazz-Artikulationen, da sie von Noten getrennte Objekte sind und somit unabhängig von Noten im Schreiben-Modus ausgewählt und zusätzlich zu Jazz-Artikulationen zu Noten hinzugefügt werden können. Da sie so häufig zusammen mit Jazz-Artikulationen verwendet werden, sind sie in Dorico Elements auch im **Jazz**-Bereich des Ornamente-Bereichs enthalten.

Sie können Jazz-Ornamente auf dieselbe Weise eingeben wie andere Ornamente, und nicht wie Jazz-Artikulationen.

Die folgenden Ornamente gelten in Dorico Elements als Jazz-Ornamente:

Flip



Smear



Jazz Turn/Triller



Bend



HINWEIS

Jazz-Artikulationen wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 1128

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

Positionen von Jazz-Artikulationen

In Dorico Elements werden Jazz-Artikulationen automatisch in Bezug auf die Notenköpfe positioniert, für die sie gelten, wobei alle anderen Notationen auf diesen Noten, wie Punktierungen, Vorzeichen und Back Notes, automatisch berücksichtigt werden.

Wenn mehrere Noten eines Akkords eine Jazz-Artikulation aufweisen, versucht Dorico Elements, diese möglichst optimal auszurichten, basierend darauf, wie nah an den Notenköpfen sie positioniert werden können und wie viele Jazz-Artikulationen insgesamt angezeigt werden sollen. Dorico Elements ermöglicht maximal eine Jazz-Artikulation pro Spatium, was bedeutet, dass manchmal weniger Jazz-Artikulationen als Notenköpfe auf Cluster-Akkorden angezeigt werden.

Im Notensatz-Modus hat jede Smooth-Jazz-Artikulation zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Jazz-Artikulationen anzupassen. Sie können auch ganze einzelne Jazz-Artikulationen grafisch verschieben.



Griffe auf einem Doit (smooth) im Notensatz-Modus

HINWEIS

- Man kann Jazz-Artikulationen nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die Noten ändern möchten, auf die sich Jazz-Artikulationen beziehen, müssen Sie die Artikulationen von ihren ursprünglichen Noten löschen und an den neuen Noten neue Jazz-Artikulationen eingeben.
 - Die folgenden Eigenschaften in der **Jazz-Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Jazz-Artikulationsgriffe (smooth) verschieben:
 - **Innen weiter Versatz** verschiebt den Startgriff von Jazz-Artikulationen, die vor Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der weiter von der Note entfernt ist. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Innenversatz** verschiebt den Endgriff von Jazz-Artikulationen, die vor Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der sich näher an der Note befindet. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Außenversatz** verschiebt den Startgriff von Jazz-Artikulationen, die nach Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der sich näher an der Note befindet. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Außen weiter Versatz** verschiebt den Endgriff von Jazz-Artikulationen, die nach Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der weiter von der Note entfernt ist. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 354

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 1190

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) aus, deren Linienstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie müssen Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) auf der gleichen Seite auswählen; 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 Elements Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Jazz-Artikulationen gelöscht werden sollen.
 2. Klicken Sie auf **Entfernen** im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt.
-

ERGEBNIS

Alle Jazz-Artikulationen werden von den ausgewählten Noten entfernt.

Seitenzahlen

Seitenzahlen werden verwendet, um jeder Seite eine eindeutige Zahl zuzuordnen und ihre Position relativ zu anderen Seiten anzuzeigen. Ebenso wie Zeitungen und Bücher nutzen auch Musikpartituren und Einzelstimmen Seitenzahlen, um zu gewährleisten, dass die Noten in der richtigen Reihenfolge bleiben.

Da Sie in Dorico Elements mehrere Partien in einem einzigen Projekt haben können, müssen Sie in den meisten Fällen keine manuellen Änderungen an Seitenzahlen vornehmen. Wenn Sie jedoch separate Dateien haben, die gemeinsam ein einziges Stück bilden, sind Seitenzahländerungen nötig, um sicherzustellen, dass die Seitenzahlen von Satz zu Satz nahtlos fortgesetzt werden.

In solchen Fällen können Sie die Standard-Seitenzahlen ändern. Wenn Sie zum Beispiel fünf Seiten Titelei vor der ersten Notenseite in der Partitur haben, aber möchten, dass die erste Notenseite als Seite 1 angezeigt wird, können Sie eine Seitenzahländerung auf der ersten Notenseite einfügen.

Seitenzahlen in Dorico Elements sind Layout-spezifisch, d. h., Sie können die Seitenzahlen in jedem Layout unabhängig ändern. Zum Beispiel können Sie die Seitenzahlen in der Partitur ändern, aber in den Einzelstimmen die Standard-Seitenzahlen anzeigen.

Seitenzahlen in Dorico Elements nutzen ein Token, um die Richtigkeit der angezeigten Zahl zu gewährleisten.

HINWEIS

Sie müssen auf jeder Seite, auf der Seitenzahlen angezeigt werden sollen, einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben.

Standard-Seitenvorlagen enthalten Textrahmen mit Seitenzahl-Token. Sie können die Position von Seitenzahl-Extrahmen im Seitenvorlagen-Editor ändern, wodurch die Position von Seitenzahlen auf allen Seiten geändert wird, die diese Seitenvorlage nutzen. Außerdem können Sie Seitenzahl-Extrahmen auf einzelnen Seiten verschieben.

Sie können auch die Art der Zahl ändern, die zur Anzeige von Seitenzahlen in den einzelnen Layouts verwendet wird. Wenn Sie z. B. in der Titelei römische Ziffern, auf den Notenseiten jedoch arabische Ziffern verwenden möchten, können Sie die Art von Zahl zusammen mit der Seitenzahl ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 678

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 679

[Token](#) auf Seite 686

Absatzstile für Seitenzahlen

Der Absatzstil für Seitenzahlen steuert alle Aspekte ihrer Darstellung, darunter die Schriftart, die Größe und die horizontale Ausrichtung. Im **Absatzstile**-Dialog können Sie den vorhandenen Seitenzahl-Absatzstil bearbeiten und zusätzliche Absatzstile erstellen.

- Sie können den Dialog **Absatzstile** öffnen, indem Sie **Bibliothek** > **Absatzstile** wählen.

Dorico Elements bietet standardmäßig einen einzelnen Absatzstil für Seitenzahlen. Sie können jedoch weitere Absatzstile für Seitenzahlen erstellen. Wenn Sie z. B. möchten, dass Seitenzahlen in Gesamtpartitur-Layouts mittig und in Fettschrift am oberen Seitenrand, in Einzelstimmen-Layouts jedoch am äußeren Seitenrand in Kursivschrift angezeigt werden, können Sie aus dem vorhandenen **Seitenzahlen**-Absatzstil einen neuen Absatzstil erstellen, indem Sie ihn umbenennen und die Einstellungen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Absatzstile erstellen](#) auf Seite 782

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 686

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 682

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 640

Harfen-Pedalangaben

Harfen-Pedalangaben sind ein weit gefasster Begriff, der die besonderen Anforderungen für die Harfen-Notation beschreibt. Er bezieht sich vor allem auf Harfenpedal-Schaubilder, die häufig aufgrund der Änderung der Stimmung bei modernen Konzertharfen benötigt werden.



Eine Passage mit einem vollständigen Harfenpedal-Schaubild am Anfang und zwei darauffolgenden teilweisen Pedaländerungen

Harfen haben sieben Saiten pro Oktave, jeweils eine für jedes diatonische Intervall von C bis H; Klaviere hingegen haben zwölf Tasten pro Oktave, jeweils eine für jeden Halbtonschritt zwischen C und H. Daher haben Harfen eine mechanische Vorrichtung zum Ändern der Stimmung, die aus sieben Pedalen besteht, von denen jedes die Tonhöhe der entsprechenden Note in allen Oktaven steuert. Diese Pedale sind in zwei Gruppen unterteilt, eine für jeden Fuß: drei Pedale für den linken Fuß und vier Pedale für den rechten Fuß.

Jedes Harfenpedal hat drei mögliche Positionen:

1. Erniedrigter Ton oder höchste Position: Erniedrigt die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbtonschritt
2. Normaler Ton oder mittlere Position
3. Erhöhter Ton oder niedrigste Position: Erhöht die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbtonschritt

HINWEIS

Die C- und D-Pedalpositionen haben keine Auswirkung auf die beiden tiefsten Harfensaiten, C und D.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die erforderlichen Pedaleinstellungen für ein Musikstück oder eine Passage innerhalb eines Stücks zu notieren. In Dorico Elements können Sie Harfen-Pedalangaben auf die folgenden Arten anzeigen:

Schaubild

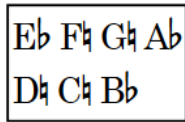


Zeigt die physischen Positionen der sieben Pedale an. Die vertikale Linie trennt die Pedale für den linken Fuß von denen für den rechten Fuß, während die horizontale Linie für die Normalposition steht.

- Pedale unterhalb der horizontalen Linie zeigen erhöhte Noten an.

- Pedale oberhalb der horizontalen Linie zeigen erniedrigte Noten an.

Notennamen



Zeigt die erforderlichen Vorzeichen für die sieben diatonischen Tonhöhen in zwei Zeilen an. Pedale für den rechten Fuß werden in der oberen, Pedale für den linken Fuß in der unteren Zeile angezeigt.

Wenn Sie Tonhöhen eingeben, die im Rahmen des aktuellen Harfenpedal-Schaubilds nicht spielbar sind, werden diese rot dargestellt, sofern Farben für Noten angezeigt werden, die sich außerhalb des spielbaren Bereichs befinden. Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico Elements an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden.

In Dorico Elements können Sie Harfenpedal-Schaubilder mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds eingeben, und Sie können auf Basis der gesamten Partie oder einer bestimmten Musikpassage automatisch die richtigen Harfenpedal-Schaubilder erzeugen. Sie können Harfenpedal-Schaubilder jedoch nur in Notenzeilen eingeben und anzeigen, die zu Harfen-Instrumenten gehören; wenn Sie Notenmaterial aus Harfen-Notenzeilen in andere Instrumente kopieren, werden Harfen-Pedalangaben automatisch entfernt.

Standardmäßig werden Harfen-Pedalangaben in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt. In Layouts, in denen Harfen-Pedalangaben ausgeblendet sind, werden Harfenpedal-Schaubilder durch Hinweise angezeigt. Sie können Harfen-Pedalangaben in jedem Layout unabhängig ausblenden/anzeigen und einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden, in denen Harfen-Pedalangaben standardmäßig angezeigt werden. Außerdem können Sie festlegen, wann teilweise Harfen-Pedalangaben angezeigt werden sollen, zum Beispiel, wenn an einer bestimmten Stelle nur ein einziges Pedal geändert werden muss.

Harfenpedal-Schaubilder in Dorico Elements wirken sich auf die im Rahmen von Glissando-Linien wiedergegebenen Tonhöhen aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Teilweise Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1200

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 396

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1196

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 396

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1100


[Glissando-Linien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1159

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Darstellung**-Option in der Gruppe **Harfenpedale**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Schaubild**
 - **Notennamen**

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wird im aktuellen Layout geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

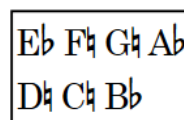
TIPP

Sie können die Standarddarstellung der Harfenpedale im Abschnitt **Harfen-Pedalangaben** der **Spieler**-Seite in den **Layout-Optionen** für jedes Layout einzeln ändern.

BEISPIEL



Harfen-Pedalangaben werden als Schaubild angezeigt



Harfen-Pedalangaben werden anhand von Notennamen angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768
- [Teilweise Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1200
- [Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 396
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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 Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld 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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Wählen Sie die Harfenpedal-Schaubilder aus, die Sie ausblenden möchten, oder die Hinweise der Harfenpedal-Schaubilder, die Sie anzeigen möchten.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

An den Positionen von allen ausgeblendeten Harfenpedal-Schaubildern werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Anmerkungen](#) auf Seite 624



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

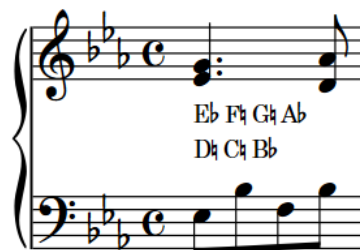
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, an denen Sie Rahmen ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Rahmen**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Rahmen werden um die ausgewählten, als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

BEISPIEL



Als Notennamen dargestelltes Harfenpedal-Schaubild mit ausgeblendetem Rahmen



Als Notennamen dargestelltes Harfenpedal-Schaubild mit sichtbarem Rahmen



Stärke der Rahmen von Harfenpedal-Schaubildern ändern

Sie können die Stärke der Rahmen um einzelne als Notennamen dargestellte Harfenpedal-Schaubilder ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Harfenpedal-Schaubilder, die als Notennamen angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Rahmenstärke Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Rahmenstärke**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS



Die Stärke der Rahmen um die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wird geändert.

Abstand um Harfenpedal-Schaubilder ändern

Sie können einzelne Abstände um Harfenpedal-Schaubilder unabhängig für jeden Rand ändern. Dies wirkt sich auf den Abstand zwischen Harfenpedal-Schaubildern und gelöschten Hintergründen und Rahmen aus. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Abstände Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Harfenpedale**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Abstand links**
 - **Abstand rechts**
 - **Abstand oben**
 - **Abstand unten**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Der Abstand um die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wird geändert. Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Positionen von Harfenpedal-Schaubildern

Standardmäßig werden Harfenpedal-Schaubilder vertikal zwischen den zwei Notenzeilen zentriert, die normalerweise für Harfen angezeigt werden.

Sie können Harfenpedal-Schaubilder im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Harfenpedal-Schaubilder im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

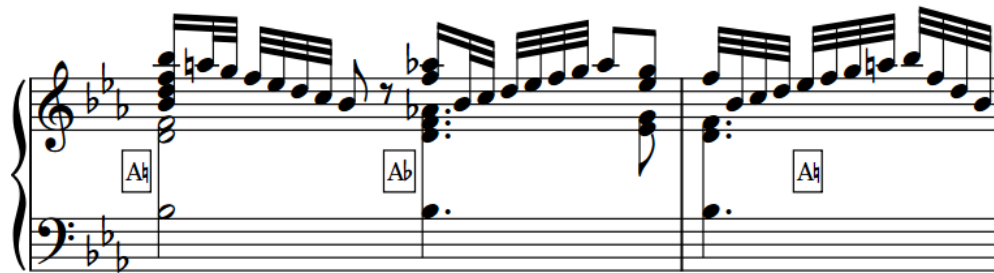
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Teilweise Harfen-Pedalangaben

Teilweise Harfenpedal-Schaubilder zeigen nur die Noten an, deren Pedalposition an der jeweiligen Stelle geändert werden muss, und nicht die erforderlichen Positionen für alle Pedale. Solche Angaben können für Spieler schneller ausführbar sein, da sie weniger Pedale lesen müssen.



Teil-Pedal-Schaubilder für eine Passage mit mehreren schnell aufeinander folgenden Pedaländerungen

Sie können teilweise Harfen-Pedalangaben für einzelne Harfenpedal-Schaubilder erlauben, und Sie können einen maximalen Schwellenwert für Pedaländerungen an einer bestimmten Position festlegen, über dem Harfenpedal-Schaubilder alle Pedale anzeigen müssen. Der Grund für diese Möglichkeit ist, dass Instrumentalisten an das Muster von Notennamen in vollständigen Harfenpedal-Schaubildern gewöhnt sind. Daher kann ein Teil-Harfenpedal-Schaubild, das viele Änderungen enthält, schwieriger lesbar sein als ein vollständiges.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements Noten in Teil-Harfenpedal-Schaubildern in zwei Zeilen an, wobei die Pedale für den rechten Fuß in der oberen und die Pedale für den linken Fuß in der unteren Zeile dargestellt werden.

HINWEIS

Nur Harfenpedal-Schaubilder, die in Form von Notennamen dargestellt werden, können teilweise angezeigt werden.



Teilweise Harfen-Pedalangaben erlauben/nicht erlauben

Sie können teilweise Harfen-Pedalangaben für einzelne, als Notennamen dargestellte Harfenpedal-Schaubilder erlauben/nicht erlauben. Die Standardeinstellung in Dorico Elements erlaubt teilweise Harfen-Pedalangaben für bis zu drei Pedaländerungen. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, für die Sie teilweise Harfen-Pedalangaben erlauben/nicht erlauben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Teil-Pedalangabe** in der **Harfenpedale**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Teilweise Harfen-Pedalangaben werden für die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder erlaubt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Harfenpedal-Schaubild, das alle Pedale zeigt



Teil-Harfenpedal-Schaubild

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1196

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 396


[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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, treble and bass clef, with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 12/8. The music consists of chords and melodic lines. Below the staves, there are three pedal markings: 'Ped. una corda' under the first measure, 'Ped. tre corde' under the second measure, and 'Sost.' under the third measure. The 'Sost.' marking is followed by a bracketed line indicating its duration.

Die meisten Klaviere haben entweder zwei oder drei Pedale. Diese Pedale sind:

Haltepedal

Das Haltepedal steuert die Dämpfer auf den Klaviersaiten, weswegen es auch als »Dämpferpedal« bezeichnet wird. Es ist das am häufigsten genutzte Pedal. Durch Betätigen des Pedals werden die Dämpfer angehoben, so dass die Saiten länger nachklingen können. Haltepedale befinden sich normalerweise auf der rechten Seite.



The image shows a musical score snippet in treble clef with a key signature of one sharp (F#). It features a series of chords. Below the notes, there are four 'Ped.' markings, each followed by an asterisk. Above the notes, there is an '8va' marking with a dashed line indicating an octave shift.

Sostenuto-Pedal

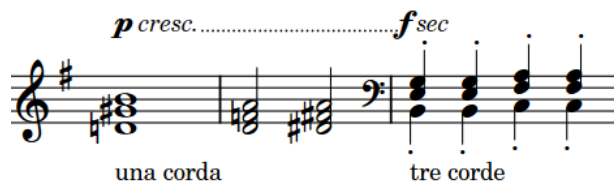
Das *Sostenuto*-Pedal lässt nur die Saiten für die aktuell gedrückten Noten resonieren. Man nennt es auch »mittleres Pedal«, da es sich normalerweise zwischen den anderen Pedalen befindet.



The image shows a musical score snippet in treble clef with a key signature of one sharp (F#). It features a series of notes. Below the notes, there are four 'Sost.' markings, each followed by a bracketed line indicating its duration.

Una-Corda-Pedal

Das *Una-Corda-Pedal* verschiebt die Mechanik innerhalb des Klaviers zur Seite, so dass die Hämmer weniger Saiten treffen als normalerweise. In historischen Instrumenten führte dies dazu, dass die Hämmer nur jeweils eine Saite anstelle der üblichen drei trafen. Diesem Umstand verdankt das Pedal seinen Namen. Da die Verschiebung die Lautstärke und Wucht des Klangs mindert, ist es auch als »Leisepedal« bekannt.



Dorico Elements bietet umfassende Unterstützung für die Notation und Wiedergabe von Klavier-Pedallinien. Sie können Pedalanweisungen für Halte-, *Sostenuto*- und *Una-Corda*-Pedale erzeugen. Auch moderne Haltepedal-Techniken werden unterstützt, etwa die Veränderung des Pedalniveaus im Laufe einzelner Pedalanweisungen.

Sie können die Darstellung von Pedallinien ändern, um unter anderem ihr Anfangszeichen und ihre Fortsetzungsart zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einige Pedallinien mit einer Fortsetzungslinie und andere nur mit einem Zeichen am Ende anzeigen möchten.

In Dorico Elements gelten Pedallinien als Spielanweisungen, da sie den Klang verändern, den das jeweilige Instrument erzeugt. Daher sind Pedallinien im Spielanweisungen-Bereich im Schreiben-Modus enthalten und Sie können sie anhand des Spielanweisungen-Einblendfelds eingeben. Pedallinien haben jedoch zusätzliche Aspekte, die bei anderen Spielanweisungen nicht vorkommen, darunter erneutes Betätigen, Änderungen des Pedalniveaus, Anfangszeichen, Endzeichen und Fortsetzungslinien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1214

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1219

[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1222

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

[Linien](#) auf Seite 1238

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89

Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals

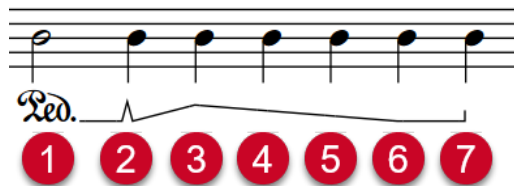
Anweisungen zum erneuten Betätigen zeigen an, wo ein Spieler das Haltepedal loslassen sollte, um die Klaviersaiten zu dämpfen und den Nachklang zu beenden, bevor das Pedal erneut betätigt wird. Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus zeigen an, wie weit das Pedal heruntergedrückt werden soll.

Dorico Elements bietet für Pedallinien mit der Linie-Fortsetzungsart klare Darstellungen von Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus.

HINWEIS

- In Dorico Elements können Sie keine Änderungen des Pedalniveaus eingeben. Pedal-Niveauänderungen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, in dem sie enthalten sind. Sie können sie auf dieselbe Weise entfernen wie Anweisungen zum erneuten Betätigen.
- Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen nur zu Haltepedallinien hinzufügen.

BEISPIEL



- 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 1216

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 1210

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1209

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

Sustainpedallinien im Notensatz-Modus

Wenn Sie Sustainpedallinien im Notensatz-Modus auswählen, werden am Anfang/Ende jeder Pedallinie und an allen Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf der Linie Griffe angezeigt. Mit Hilfe dieser Griffe können Sie jeden Teil der Pedallinie unabhängig verschieben und das Pedalniveau am Anfang, Ende sowie bei jeder Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus ändern.



Ein Sustainpedal mit Anweisung zum erneuten Betätigen im Notensatz-Modus

Es gibt zwei Griffe für den Anfang der Pedallinie, drei für Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus und weitere drei für das Ende der Pedallinie.

HINWEIS

- Pedalniveaus können nicht kleiner als **0** oder höher als **1** sein, wie im Eigenschaften-Bereich in der **Pedallinien**-Gruppe oder der Gruppe **Unterbrechungen in Pedallinie** angezeigt.
 - **1** bedeutet vollständig betätigt.
 - **0** bedeutet nicht betätigt.
- *Sostenuto*- und *Una-Corda*-Pedallinien haben nur einen einzelnen Griff am Anfang/Ende, mit dem Sie ihre Anfangs-/Endpositionen grafisch verschieben können, jedoch nur horizontal.

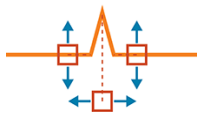
Anfang von Sustainpedallinien

Es gibt zwei Griffe am Anfang von Pedallinien.



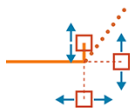
- Der linke Griff verschiebt den Anfangspunkt der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.
- Der rechte Griff ändert das Anfangs-Pedalniveau der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben. Dadurch wird der Winkel der Pedal-Fortsetzungslinie im Verhältnis zur nächsten Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus oder zum Ende der Pedallinie geändert.

Pedal-Niveauänderungen und erneutes Betätigen



- Der linke Griff ändert das Pedalniveau vor dem erneuten Betätigen oder der Änderung des Pedalniveaus. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der rechte Griff ändert das Pedalniveau nach dem erneuten Betätigen oder der Änderung des Pedalniveaus. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der untere Griff entspricht der Position der Anweisung zum erneuten Betätigen bzw. zum Ändern des Pedalniveaus. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.

Ende von Sustainpedallinien



- Der obere Griff ändert die Hakenlänge. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der rechte Griff ändert das Pedalniveau am Ende der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der untere Griff verschiebt den Endpunkt der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1214



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Art der Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals ändern

Sie können vorhandene Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals in Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus ändern und umgekehrt.

Wenn Sie z. B. nicht möchten, dass das Pedal zwischen dem alten und dem neuen Niveau vollständig losgelassen wird, ändern Sie den Typ auf **Höhe ändern** anstelle von **Erneut betätigen**.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals oder Ändern des Pedalniveaus aus, die Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option "**Erneut betätigen**"-Typ in der Gruppe **Unterbrechungen in Pedallinie**.
3. Wählen Sie die gewünschte Art aus den folgenden Optionen:
 - **Erneut Betätigen**
 - **Höhe ändern**

ERGEBNIS

Die Art der Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals wird geändert.

HINWEIS



Die Darstellung der neuen Art von Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals hängt davon ab, ob die Pedalniveaus bereits auf jeder Seite festgelegt sind. Eine Kerbe zum erneuten Betätigen wird z. B. nur dann auf einer Seite der Anweisung angezeigt, wenn das Pedalniveau auf der anderen Seite auf **0** eingestellt ist.

Gesamtniveau für Pedallinien ändern

Sie können das Gesamtniveau für einzelne Haltepedal-Linien ändern und das Niveau als Präfix vor dem Anfangszeichen der Pedallinie anzeigen, zum Beispiel »1/2 Ped.«. So können Sie beispielsweise angeben, dass ein Pianist das Haltepedal ein ganzes Stück lang nur halb betätigen soll.

Standardmäßig ist das globale Niveau von Haltepedal-Linien vollständig betätigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Pedallinien aus, deren Gesamtniveau Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Gesamtniveau** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **1/8**
 - **1/4**
 - **1/2**

- 3/4

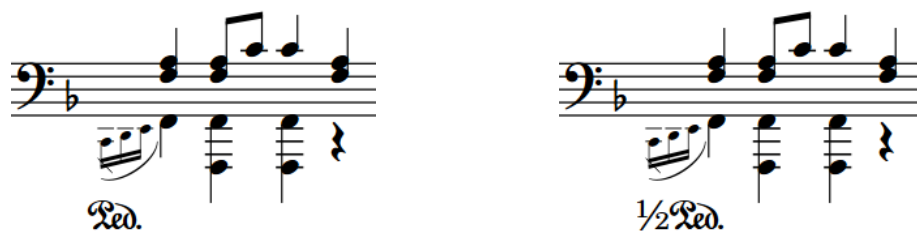
ERGEBNIS

Das Gesamtniveau wird für die ausgewählten Pedallinien geändert und das ausgewählte Niveau wird als Präfix vor ihren Anfangszeichen angezeigt.

HINWEIS

Niveau-Präfixe werden für Pedallinien mit Haken-Anfangszeichen nicht angezeigt.

BEISPIEL



Pedallinie mit standardmäßig vollständig betätigtem Pedalniveau Pedallinie mit halb betätigtem Pedalniveau

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1214

[Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1214

Pedallinien-Niveaus ändern

Sie können das Niveau am Anfang und am Ende einzelner Haltepedal-Linien sowie an jeder Anweisung zum erneuten Betätigen oder zum Ändern des Pedalniveaus ändern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel angeben möchten, wie weit das Pedal an bestimmten rhythmischen Positionen betätigt werden soll.

HINWEIS

Sie können nur das Niveau von Pedallinien mit der Linie-Fortsetzungsart ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Grafische Bearbeitung  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus Griffe an jeder Pedallinie aus, deren Niveau Sie ändern möchten:
 - Um das Anfangs-Pedalniveau zu ändern, wählen Sie den rechten Griff an Anfangszeichen aus.
 - Um das Pedalniveau direkt vor Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus zu ändern, wählen Sie den linken Griff von Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus aus.

- Um das Pedalniveau direkt nach Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus zu ändern, wählen Sie den rechten Griff von Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus aus.
 - Um das End-Pedalniveau zu ändern, wählen Sie den rechten Griff an Endhaken aus.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie nach oben zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um sie nach unten zu verschieben.
 - Um das Niveau auf 0 (nicht betätigt) zu ändern, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um das Niveau auf 1 (vollständig betätigt) zu ändern, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Klicken Sie auf die Griffe und ziehen Sie sie nach oben/unten auf das gewünschte Niveau.

ERGEBNIS

Die Pedalniveaus an den ausgewählten Positionen werden an den entsprechenden Pedallinien geändert.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden aktiviert, wenn Sie das entsprechende Pedallinien-Niveau ändern:

- **Anfangsniveau**
- **Anfangsniveau bei erneutem Betätigen**
- **Endniveau bei erneutem Betätigen**
- **Endniveau**

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um das Pedallinien-Niveau an den entsprechenden Positionen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern. **1** steht z. B. für vollständig betätigt, **0** für nicht betätigt.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die ausgewählten Pedallinien auf ihre Standard-Pedallinien-Niveaus zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1216

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals sowie Pedal-Niveauänderungen entfernen, ohne die Haltepedallinie zu löschen oder ihre rhythmische Position zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus entfernen möchten.

2. Entfernen Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf eine der folgenden Arten:
 - Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld, geben Sie **nonotch** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

HINWEIS

nonotch muss als ein Wort ohne Leerzeichen eingegeben werden.

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **»Erneut betätigen« entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus werden an jeder ausgewählten rhythmischen Position in jeder ausgewählten Notenzeile entfernt. Die entsprechenden Haltepedallinien werden auf ihre vorherigen Niveaus zurückgesetzt, welche entweder vom Start der Pedallinie oder den Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus festgelegt werden, die sich direkt vor denjenigen befinden, die Sie entfernt haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 383

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 393

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 395

[Pedallinien zusammenführen](#) auf Seite 1213

Positionen von Pedallinien

Pedallinien werden standardmäßig unter der unteren Notenzeile platziert, selbst wenn es nur Noten für die rechte Hand in der oberen Notenzeile gibt. Sie werden außerhalb aller anderen Notationselemente platziert, einschließlich Oktavzeichen, Bindebögen und Artikulationen.

Wenn ein Pedal verwendet wird, wird die Angabe so nah wie möglich am unteren Rand der Notenzeile und außerhalb aller anderen Notationselemente platziert.

Wenn mehrere Pedale gleichzeitig verwendet werden, werden sie wie folgt unter dem unteren Rand der Notenzeile aufgeführt:

1. Haltepedal: am nächsten zur Notenzeile
2. *Sostenuto*-Pedal: unter der Haltepedallinie
3. *Una-Corda*-Pedal: am weitesten von der Notenzeile entfernt

Der Anfang der Glyphe/des Texts, die/der die Anfangsposition von Pedallinien anzeigt, wird an der Note ausgerichtet, auf die sie/er sich bezieht. Wenn Sie eine Linie und einen Haken verwenden, der das Ende von Pedallinien anzeigt, wird der Haken an der Note oder der rhythmischen Position ausgerichtet, auf die er sich bezieht.

Sie können Pedallinien im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

HINWEIS

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen nicht rhythmisch verschieben. Sie müssen sie entfernen und eine neue Anweisung zum erneuten Betätigen an der gewünschten Position eingeben.

Sie können Pedallinien im Notensatz-Modus grafisch verschieben. Ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert. Sie können mehrere Pedallinien gleichzeitig verschieben, aber nur nach oben/unten. Entsprechend können Sie auch Griffe an mehreren Pedallinien gleichzeitig verschieben, aber nur nach rechts/links.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1219

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1214

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1204

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481



[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren relative Position zu Vorschlägen Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe:
 - **Beginnt vor Vorschlägen**
 - **Endet vor Vorschlägen**
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Wenn die Kontrollkästchen aktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien vor Vorschlägen positioniert.

Wenn die Kontrollkästchen deaktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien nach Vorschlägen positioniert.

TIPP

Sie können die genaue Position von Pedallinien noch detaillierter im Notensatz-Modus anpassen.

BEISPIEL



Vor Vorschlägen beginnende/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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie die Haltepedallinie auftrennen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur eine Pedallinie auf einmal teilen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **Pedallinie teilen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Pedallinie in der ausgewählten Notenzeile wird an der ausgewählten rhythmischen Position geteilt.

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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 441

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1214

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1216

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1219

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383


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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die zusammenzuführenden Haltepedallinien innerhalb derselben Notenzeile aus. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur Pedallinien in einer Notenzeile auf einmal zusammenführen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **Pedallinien zusammenführen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

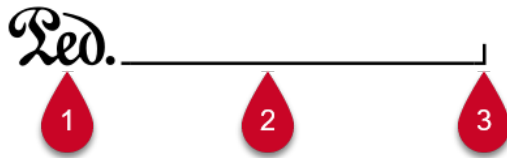
ERGEBNIS

Die ausgewählten Pedallinien werden zu einer einzelnen Pedallinie verbunden.

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 Elements können Sie die Darstellung jedes Teils von Pedallinien einzeln ändern, um zum Beispiel das Anfangszeichen einer einzelnen Pedallinie als Text anstatt als Glyphe darzustellen.

Sie können ganze Pedallinien im Schreiben-Modus auswählen und die meisten Aspekte ihrer Darstellung entsprechend dem Typ von Pedallinie ändern, zum Beispiel ihre Fortsetzungslinie oder ihr Anfangszeichen.

Nur bei Haltepedalen können Sie außerdem im Notensatz-Modus jeden Abschnitt der Pedallinie einzeln auswählen und für alle Abschnitte unterschiedliche Eigenschaften festlegen. Haltepedallinien haben in jedem separaten System, in dem sie erscheinen, unabhängige Abschnitte.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Sustainpedallinien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1205

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung** im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, an denen Sie die Darstellung des Anfangszeichens ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Die ausgewählten Pedallinien müssen von derselben Art sein, z. B. nur Haltepedallinien.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zeichen-Darstellung** in der **Pedallinien-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der Optionen aus dem Menü.
Die Optionen variieren je nach Art der ausgewählten Pedallinie.

ERGEBNIS

Die Darstellung des Anfangszeichens an den ausgewählten Pedallinien wird geändert.

TIPP

- 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.-Glyph	P-Glyph	Symbol	Ped.-Text	Haken
Sostenuto- Pedallinien				Sost.	Sostenuto	
	Sost.-Glyph	S-Glyph	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 1220



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Hakentyp Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linienbeginn Haken**
 - **Linienende Haken**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
 - **Kein Haken**
 - **Vertikaler Haken**
 - **Geneigter Haken**
 - **Umgekehrter Haken**

ERGEBNIS

Der Hakentyp am Anfang/Ende der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungsart Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Fortsetzungsart**-Option in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Wählen Sie einen der folgenden Fortsetzungs-Typen aus dem Menü:
 - **Linie**
 - **Zeichen am Ende**
 - **Zeichen am Ende und gestrichelte Linie**
 - **Keine**
-

ERGEBNIS

Die Fortsetzungsart der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

BEISPIEL

Ped. _____

Linie

Ped. *

Zeichen am Ende

Ped. - - - *

Zeichen am Ende und
gestrichelte Linie

Ped.

Keins

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1204

[Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 391

[Wiederherstellungstext für Una-Corda-Pedallinien bearbeiten](#) auf Seite 1221



Abstände und Striche in Pedal-Fortsetzungslinien verlängern/kürzen

Sie können die Länge der Striche und der Abstände zwischen Strichen in einzelnen gestrichelten Pedal-Fortsetzungslinien ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Pedallinien mit gestrichelten Fortsetzungslinien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Pedallinien aus, deren Striche Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Strichlänge**
 - **Abstand zwischen Strichen**

3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert für die **Strichlänge** erhöhen, werden Striche in Pedal-Fortsetzungslinien länger, und kürzer, wenn Sie ihn verringern.

Wenn Sie den Wert für **Abstand zwischen Strichen** erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen in Pedal-Fortsetzungslinien länger, wenn Sie ihn verringern, werden sie kürzer.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Linienstärke von Pedallinien ändern

Sie können die Stärke einzelner Fortsetzungslinien 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Pedallinien aus, für die Sie die Stärke der Fortsetzungslinien ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Linienstärke** in der **Pedallinien**-Gruppe. Wenn Sie die Eigenschaft zum ersten Mal aktivieren, wird der Wert automatisch auf **0** gesetzt.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die **Linienstärke** erhöhen, werden Pedal-Fortsetzungslinien dicker; wenn Sie sie verringern, werden sie schmaler. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Darstellung des Fortsetzungszeichens Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungszeichen in Klammern anzeigen** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Fortsetzungszeichen werden mit Klammern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Pedallinien-Zeichen in Textform

Alle Arten von Pedallinien können anstelle von Glyphen oder Haken auch Text als Anfangszeichen nutzen. Sie können den am Anfang von Pedallinien angezeigten Text übergehen, den Fortsetzungstext am Anfang von neuen Systemen ändern und den Wiederherstellungstext am Ende von *Una-Corda*-Pedallinien übergehen.

Pedallinien, die eine Textangabe anstelle eines Symbols nutzen

Für Pedallinien wie *una corda* oder Sustain, die Text wie **Ped. -Text** anstelle des verschnörkelten Symbols als Anfangszeichen haben, können Sie den am Anfang der Pedallinie angezeigten Text übergehen und ihn durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

Fortsetzungszeichen/-text

Wenn Pedallinien in folgenden Systemen fortgesetzt werden, wird standardmäßig ein Fortsetzungszeichen/-text in Klammern angezeigt. Wenn die Pedallinie anstelle eines Symbols als Anfangszeichen Text wie **Ped. -Text** nutzt, können Sie den am Anfang eines neuen Systems angezeigten Text durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

Una-Corda-Pedallinien

Um das letzte Loslassen im Rahmen von *Una-Corda*-Pedalangaben darzustellen, wird angezeigt, dass *tre corde* wiederhergestellt werden sollen. Sie können den am Ende der Pedallinie angezeigten Text *tre corde* übergehen und ihn durch die Spielanweisung Ihrer Wahl ersetzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1214

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Anfangstext Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Text** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der am Anfang der ausgewählten Pedallinien angezeigte Text wird geändert.

Wenn Sie **Text** deaktivieren, wird der Standard-Anfangstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



Fortsetzungstext für Pedallinien bearbeiten

Sie können den Text ändern, der am Anfang von Folgesystemen angezeigt wird, wenn Pedallinien über System-/Rahnumbrüche 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungstext Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungstext** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Anfang von folgenden Systemen angezeigte Fortsetzungstext wird für die ausgewählten Pedallinien geändert.

Wenn Sie **Fortsetzungstext** deaktivieren, stellen Sie den Standard-Fortsetzungstext für die ausgewählten Pedallinien wieder her.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.



Wiederherstellungstext für *Una-Corda*-Pedallinien bearbeiten

Um das letzte Loslassen von *Una-Corda*-Pedallinien darzustellen, wird angezeigt, dass *tre corde* wiederhergestellt werden soll. Sie können den Text *tre corde*, der am Ende von *Una-Corda*-Pedallinien angezeigt wird, ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für *Una-Corda*-Pedallinien, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *Una-Corda*-Pedallinien aus, deren Wiederherstellungstext Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederherstellungstext** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Ende der ausgewählten *Una-Corda*-Pedallinien angezeigte Wiederherstellungstext wird geändert.

Wenn Sie **Wiederherstellungstext** deaktivieren, wird der Standard-Wiederherstellungstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

Pedallinien bei der Wiedergabe

Pedallinien werden in Dorico Elements automatisch wiedergegeben.

Die drei Klavierpedale senden die folgenden MIDI-Controller:

- Sustainpedallinien senden MIDI-Controller 64 (Sustain).
- *Sostenuto*-Pedallinien senden MIDI-Controller 66 (Sostenuto).
- *Una-Corda*-Pedallinien senden MIDI-Controller 67 (Leisepedal).

Einige VST-Instrumente wie Pianoteq und Garritan CFX Concert Grand unterstützen eine teilweise Betätigung des Sustainpedals. Weitere Informationen finden Sie in der Dokumentation des Herstellers.

Wiedergabe-Optionen

Sie finden Optionen für die Wiedergabe von Pedalinformationen in Dorico Elements auf der **Pedallinien**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen**.

Sie können die folgenden Parameter der Wiedergabe von Pedallinien steuern:

- Die Länge der anfänglichen Betätigung des Pedals
- Die Länge eines erneuten Betätigens in der Mitte einer Pedallinie
- Die Länge des letzten Loslassens des Pedals
- Ob anfängliches Betätigen und erneutes Betätigen vor oder nach dem Einsetzen der Noten oder Akkorde an ihren rhythmischen Positionen wiedergegeben werden soll

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 736

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 Elements bietet die folgenden Arten von Spielanweisungen:

Glyphen-Spielanweisungen

Spielanweisungen, die mit Symbolen angezeigt werden, zum Beispiel mit Bogen-aufwärts-Markierungen ∇ oder Bogen-abwärts-Markierungen \sqcap .

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 Elements nutzt Wiedergabe-Anweisungen, um die erforderlichen Klänge für die eingegebenen Spielanweisungen bei der Wiedergabe zu erzeugen, sofern Ihre Sound-Bibliothek die entsprechenden Samples enthält.

Viele Spielanweisungen sind nur einmal in den Noten aufgeführt, geben aber dennoch an, dass die Spielanweisung fortgesetzt wird. *Pizzicato* zum Beispiel ist üblicherweise nur einmal aufgeführt, gilt aber bis zur nächsten Spielanweisung, wie zum Beispiel *arco*. In Dorico Elements können Sie Fortsetzungslinien nach und zwischen Spielanweisungen anzeigen, um Instrumentalisten klar zu vermitteln, auf welche Noten sich die Spielanweisungen beziehen. Sie können mehrere Spielanweisungen gruppieren.

Spielanweisungen in Textform verwenden eine einfache Schrift, weder fett noch kursiv, damit sie nicht mit Ausdrucks- und Dynamikanweisungen in Textform verwechselt werden können.

TIPP

Im Dialog **Schriftstile bearbeiten** können Sie verschiedene Aspekte des **Spielanweisungen**-Schriftstils ändern. Pedallinien nutzen einen anderen Schriftstil als andere Spielanweisungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

[Pedallinien](#) auf Seite 1203

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1235

[Positionen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1227

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89



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 Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

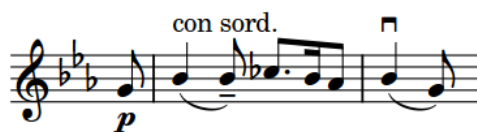
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Suffix**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Vortragsbezeichnung zu den ausgewählten Spielanweisungen hinzugefügt und nach ihnen angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

BEISPIEL



Spielanweisungen ohne Suffixe



Zu Spielanweisungen hinzugefügte Suffixe

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1219

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697



[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

Hintergrund von Spielanweisungen in Textform löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Spielanweisungen in Textform löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass sie beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Spielanweisungen aus, deren Hintergründe Sie löschen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Spielanweisungen werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, bekommen die ausgewählten Spielanweisungen wieder ihren ursprünglichen, nicht-gelöschten Hintergrund.

BEISPIEL



Spielanweisung in Textform mit nicht-gelöshtem Hintergrund



Spielanweisung in Textform mit gelöschtem Hintergrund

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Spielanweisungen und allen Rändern ihrer gelöschten Bereiche ändern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Löschabstand von Spielanweisungen in Textform ändern

Sie können den Löschabstand einzelner Spielanweisungen ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Spielanweisungen und ihren gelöschten Bereichen einzeln ändern. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Spielanweisungen in Textform aus, deren Löschabstand Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften, einzeln oder zusammen, in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem rechten Rand.
 - **T** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem oberen Rand.
 - **B** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem unteren Rand.
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-



ERGEBNIS

Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Spielanweisungen ein-/ausblenden

Sie können Spielanweisungen einzeln ein- und ausblenden, 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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Spielanweisungen aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausgeblendet** in der **Spielanweisungen**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Spielanweisung werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Spielanweisungen ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Spielanweisungen** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 786

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

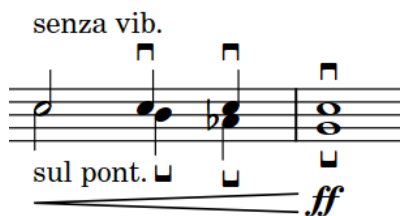
[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Positionen von Spielanweisungen

Spielanweisungen, sowohl in Text- als auch in Symbolform, werden standardmäßig oberhalb der Notenzeile platziert. In Gesangsnotenzeilen werden sie über der Notenzeile und unter

Dynamikanweisungen platziert. In mehrstimmigen Kontexten werden Spielanweisungen für Hals-nach-oben-Stimmen über der Notenzeile und Spielanweisungen für Hals-nach-unten-Stimmen automatisch unter der Notenzeile platziert.

Glyphen-Spielanweisungen werden mittig auf Notenköpfen ausgerichtet. Spielanweisungen in Textform werden links auf Notenköpfen ausgerichtet.



Platzierung von Spielanweisungen bei zwei Stimmen in derselben Notenzeile

Sie können Spielanweisungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Spielanweisungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Im Notensatz-Modus hat jede Fortsetzungslinie für Spielanweisungen zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen anzupassen.

Wenn Fortsetzungslinien für Spielanweisungen über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.



Wenn Sie Spielanweisungen mit Fortsetzungslinien verschieben, werden beide zusammen verschoben, einschließlich aller angrenzenden Spielanweisungen und Fortsetzungslinien innerhalb derselben Gruppe. Wenn Sie Fortsetzungslinien oder Griffe von Fortsetzungslinien verschieben, werden die Fortsetzungslinien unabhängig von der Spielanweisung verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1223

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1219

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

[Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1231

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1235

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538



[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

Vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern

Sie können die vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern, wenn mehrere Spielanweisungen an derselben rhythmischen Position vorhanden sind. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Spielanweisungen in Form von Glyphen werden

standardmäßig näher an der Notenzeile platziert als Spielanweisungen in Textform. Ebenso werden Spielanweisungen ohne Linien näher an der Notenzeile platziert als solche mit Linien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Spielanweisungen aus, deren vertikale Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Positionierungsreihenfolge**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Reihenfolge der ausgewählten Spielanweisungen wird relativ zu anderen Spielanweisungen geändert, die sich an derselben rhythmischen Position oder innerhalb ihrer Dauer befinden. Dies wirkt sich auch auf andere Spielanweisungen in denselben Gruppen aus. Spielanweisungen mit höheren **Positionierungsreihenfolge**-Werten werden weiter von der Notenzeile entfernt, Spielanweisungen mit niedrigeren Werten näher an ihr platziert.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 952

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen


Fortsetzungslinien für Spielanweisungen zeigen präzise an, auf welche Noten sich Spielanweisungen beziehen, und können auch einen allmählichen Übergang zwischen Spielanweisungen angeben.



Eine Phrase mit mehreren Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

Dorico Elements bietet die folgenden Arten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen:

Dauerlinie

sul 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 383

[Positionen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1227

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1235

[Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1231

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Linien](#) auf Seite 1238

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1240

Dauer von Spielanweisungen

In Dorico Elements haben Spielanweisungen eine explizite Dauer, wenn sie für einen bestimmten Bereich gelten, nicht einfach ab einer rhythmischen Position. An Spielanweisungen mit einer Dauer können Fortsetzungslinien angezeigt werden, und sie wirken sich nur auf die Wiedergabe innerhalb des von ihnen abgedeckten Bereichs aus.

Im Schreiben-Modus haben Spielanweisungen mit Dauer Anfangs- und Endgriffe, die ihre Dauer anzeigen.



Anfangs- und Endgriffe an einer Spielanweisung mit Dauer

Sie können Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten eine Dauer geben:

- Spielanweisungen als Gruppe anordnen
- Spielanweisungen bei der Noteneingabe mit einem offenen Ende eingeben und sie verlängern
- Spielanweisungen zu einer Reihe von Noten hinzufügen
- Spielanweisungen verlängern



Saitenanzeige (ausgewählt) ohne Dauer



Saitenanzeige (ausgewählt) mit Dauer und Dauerlinie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1232

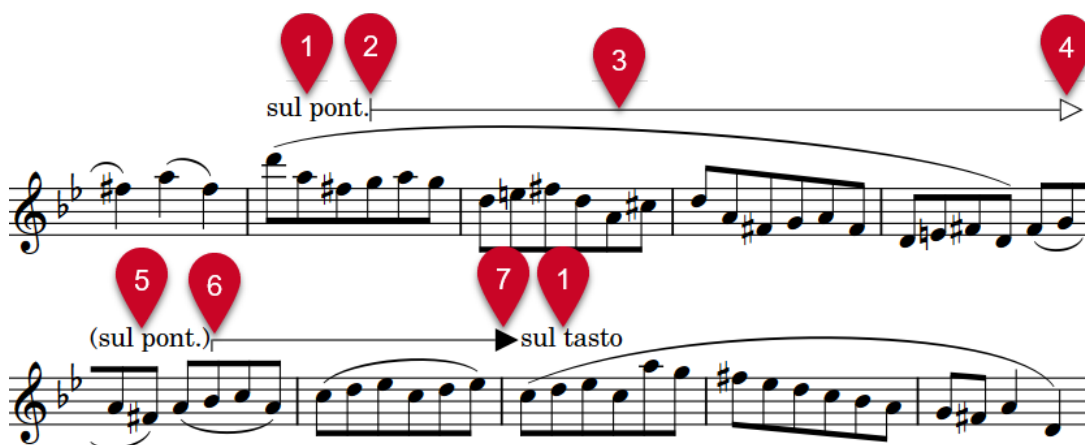
[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1236

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1178

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 1032

Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

In Dorico Elements bestehen Fortsetzungslinien für Spielanweisungen aus mehreren Komponenten, die zusammen ein einzelnes Objekt bilden. Die Dauerlinie und die Übergangslinie für dieselbe Spielanweisung können unterschiedliche Standardkomponenten haben.



1 Spielanweisung

Steuert die Standarddarstellung der folgenden Linie.

2 Anfangssymbol

Symbol, das am Anfang von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird.

3 Linien-Mittelteil

Horizontales Element (Linie, Muster oder Keil), das den Hauptteil einer Fortsetzungslinie für eine Spielanweisung bildet und sich über ihre gesamte Länge ausdehnt.

4 Fortsetzungs-Endsymbol

Symbol, das am Ende von Segmenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden.

5 Fortsetzungszeichen für Spielanweisungen

In Klammern gesetzte Erinnerung an die aktuelle Spielanweisung, die am Anfang von Folgesegmenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird, welche über mehrere Systeme fortgesetzt werden. Sie können Fortsetzungszeichen für Spielanweisungen nicht unabhängig von der Spielanweisung selbst ausblenden.

6 Fortsetzungssymbol

Symbol, das am Anfang von Folgesegmenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden.

7 Endsymbol

Symbol, das am Ende von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stil von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1233

[Abschlüsse von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1234

[Linien](#) auf Seite 1238


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 Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



The image shows four musical staves in 12/8 time, each with a different setting for continuation lines and repeat signs. The first staff shows a solid continuation line and a repeat sign. The second staff shows a dashed continuation line and a repeat sign. The third staff shows a dashed continuation line, a repeat sign, and the text 'sim.' above the staff. The fourth staff shows a solid continuation line and a repeat sign, with the text 'Zeichen werden an jeder Note wiederholt' below it.

Dauerlinie wird angezeigt Dauerlinie ist ausgeblendet Dauerlinie ist ausgeblendet, aber *sim.* wird angezeigt Zeichen werden an jeder Note wiederholt

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Stil von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern

Sie können den Stil von einzelnen Dauerlinien und Übergangslinien für Spielanweisungen ändern, um zum Beispiel eine Dauerlinie als gewellte Linie anzuzeigen. Sie können den gesamten Stil einschließlich Abschlüssen oder aber nur den Stil der eigentlichen Linie ändern, was keine Auswirkungen auf die Abschlüsse hat.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fortsetzungslinien für Spielanweisungen aus, deren Linienstil Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der **Spielanweisungen**-Gruppe:
 - Um den gesamten Stil der Linie und der Abschlüsse zu ändern, aktivieren Sie **Linienstil**.
 - Um nur die eigentliche Linie ohne Abschlüsse zu ändern, aktivieren Sie **Linienstil Mitte**.
 3. Wählen Sie den gewünschten Stil im Menü aus.
-

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Fortsetzungslinien für Spielanweisungen wird geändert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Abschlüsse einzelner Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1231

[Stil des Mittelstücks von Linien ändern](#) auf Seite 1249

Abschlüsse von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern

Sie können die Abschlüsse von einzelnen Fortsetzungslinien für Spielanweisungen unabhängig vom übrigen Erscheinungsbild der Linie ändern. Außerdem können Sie die Abschlüsse von einzelnen Abschnitten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern, die sich über mehrere Systeme erstrecken.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fortsetzungslinien für Spielanweisungen aus, deren Abschlüsse Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Spielanweisungen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - Um den Abschluss am Anfang der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Startsymbol**.
 - Um den Abschluss am Ende der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Endsymbol**.
 - Um den Abschluss am Anfang von Segmenten der ausgewählten Linien in folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungssymbol**.
 - Um den Abschluss am Ende von Segmenten der ausgewählten Linien in folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungs-Endsymbol**.
3. Wählen Sie den gewünschten Stil aus dem jeweiligen Menü aus.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Abschlüsse der ausgewählten Fortsetzungslinien für Spielanweisungen werden geändert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Stil von einzelnen Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 1250

Gruppen von Spielanweisungen

Gruppen von Spielanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden. Wenn Sie einzelne Spielanweisungen innerhalb einer Gruppe verschieben, werden die Längen von Fortsetzungslinien auf beiden Seiten automatisch angepasst, um die Verschiebung auszugleichen.



Eine Gruppe von Spielanweisungen



Dieselbe Gruppe von Spielanweisungen, in der nach rhythmischer Verschiebung der mittleren Spielanweisung die Übergangslinien angepasst wurden

Zwei oder mehr Spielanweisungen werden automatisch gruppiert, wenn sie nebeneinander liegen und eine Dauer zwischen ihnen besteht und wenn sie gemeinsam zu vorhandenen Noten hinzugefügt oder während der Noteneingabe direkt nacheinander eingegeben wurden.

Zwischen Spielanweisungen in Gruppen werden automatisch Übergangslinien angezeigt. An der letzten Spielanweisung in einer Gruppe von Spielanweisungen kann eine Dauerlinie angezeigt werden, sofern die Anweisung eine Dauer hat.

Wenn eine Spielanweisung in einer Gruppe ausgewählt wird, werden alle Spielanweisungen in der Gruppe hervorgehoben.



Im Notensatz-Modus können Sie jede Spielanweisung und Fortsetzungslinie innerhalb einer Gruppe einzeln verschieben. Spielanweisungen in Gruppen werden an Fortsetzungslinien angehängt. Das bedeutet, dass beim Verschieben einer Spielanweisung alle benachbarten Spielanweisungen automatisch mit ihr verschoben werden. Gruppen von Spielanweisungen haben an ihrem Anfang einen Griff, der die vertikale Position der gesamten Gruppe steuert.

sul tasto — **sul pont.**

HINWEIS

- Sie können eine Gruppe von Spielanweisungen nicht mit einer anderen Gruppe von Spielanweisungen gruppieren, sondern nur einzelne Spielanweisungen als Gruppe anordnen oder einzelne Spielanweisungen zu einer vorhandenen Gruppe hinzufügen.
- Gruppen von Spielanweisungen gelten projektweit, d. h. Sie können die Spielanweisungen nicht in einigen Layouts in einer bestimmten Weise gruppieren und in anderen Layouts anders. Sie können Spielanweisungen jedoch in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts und unabhängig von ihren Gruppen grafisch verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1230

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

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 1229

Gruppierung von Spielanweisungen aufheben und Spielanweisungen aus Gruppen entfernen

Sie können die Gruppierung von Spielanweisungen aufheben, so dass alle Spielanweisungen in der Gruppe aus ihr entfernt werden. Außerdem können Sie einzelne ausgewählte Spielanweisungen aus Gruppen entfernen, andere Spielanweisungen jedoch in der Gruppe belassen.

Dies gilt für alle Layouts, in denen die Spielanweisungen enthalten sind.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, deren Gruppierung Sie aufheben bzw. die Sie aus Gruppen entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Gruppierung aller Spielanweisungen in den ausgewählten Gruppen aufzuheben, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Spielanweisungen > Spielanweisungen bearbeiten**.
- Um nur die ausgewählten Spielanweisungen aus ihren Gruppen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Spielanweisungen > Spielanweisung aus Gruppe entfernen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen oder alle Spielanweisungen werden aus den ausgewählten Gruppen entfernt. Spielanweisungen, die zuvor Übergangslinien hatten, werden jetzt mit Dauerlinien angezeigt.

Linien

Linien können im Notenkontext ganz unterschiedliche Informationen vermitteln, zum Beispiel die Hand, mit der Klaviernoten gespielt werden sollen, oder eine allmähliche Veränderung im Bogendruck. In Dorico Elements können Linien zwischen Noten vertikal, horizontal oder angewinkelt dargestellt werden und unterschiedliche Stile und Merkmale aufweisen.



Eine Phrase mit horizontalen und vertikalen Linien, die unterschiedliche Bedeutungen haben

HINWEIS

Aufgrund ihrer allgemeinen Beschaffenheit haben Linien in Dorico Elements keine feste musikalische Bedeutung (eine gestrichelte Linie mit Pfeilabschlüssen an den Enden kann beispielsweise unterschiedliche Informationen vermitteln). Sie haben eine hauptsächlich grafische Funktion und wirken sich nicht auf die Wiedergabe aus. Für Notationselemente, die sich auf die Wiedergabe auswirken, zum Beispiel Dynamikanweisungen, Arpeggios, Glissandi und Triller, bietet Dorico Elements eigene Funktionen.

Die folgenden Arten von Linien stehen in Dorico Elements zur Verfügung:

Horizontale Linien

Horizontale Linien verlaufen über eine bestimmte Dauer, d. h. sie beginnen an einer rhythmischen Position und enden an einer späteren rhythmischen Position. Sie können eine Veränderung im Laufe der Zeit anzeigen (zum Beispiel ein Keil, der für den Bogendruck steht) oder auf eine Verbindung zwischen Noten hinweisen (zum Beispiel eine Klammer, die das Thema in einer Fuge einfasst, oder eine gerade Linie zwischen Noten, die anzeigt, an welcher Stelle eine Melodie in eine andere Notenzeile wechselt).

Standardmäßig gelten horizontale Linien nur für einzelne Notenzeilen. Unter bestimmten Umständen muss eine horizontale Linie jedoch in allen Einzelstimmen-Layouts, aber in Gesamtpartitur-Layouts nur an Systemobjekt-Positionen angezeigt werden. In Dorico Elements können Sie sowohl horizontale Linien eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

Zuordnungsarten bestimmen die Positionen von horizontalen Linien sowie bestimmte Aspekte ihrer Funktionalität. Horizontale Linien können am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.

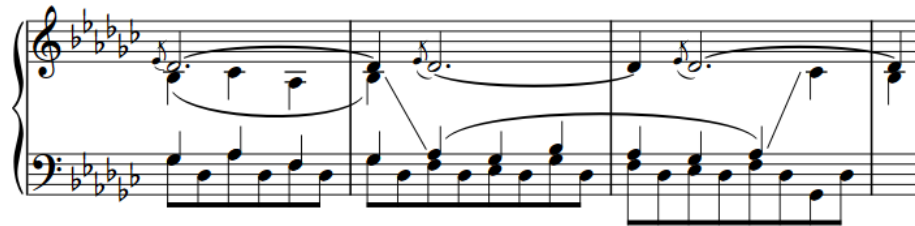
HINWEIS

Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.

In Dorico Elements kann jedes Ende von horizontalen Linien die folgenden Zuordnungsarten aufweisen:

- **Notenköpfen zugeordnet**

Werden einer einzelnen Note zugeordnet, unabhängig von deren rhythmischer Position. Das heißt, dass die Enden von Notenköpfen zugeordneten Linien zusammen mit den Noten verschoben werden, wenn Sie deren Tonhöhe ändern oder sie rhythmisch verschieben. Notenköpfen zugeordnete Linien können angewinkelt oder horizontal sein, da ihre Endpositionen und die daraus resultierenden Winkel durch das Intervall zwischen den Noten am Anfang und Ende bestimmt werden.



Eine Phrase mit zwei Notenköpfen zugeordneten Linien, die den Verlauf der Melodie zwischen den Klaviernotenzeilen verdeutlichen

- **Taktstrichen zugeordnet**

Werden einer rhythmischen Position zugeordnet und an Taktstrichen ausgerichtet, sofern ihre rhythmische Position mit Taktstrichpositionen übereinstimmt. Taktstrichen zugeordnete Linien sind immer horizontal.



Eine Taktstrichen zugeordnete Linie, die über zwei ganze Takte verläuft

- **Einer rhythmischen Position zugeordnet**

Werden einer rhythmischen Position zugeordnet und relativ zu Noten, Akkorden oder Pausen an dieser Position platziert.

Rhythmischen Positionen zugeordnete Linien sind horizontal und werden standardmäßig über der Notenzeile positioniert. Ihre Endpunkte beginnen links und enden rechts von Noten, Akkorden oder Pausen an den entsprechenden rhythmischen Positionen.



Eine einer rhythmischen Position zugeordnete Linie, die über zwei ganze Takte verläuft

Vertikale Linien

Vertikale Linien befinden sich exakt an einzelnen rhythmischen Positionen und werden relativ zu Noten oder Akkorden an diesen Positionen platziert. Sie können beispielsweise Details über einen bestimmten musikalischen Moment angeben, etwa welche Hand für bestimmte Noten in einem Klavierstück verwendet werden soll.



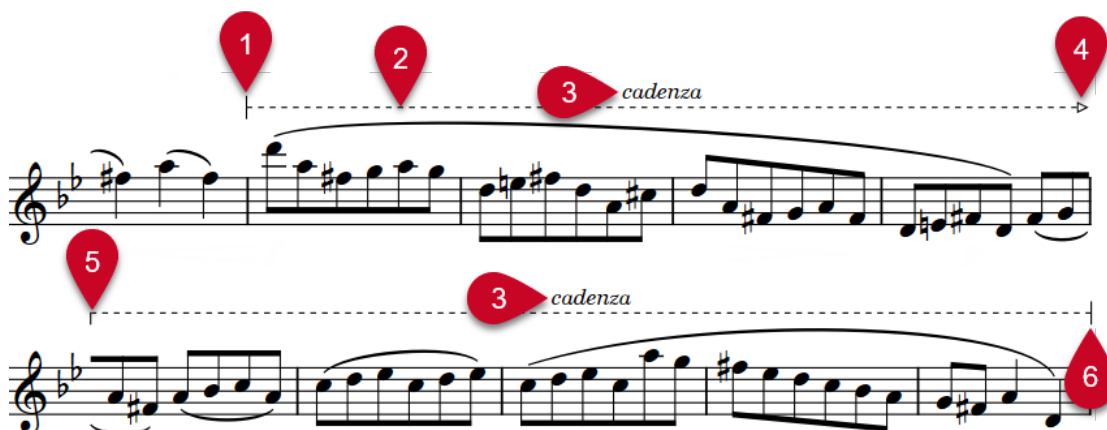
Vertikale Linien, die anzeigen, welche Noten mit der rechten Hand zu spielen sind

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 400
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 401
- [Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1252
- [Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1244
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1148
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 1155
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1186
- [Oktavzeichen](#) auf Seite 948
- [Triller](#) auf Seite 1132
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229
- [Pedallinien](#) auf Seite 1203
- [Wiederholungsenden](#) auf Seite 1274
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161
- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1471

Linienkomponenten

In Dorico Elements bestehen Linien aus mehreren Komponenten, die zusammen ein einzelnes Objekt bilden.



1 Anfangssymbol

Symbol, das am Anfang von Linien angezeigt wird. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

2 Linien-Mittelteil

Horizontales oder vertikales Element (Linie, sich wiederholende Symbole, Strich-/Punktmuster oder Keil), das den Hauptteil einer Linie bildet und sich über ihre gesamte Länge bzw. Höhe ausdehnt.

3 Text

Text, der zusätzlich zu Abschlüssen angezeigt wird, entweder zentriert in der Mitte jedes Liniensegments oder nur am Anfang oder Ende von Linien. An vertikalen Linien verläuft Text standardmäßig von unten nach oben.

4 Fortsetzungs-Endsymbol

Symbol, das am Ende von Segmenten von Linien angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

5 Fortsetzungssymbol

Symbol, das am Anfang von Folgesegmenten von Linien angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

6 Endsymbol

Symbol, das am Ende von Linien angezeigt wird. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

HINWEIS

Dorico Pro bietet weitere Optionen für die Anpassung von Linien und Linienkomponenten, zum Beispiel die Nutzung von Text als Abschluss und Musiksymbole als Elemente im mittleren Teil von Linien. Möglicherweise sehen Sie Linien mit Komponenten, die nicht in Dorico Elements verfügbar sind, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, in dem solche Komponenten enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 400

[Stil des Mittelstücks von Linien ändern](#) auf Seite 1249

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 1250

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1252

[Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1253

[Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1254

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1229

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 1243

[Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen](#) auf Seite 1243

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1244



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 400

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren horizontale Position Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Seite**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Linien werden an der entsprechenden Seite von Noten angezeigt.

BEISPIEL



Vertikale Linie links von Noten



Vertikale Linie rechts von Noten



WEITERE SCHRITTE

Sie können die Reihenfolge von vertikalen Linien ändern, wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position und auf derselben Seite von Noten vorhanden sind.

Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern

Sie können die horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern, wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position und auf derselben Seite von Noten vorhanden sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Spalte**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.


ERGEBNIS


Die Reihenfolge der ausgewählten vertikalen Linien im Verhältnis zu anderen vertikalen Linien an derselben rhythmischen Position wird geändert. Linien mit höheren **Spalte**-Werten werden weiter links positioniert, Linien mit niedrigeren Werten weiter rechts.

Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne vertikale Linien so positionieren, dass sie links von Vorschlägen angezeigt werden. Standardmäßig werden vertikale Linien hinter Vorschlägen positioniert, d. h. zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Linie vor Vorschlägen** in der Gruppe **Vertikale Linien**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten vertikalen Linien werden vor Vorschlägen positioniert.

Wenn Sie **Linie vor Vorschlägen** deaktivieren, werden die ausgewählten vertikalen Linien wieder hinter Vorschlägen angezeigt.

BEISPIEL



Vertikale Linie hinter Vorschlägen



Vertikale Linie vor Vorschlägen



Platzierung von horizontalen Linien ändern

Sie können einzelne horizontale Linien über, unter oder in der Notenzeile anzeigen. Standardmäßig werden horizontale Linien über der Notenzeile platziert.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
 - **Innerhalb der Notenzeile**

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten horizontalen Linien wird geändert. Horizontale Linien innerhalb der Notenzeile werden standardmäßig auf der mittleren Notenzeilenlinie zentriert.

TIPP

Sie können auch durch die verschiedenen Platzierungsoptionen für ausgewählte horizontale Linien navigieren, indem Sie **F** drücken.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Notenzeilenposition von innerhalb der Notenzeile angezeigten Linien ändern.
- Sie können den Hintergrund von Linientext löschen, wenn die Linien innerhalb der Notenzeile angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

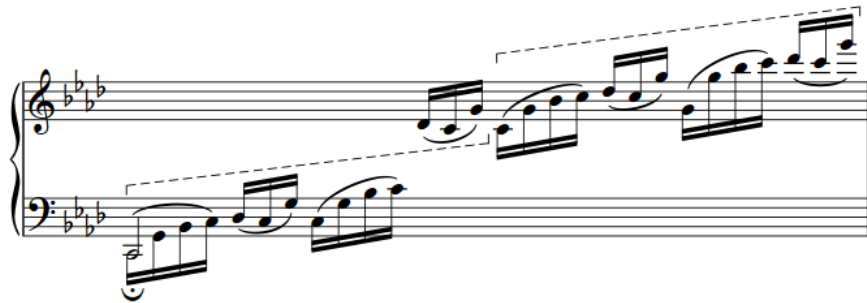
1. Wählen Sie die innerhalb der Notenzeile platzierten horizontalen Linien aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangsposition**
 - **Endposition**

3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Die Notenzeilenpositionen der jeweiligen Enden der ausgewählten Linien werden entsprechend den neuen Werten geändert. **0** entspricht z. B. der mittleren Linie der Notenzeile, **4** der obersten Linie der Notenzeile und **-4** der untersten Linie der Notenzeile.

BEISPIEL



Horizontale Linien innerhalb der Notenzeile mit unterschiedlichen Notenzeilenpositionen am Anfang/Ende

Länge von Linien

Dorico Elements berechnet automatisch die geeignete Länge für horizontale und vertikale Linien.

- Die Länge von horizontalen Linien wird durch ihre rhythmische Dauer bestimmt. Horizontale Linien mit verschiedenen Zuordnungsarten werden unterschiedlich positioniert, was sich auf ihre grafische Länge auswirken kann. Taktstrichen zugeordnete Linien können zum Beispiel länger dargestellt werden als rhythmischen Positionen zugeordnete Linien mit derselben Dauer.
- Die Länge von vertikalen Linien wird durch den Tonhöhenbereich der Noten in den Stimmen/Notenzeilen bestimmt, auf die sich die Linie bezieht. Dorico Elements passt die Länge von vertikalen Linien bei einer Änderung von Tonhöhen oder beim Hinzufügen von Noten zu Akkorden bzw. beim Löschen von Noten aus Akkorden automatisch an.

Sie können sowohl horizontale als auch vertikale Linien verlängern/kürzen, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine einzelne vertikale Linie über die oberste Note in einem Akkord hinaus verläuft.

Horizontale Linien verlängern/kürzen

Sie können horizontale Linien nach der Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind. Sie können Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien nur verlängern/kürzen, indem Sie die Noten, denen sie zugeordnet sind, verlängern oder kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die horizontalen Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Linie auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Linien auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um das Ende einer einzelnen Linie am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende einer einzelnen Linie am vorherigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Wenn mehrere Linien ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
 - Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Linien nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Linien verschieben, indem Sie Linien rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff einer einzelnen Linie klicken und ihn ziehen.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Einzelne Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

TIPP

Sie können Linien im Notensatz-Modus grafisch verschieben und auch ihre grafische Länge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Horizontale Linien eingeben](#) auf Seite 401

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538



[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen):
 - **Oberste Position**
 - **Unterste Position**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Die vertikale Länge der ausgewählten Linien wird geändert. Indem Sie die Werte erhöhen, verschieben Sie das jeweilige Ende um einzelne Notenzeilenpositionen nach oben; indem Sie die Werte verringern, verschieben Sie es um einzelne Notenzeilenpositionen nach unten. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

TIPP

Sie können Linien im Notensatz-Modus grafisch verschieben und auch ihre grafische Länge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Vertikale Linien eingeben](#) auf Seite 403

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 677


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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

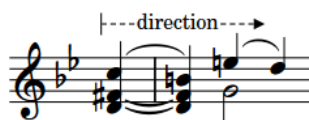
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien aus, deren Anfangs- und/oder Endposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Horizontale Anfangsposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Notenkopf**
 - **Notenkopfmitte**
 - **Vorzeichen**
4. Aktivieren Sie die Option **Horizontale Endposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **An der rechten Seite der letzten Note enden**
 - **Auf Mitte der letzten Note enden**
 - **Unmittelbar vor der folgenden Note enden**

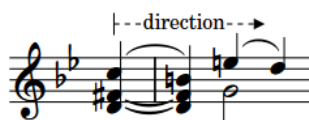
ERGEBNIS

Die Anfangs- und/oder Endposition der ausgewählten rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien wird geändert.

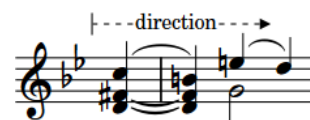
BEISPIEL



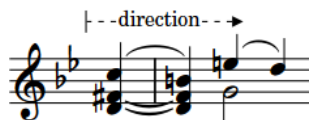
Horizontale Linie, die vor dem Notenkopf beginnt



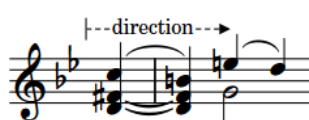
Horizontale Linie, die zentriert auf dem Notenkopf beginnt



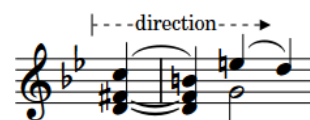
Horizontale Linie, die vor dem Vorzeichen beginnt



Horizontale Linie, die nach der letzten Note endet



Horizontale Linie, die zentriert auf dem letzten Notenkopf endet





Horizontale Linie, die vor der folgenden Note endet

Stil des Mittelstücks von Linien ändern

Sie können den Mittelstückstil einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Enden hat.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Mittelstückstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Linienstil Mitte**.
3. Wählen Sie den gewünschten Stil im Menü aus.

ERGEBNIS

Der Mittelstückstil der ausgewählten Linien wird geändert.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Abschlüsse an den Enden der ausgewählten Linien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1240

[Linien-Bereich](#) auf Seite 401



[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 400

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Abschlüsse Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen):

- Um den Abschluss am Anfang/unteren Rand der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Anfangssymbol**.
- Um den Abschluss am Ende/oberen Rand der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Endsymbol**.
- Um den Abschluss am Anfang von Segmenten der ausgewählten horizontalen Linien in folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungssymbol**.
- Um den Abschluss am Ende von Segmenten der ausgewählten horizontalen Linien in vorigen Systemen auf die Position zu ändern, an der die Linien enden, aktivieren Sie **Fortsetzungs-Endsymbol**.

3. Wählen Sie den gewünschten Stil aus dem jeweiligen Menü aus.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Abschlüsse der ausgewählten Linien werden geändert.



HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf den Stil des Mittelstücks der ausgewählten Linien.

Richtung von Linien ändern

Sie können die Richtung sowohl von horizontalen als auch von vertikalen Linien ändern, um zum Beispiel eine horizontale Linie mit einem Pfeilende nach links zeigen zu lassen oder eine vertikale Linie mit Text auf den Kopf zu stellen, so dass ihr Text von oben nach unten verläuft.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Richtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

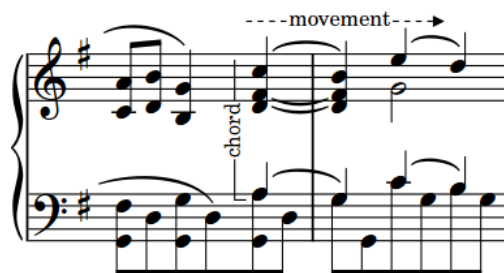
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Umkehren**.

ERGEBNIS

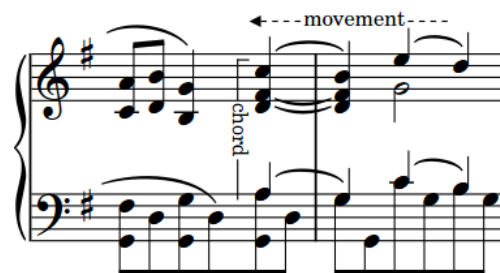
Die Richtung der ausgewählten Linien wird geändert. Text an vertikalen Linien verläuft jetzt von oben nach unten.

Durch Deaktivieren von **Umkehren** werden die ausgewählten Linien auf ihre Standardrichtung zurückgesetzt.

BEISPIEL



Horizontale und vertikale Linien mit Standardrichtungen





Umgekehrte horizontale und vertikale Linien

Text zu Linien hinzufügen

Sie können sowohl zu horizontalen als auch zu vertikalen Linien Text hinzufügen, um ihren Zweck zu verdeutlichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

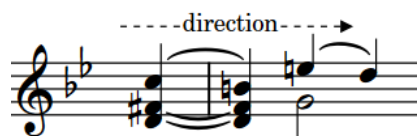
Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die **Text**-Option.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

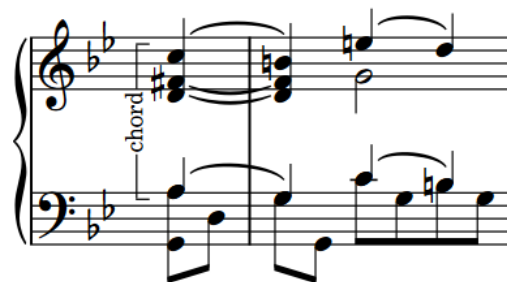
ERGEBNIS

Der Text, den Sie in dieses Wertefeld eingeben, wird zentriert in der Mitte der ausgewählten Linien angezeigt. An vertikalen Linien verläuft er von unten nach oben.

BEISPIEL



Text an einer horizontalen Linie



Text an einer vertikalen Linie

WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie möchten, dass Text an vertikalen Linien von oben nach unten verläuft, können Sie die Linien umkehren.
- Sie können den Hintergrund von Text an Linien löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1240

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 400

Linientext-Schriftstile

Je nach Linientyp werden unterschiedliche Schriften für den Linientext verwendet. Sie können verschiedene Aspekte dieser Schriften im Dialog **Schriftstile bearbeiten** anpassen, zum Beispiel die Schriftgröße ändern, um Linientext größer darzustellen.

Die folgenden Schriftstile werden für Linientext verwendet:

- **Horizontale Linie:** Wird für Text an horizontalen Linien verwendet.
- **Vertikale Linie:** Wird für Text an vertikalen Linien verwendet.

HINWEIS

Änderungen an Schriftstilen gelten für das gesamte Projekt einschließlich Einzelstimmen-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778



[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

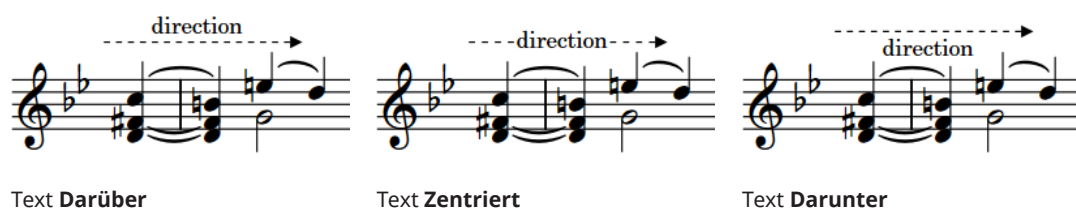
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Textposition**-Option in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Darüber**
 - **Zentriert**
 - **Darunter**
 - **Innerhalb**
 - **Außerhalb**

ERGEBNIS

Die Position von Text relativ zu den ausgewählten horizontalen Linien wird geändert. Wenn Elemente **Innerhalb** oder **Außerhalb** positioniert sind, ändert sich ihre Position relativ zur Linie gemäß der notenzeilenabhängigen Positionierung der Linie.

BEISPIEL



WEITERFÜHRENDE LINKS



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Platzierung von Text relativ zu Linien ändern](#) auf Seite 1255

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Textposition**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Zentriert**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Die Position von Text relativ zu den ausgewählten vertikalen Linien wird geändert.

BEISPIEL



Text **Links**



Text **Zentriert**

Text **Rechts**

Platzierung von Text relativ zu Linien ändern

Sie können die Platzierung von einzelnen Textelementen relativ zu Linien ändern, um Text zum Beispiel am Anfang von horizontalen Linien oder an der Spitze von vertikalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text in der Mitte von Linien angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Textplatzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die **Textplatzierung**-Option.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Anfang**
 - **Mitte**
 - **Ende**
 4. Optional: Wenn Sie **Anfang** oder **Ende** ausgewählt haben und den Versatz vom entsprechenden Ende der Linie ändern möchten, aktivieren Sie **Abstand am Anfang/Ende** in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Platzierung von Text relativ zu den ausgewählten Linien wird geändert. Bei vertikalen Linien platziert **Anfang** den Text unter und **Ende** über der Linie.

Wenn Sie auch **Abstand am Anfang/Ende** aktiviert haben, wird der Abstand zwischen dem Text an den ausgewählten Linien und dem jeweiligen Ende geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Richtung von Linien ändern](#) auf Seite 1251

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Text immer horizontal bleiben soll. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Text horizontal belassen**.
-

ERGEBNIS



Text auf ausgewählten Linien wird immer horizontal ausgerichtet, selbst wenn die Linie schräg oder vertikal verläuft.

Rahmen zu Linientext hinzufügen

Sie können Rahmen zu Text hinzufügen, der auf einzelnen Linien angezeigt wird, und die Rahmenstärke ändern, um beispielsweise die Textgrenze relativ zur Linie klar herauszustellen.

Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Linien aus, zu deren Text Sie Rahmen hinzufügen möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Rahmenstärke**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Zu dem Text auf den ausgewählten Linien werden Rahmen mit der entsprechenden Stärke hinzugefügt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Text relativ zu Linien ändern](#) auf Seite 1255

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1414

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Hintergrund von Linientext löschen

Sie können den Hintergrund von Text an einzelnen Linien löschen, um zum Beispiel ihre Lesbarkeit auch dann sicherzustellen, wenn die Linien innerhalb der Notenzeile positioniert sind. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Linien aus, deren Text-Hintergrund Sie löschen möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Hintergrund löschen**.
-

ERGEBNIS

Die Texthintergründe an den ausgewählten Linien werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, wird Text an den ausgewählten Linien wieder auf den standardmäßigen nicht gelöschten Hintergrund zurückgesetzt.

BEISPIEL



Linientext mit nicht gelöschtem Hintergrund





Linientext mit gelöschtem Hintergrund

Löschabstände für Linientext ändern

Sie können den Löschabstand von Text an einzelnen Linien ändern, unter anderem die Abstände zwischen dem Linientext und jedem Rand seines Löschbereichs. 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.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Linien aus, deren Text-Löschabstände Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen).
 - **L** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem linken Rand.

- **R** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem rechten Rand.
- **O** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem oberen Rand.
- **U** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem unteren Rand.

3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

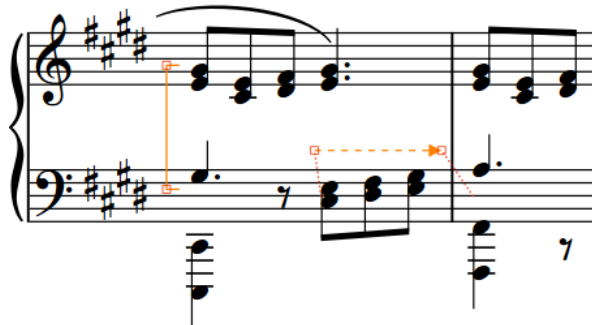
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

Linien im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Linie zwei quadratische Griffe: Bei horizontalen Linien befinden sie sich am linken und am rechten Ende, bei vertikalen Linien am oberen und am unteren Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Linien anzupassen.

Sie können auch ganze einzelne Linien grafisch verschieben. Wenn horizontale Linien über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.



Griffe an einer vertikalen und einer horizontalen Linie im Notensatz-Modus

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1240

[Positionen von Linien](#) auf Seite 1241

[Horizontale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1246

[Vertikale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1247

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 1242

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1243

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1244

[Notenzeilenposition von horizontalen Linien innerhalb der Notenzeile ändern](#) auf Seite 1245

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Studierzeichen

Studierzeichen sind geordnete Abfolgen von Buchstaben oder Ziffern, die nützliche Referenzpunkte bieten, zum Beispiel um wichtige Veränderungen in der Musik anzuzeigen. Sie erleichtern Interpretieren die Kommunikation und Koordination bei Proben und verdeutlichen den chronologischen Aufbau von Musikstücken.

In Dorico Elements folgen Studierzeichen einer automatischen Abfolge, in der jedes Studierzeichen eine eindeutige Position hat, wodurch sichergestellt wird, dass es keine Duplikate gibt.



Ein Studierzeichen mit dem Buchstaben G

Standardmäßig werden Studierzeichen in Dorico Elements als Buchstaben angezeigt, aber Sie können die 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 Elements werden Studierzeichen als Systemobjekte eingestuft. Daher unterliegen Studierzeichen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 418

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1261

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1262

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 461

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389

[Taktzahlen](#) auf Seite 852

Positionen von Studierzeichen

Studierzeichen werden außerhalb der Noten über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, damit sie leicht zu erkennen sind.

Standardmäßig werden Studierzeichen über Taktstrichen und rechts von Schlüsseln oder Tonarten am Anfang von Systemen positioniert. Sie können Studierzeichen in Dorico Elements

zwar an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten platzieren, aber dies entspricht nicht den üblichen Konventionen.

Wenn Studierzeichen mit Tempoänderungen zusammenfallen, positioniert Dorico Elements Tempomarkierungen automatisch rechts von Studierzeichen. Dorico Elements passt die Notenzeilenspannung automatisch an, um die richtige Position von Studierzeichen zu gewährleisten.

Sie können Studierzeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

The image shows a musical score snippet. At the top, a single staff contains a study mark 'A' in a box, positioned below a measure. Below this, a piano score is shown with two staves. The first staff has a series of notes with an 'accelerando' marking above it. The second staff has notes with a 'Presto' marking above it, a tempo of '♩ = 172', and a dynamic marking 'f'. There are also some '2' markings below the notes in the second staff.

Der vertikale Abstand zwischen den oberen beiden Notenzeilen wird erhöht, um Platz für das Studierzeichen und die Tempoangaben zu machen.

Sie können Studierzeichen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Studierzeichen werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Studierzeichen nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 418

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Indexposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Index**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird gemäß dem **Index**-Wert und seiner Abfolgeart geändert. Darauf folgende Studierzeichen ohne Indexänderungen in derselben Abfolge folgen automatisch dem neuen Index. Wenn Sie ein Studierzeichen z. B. von A in P geändert haben, wird das nächste Studierzeichen von B in Q geändert.

TIPP



Sie können auch die Abfolgeart von Studierzeichen ändern, wenn Sie 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 Elements können Sie alle drei verfügbaren Studierzeichen-Abfolgen gleichzeitig nutzen. Z. B. können Sie eine Hauptabfolge von Studierzeichen mit Buchstaben haben, aber auch eine sekundäre Abfolge mit Zahlen, um andere Momente zu kennzeichnen, etwa Einstiegspunkte für Solosequenzen, und darüber hinaus wichtige Taktzahlen innerhalb dieser Abschnitte hervorheben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Abfolgeart Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Abfolgeart**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Buchstaben**
 - **Zahlen**
 - **Taktzahlen**
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird jetzt als Buchstabe, Zahl oder in Form der aktuellen Taktzahl angezeigt.

Wenn es sich um das erste Studierzeichen in der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie handelt, wird es entweder als A oder als 1 angezeigt. Wenn es bereits Studierzeichen in der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie gibt, wird es je nach Index als nächster Buchstabe oder nächste Zahl angezeigt.

HINWEIS

Sie können den Index einer Studierzeichen-Abfolge unabhängig von anderen Studierzeichen-Abfolgen ändern. Sie können jedoch nicht den Index von Studierzeichen anhand der Taktzahlen-Abfolgeart ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 418



[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 862

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Studierzeichen aus, zu denen Sie ein Präfix oder Suffix hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Studierzeichen-**Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Präfix**
 - **Suffix**
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie ins Wertefeld eingegeben haben, wird als Präfix oder Suffix zu den ausgewählten Studierzeichen hinzugefügt.

Studierzeichen-Absatzstil bearbeiten

Sie können die Formatierung des für Studierzeichen verwendeten Absatzstils bearbeiten, um zum Beispiel die Größe von Studierzeichen in Partitur-Layouts zu ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Größe in Einzelstimmen-Layouts hat.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Absatzstile**, um den **Absatzstile**-Dialog zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Absatzstile die Option **Studierzeichen**.
3. Optional: Wählen sie einen der verfügbaren Stile aus dem **Übergeordnet**-Menü.
Wenn Sie einen übergeordneten Stil auswählen, wird ein aktivierter Schalter neben allen Optionen angezeigt, die sich im gewählten Absatzstil von ihrem übergeordneten Stil unterscheiden.
4. Aktivieren und ändern Sie die verfügbaren Optionen nach Bedarf.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

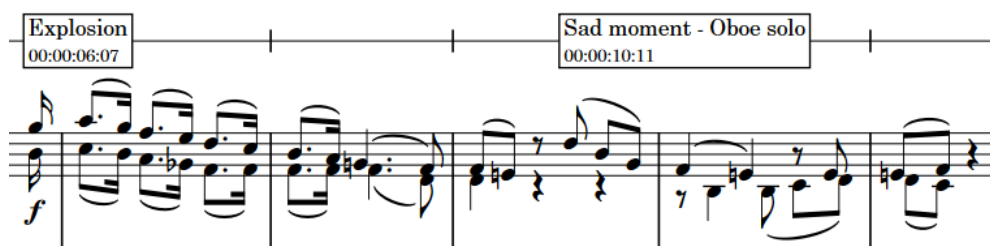
Die Formatierung des Absatzstils für Studierzeichen wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

Marker

Marker sind Beschriftungen, die einer bestimmten zeitlichen Position zugeordnet sind, am häufigsten in Bezug auf ein Video. Sie zeigen typischerweise einen wichtigen Moment an, der einen musikalischen Höhepunkt erfordert, und Komponisten verwenden sie oft, um den Schreibprozess zu gliedern.



Marker in einer Timecode-Notenzeile, die benutzerdefinierten Text und Timecodes anzeigen

Standardmäßig zeigen Marker in Dorico Elements den Standardtext »Marker« an und enthalten auch den Timecode ihrer festgelegten zeitlichen Position an.

In Dorico Elements können Sie Marker in jedem Projekt verwenden. Da sie jedoch am häufigsten in Verbindung mit Video verwendet werden, sind Marker im Video-Bereich im Schreiben-Modus enthalten. Es gibt im Wiedergabe-Modus auch eine Marker-Spur, die Marker anzeigt und die Eingabe neuer Marker ermöglicht.

Sie können Marker verwenden, um geeignete Tempi für Ihr Projekt zu finden, da in Dorico Elements mögliche Tempi zwischen wichtigen Markern so berechnet werden können, dass die Marker bei starken Beats in der Taktart gesetzt werden.

Sie können Marker in jedem einzelnen System über/unter dem Anfang des Systems oder unter der Timecode-Notenzeile anzeigen (wenn es eine gibt).

Alle von Ihnen eingegebenen Marker werden automatisch mit einbezogen, wenn Sie MIDI exportieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 419

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1267

[Video-Bereich](#) auf Seite 420

[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1268

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 1269

[Timecodes](#) auf Seite 1270

[Markerspur](#) auf Seite 555

Marker ausblenden/anzeigen

Marker werden standardmäßig in Gesamtpartitur-Layouts angezeigt und in Einzelstimmen-Layouts ausgeblendet. Sie können Marker in jedem Layout unabhängig ein- und ausblenden, zum Beispiel, wenn Marker für den Dirigenten hilfreich sind, nicht aber für die Spieler.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Marker aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
 4. **Marker anzeigen** aktivieren/deaktivieren.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

In den ausgewählten Layouts werden Marker ausgeblendet/angezeigt.

Vertikale Position von Markern ändern

Sie können Marker über dem System, unter dem System oder in einer separaten einzeiligen Timecode-Notenzeile über einer ausgewählten verklammerten Instrumentenfamilien-Gruppe anzeigen, um sie in der Partitur leichter erkennbar zu machen. Wenn Marker in einer Timecode-Notenzeile angezeigt werden, werden auch Timecodes automatisch unter der Timecode-Notenzeile angezeigt.

HINWEIS

Sie können mehrere Timecode-Notenzeilen in einem System anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die vertikale Position der Marker ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
4. Wählen Sie im **Marker**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Vertikale Position** aus:
 - **Über System**
 - **Unter System**
 - **Timecode-Notenzeile**

5. Optional: Wenn Sie **Timecode-Notenzeile** gewählt haben, wählen Sie im Menü **Timecode-Notenzeile über Klammer positionieren** die verklammerte Instrumentenfamilie aus, über der Sie die Timecode-Notenzeile anzeigen möchten.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die vertikale Position von Markern wird in den ausgewählten Layouts geändert.

HINWEIS

- Wenn Sie Marker auf einer Timecode-Notenzeile anzeigen, werden die Timecodes standardmäßig auch auf der Notenzeile angezeigt. Wenn Sie auf der separaten Notenzeile nur Marker anzeigen und Timecodes ausschließen möchten, müssen Sie nachfolgend **Timecode-Häufigkeit auf Timecode-Notenzeile** auf **Nie** ändern.

Sie können auch die vertikale Position von Timecodes ändern, so dass sie über/unter dem Anfang von Systemen statt in der Timecode-Notenzeile angezeigt werden.
 - Sie können den Standardabstand zwischen der Timecode-Notenzeile und anderen Notenzeilen auf der Seite **Vertikale Abstände** in den **Layout-Optionen** ändern.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Häufigkeit der Anzeige von Timecodes in der Timecode-Notenzeile ändern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 419
- [Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1271
- [Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1272
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Marker aus, deren Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Markertext**-Option in der **Marker**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Markern angezeigte Text wird geändert. Es wird der Schriftstil **Markertext** verwendet.

TIPP

Sie können bei der Eingabe von Markern im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs im Schreiben-Modus mit Hilfe des Dialogs **Marker hinzufügen** auch benutzerdefinierten Text für Marker eingeben und Markertext ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 419

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Marker/Timecode-Schriftstile bearbeiten

Sie können die Formatierung der Schriftstile bearbeiten, die projektweit für alle Marker und Timecodes verwendet werden, zum Beispiel, wenn Sie Marker fett und kursiv anzeigen möchten. Marker und Timecodes verwenden unterschiedliche Schriften, so dass Sie diese unabhängig voneinander ändern können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Schriftstile**, um den Dialog **Schriftstile bearbeiten** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der Liste der Schriftstile einen der folgenden Schriftstile aus:
 - **Markertext:** Wird für Marker verwendet
 - **Marker-Timecode:** Wird für Timecodes in Markern verwendet
 - **Timecode-Schrift:** Wird für Timecodes in einer Timecode-Notenzeile verwendet
 3. Aktivieren Sie die folgenden Optionen einzeln oder zusammen, um die jeweilige Eigenschaft der Schrift zu ändern:
 - **Schriftfamilie**
 - **Größe**
 - **Stil**
 - **Unterstrichen**
 4. Optional: Wiederholen Sie ggf. Schritte 2 und 3, um die andere Schrift zu ändern.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Formatierung der ausgewählten Schriftstile wird projektweit geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778



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 1271

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.

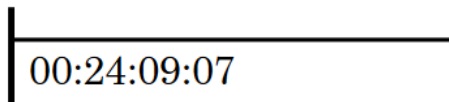
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 421

Timecodes

Timecodes zeigen eine genaue zeitliche Position an, meist bei Videos. Sie ermöglichen eine präzise Synchronisation mehrerer Elemente, zum Beispiel Musik und bewegte Bilder, und können als Referenz verwendet werden.

Timecodes werden im Format hh:mm:ss:ff angezeigt, das zweistellig Stunden, Minuten, Sekunden und Bilder anzeigt.



Ein Timecode auf einer Timecode-Notenzeile

In Dorico Elements können Sie aus der folgenden Liste die Art von Timecode wählen, die Sie möchten:

Timecodes ohne Drop-Frame

Jedes Bild wird vom vorherigen an fortlaufend durchnummeriert, ohne Bildnummern zu überspringen.

Timecodes ohne Drop-Frame werden mit dem Suffix **fps** angezeigt und erhalten ein Trennzeichen zwischen Sekunden und Bildern, zum Beispiel 00:00:01:05.

Drop-Frame-Timecodes

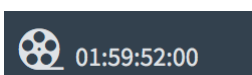
Einige Bildnummern werden übersprungen, um den Unterschied in der Bildfrequenz von 29,97fps und 30 fps auszugleichen. In jeder Minute außer jeder zehnten Minute werden zwei Timecode-Nummern aus der Anzahl der Einzelbilder ausgeklammert.

Drop-Frame-Timecodes werden mit dem Suffix **dfps** angezeigt und erhalten einen Strichpunkt als Trennzeichen zwischen Sekunden und Bildern, zum Beispiel 00:00:01;05.

In Dorico Elements sind Timecodes Partie-spezifisch; das heißt, Sie können für jede Partie Timecodes einstellen, die von den Timecodes für andere Partien komplett unabhängig sind. Im **Videoeigenschaften**-Dialog können Sie Timecodes festlegen, auch für Partien ohne Video.

HINWEIS

Die Timecodes, die in den Partien-Karten im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus angezeigt werden, spiegeln den Timecode zu Beginn der Partie wider. Dieser kann sich vom Timecode unterscheiden, den Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog festlegen. Wenn Sie zum Beispiel den **Timecode-Beginn** auf **02:00:00:00** stellen, aber gleichzeitig die **Partie-Zuordnungsposition** auf **8** Viertelnotenzählzeiten festlegen und das Tempo bei 60 bpm liegt, wird der Timecode in der Partie-Karte als 01:59:52:00 angezeigt.



Standardmäßig werden Timecodes in Markern angezeigt. Sie können 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 419
- [Bildfrequenz](#) auf Seite 198
- [Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 193
- [Marker/Timecode-Schriftstile bearbeiten](#) auf Seite 1268
- [Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1272
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 582
- [Marker](#) auf Seite 1265
- [Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1265
- [Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1266
- [Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1271

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 195
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1268

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 1266

[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1272

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 1265

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327

Wiederholungsenden

Bei Musik mit wiederholten Passagen zeigen Wiederholungsenden an, welche Takte am Ende jeder Wiederholung gespielt werden; falls nötig, werden für jede Wiederholung unterschiedliche Enden angegeben. Sie werden auch als »Voltenklammern« oder als »erstes und zweites Ende« bezeichnet; in diesem Handbuch bezeichnen wir sie jedoch als »Wiederholungsenden«.

Wiederholungsenden bestehen aus zwei oder mehr Abschnitten, wobei jeder Abschnitt ein unterschiedliches mögliches Ende umfasst. Wenn Sie Wiederholungsenden eingeben, gibt Dorico Elements automatisch ein Taktende mit Wiederholungszeichen am Ende des ersten Abschnitts ein. Abschnitte in Wiederholungsenden werden anhand von durchgezogenen Linien über der Notenzeile und Zahlen angezeigt, welche die Durchläufe angeben, in denen die Abschnitte zum Einsatz kommen.



Ein Wiederholungsende mit drei Durchläufen, die auf zwei Enden verteilt sind

In Dorico Elements können Sie Wiederholungsenden mit einer beliebigen Anzahl von Abschnitten erzeugen und festlegen, welche Abschnitte bei welchem Durchlauf verwendet werden sollen. So könnten Sie zum Beispiel ein Wiederholungsende erstellen, das aus zwei Abschnitten, aber vier Durchläufen besteht, wobei in den ersten beiden Durchläufen der erste Abschnitt und in den letzten beiden Durchläufen der zweite Abschnitt gespielt wird.

In Dorico Elements werden Wiederholungsenden als Systemobjekte eingestuft. Daher unterliegen Wiederholungsenden Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 575



[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

[Linien](#) auf Seite 1238

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, für die Sie die Gesamtanzahl von Durchläufen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anz. Ausführungen** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

HINWEIS

Sie können nicht weniger Durchläufe als Abschnitte haben.

ERGEBNIS

Die Gesamtanzahl von Durchläufen in den ausgewählten Wiederholungsenden wird geändert. Dorico Elements fügt weitere Durchläufe zum letzten geschlossenen Abschnitt im Wiederholungsende hinzu.

WEITERE SCHRITTE

Sobald Sie die Gesamtanzahl von Durchläufen festgelegt haben, können Sie ändern, welche Abschnitte für welchen Durchlauf verwendet werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 575

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 571



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

Durchläufe auf die unterschiedlichen Abschnitte von Wiederholungsenden verteilen

Sie können festlegen, wie die Gesamtanzahl von Durchläufen auf die unterschiedlichen Abschnitte in einzelnen Wiederholungsenden verteilt werden soll. Wenn ein Wiederholungsende zum Beispiel sechs Durchläufe hat, können Sie Durchläufe 1 bis 3 in das erste Ende und Durchläufe 4 bis 6 in das zweite Ende übernehmen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

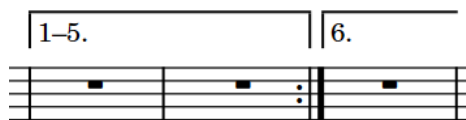
1. Wählen Sie im Notensatz-Modus einen einzelnen Abschnitt in der Struktur des Wiederholungsendes aus, für das Sie die enthaltenen Durchläufe ändern möchten.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausführungen für Segment** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
 3. Geben Sie die Nummer jedes Durchlaufs ein, den Sie in den ausgewählten Abschnitt einschließen möchten, und trennen Sie die einzelnen Durchläufe durch Kommas.
Geben Sie für ein Wiederholungsende mit sechs Durchläufen z. B. **4,5,6** ein, um den vierten, fünften und sechsten Durchlauf in den zweiten Abschnitt einzuschließen.
-

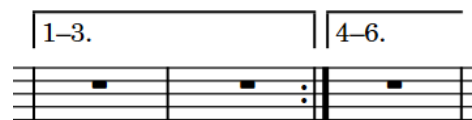
ERGEBNIS

Die im ausgewählten Abschnitt enthaltenen Durchläufe werden geändert.

BEISPIEL



Standardverteilung von Durchläufen



Benutzerdefinierte Verteilung von Durchläufen

Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen

Sie können die Anzahl der Takte, die in jedem Abschnitt von Wiederholungsenden enthalten sind, erhöhen/verringern, indem Sie jeden Abschnitt einzeln verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Wiederholungsende aus, das Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Wiederholungsenden-Abschnitt auf einmal verlängern/kürzen.

2. Wählen Sie den kreisförmigen Griff am Ende des Abschnitts aus, den Sie verlängern/kürzen möchten.



Die Linie des ausgewählten Griffs in der Mitte ist dicker als die anderen.

3. Klicken Sie auf den Griff und ziehen Sie ihn nach rechts/links, um ihn am nächsten/ vorherigen Taktstrich einzurasten.

HINWEIS

Abschnitte müssen mindestens einen Takt umfassen.

4. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 für jeden Abschnitt im Wiederholungsende.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Abschnitt wird verlängert/gekürzt.

HINWEIS

- Dadurch werden nicht automatisch Wiederholungs-Taktstriche eingegeben bzw. verschoben. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben 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 312

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Positionen von Wiederholungsenden

Wiederholungsenden werden über der Notenzeile an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert und ihre Haken werden an Taktstrichen ausgerichtet. Normalerweise werden sie außerhalb anderer Notationselemente positioniert; einige längere Objekte wie allmähliche Tempoänderungen können jedoch über Wiederholungsenden platziert werden.

Sie können Wiederholungsenden im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können alle einzelnen Wiederholungsenden-Abschnitte im Notensatz-Modus unabhängig von anderen Abschnitten im Wiederholungsende grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Im Notensatz-Modus hat jeder Abschnitt von Wiederholungsenden zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende.

Wenn Wiederholungsenden-Abschnitte über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Abschnitte auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.



Wiederholungsenden werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Wiederholungsenden nur in Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538



[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

Wiederholungsenden-Text bearbeiten

Sie können den Text, der in einzelnen Abschnitten von Wiederholungsenden angezeigt wird, durch eigenen Text ersetzen. Standardmäßig zeigt er die Anzahl der Durchläufe für jeden Abschnitt an.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Wiederholungsenden-Abschnitte aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Abschnitten angezeigte Text wird geändert.

Wenn Sie **Benutzerdefinierter Text** deaktivieren, wird der Standardtext für die ausgewählten Wiederholungsenden-Abschnitte wiederhergestellt.

HINWEIS

- Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.
- Sie können die Formatierung der **Schrift für Wiederholungsenden** im Dialog **Schriftstile bearbeiten** bearbeiten. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie den gesamten Wiederholungsenden-Text kursiv anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778



[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 1274

[Durchläufe auf die unterschiedlichen Abschnitte von Wiederholungsenden verteilen](#) auf Seite 1275

Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern

Sie können die Darstellung der Linienenden in den letzten Abschnitten einzelner Wiederholungsenden ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, deren Darstellung des letzten Abschnitts Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Im Notensatz-Modus können Sie einen beliebigen Abschnitt im Wiederholungsende auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ende der Linie** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Offen, kurz**
 - **Offen, vollständige Länge**
 - **Geschlossen**
-

ERGEBNIS

Das Ende der Linie des letzten Abschnitts in den ausgewählten Wiederholungsenden wird geändert.



Haken von Wiederholungsenden verlängern/kürzen

Sie können einzelne Haken in Wiederholungsenden verlängern/kürzen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Die Hakenlänge einzelner Abschnitte in einem Wiederholungsende kann nicht geändert werden. Änderungen der Hakenlänge wirken sich immer auf das gesamte Wiederholungsende aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Wiederholungsenden aus, deren Haken Sie verlängern/kürzen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hakenlänge** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Haken der Wiederholungsenden länger. Wenn Sie den Wert verringern, werden die Haken der Wiederholungsenden kürzer. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien

Alle Aspekte von Wiederholungsenden können aus MusicXML-Dateien importiert und in MusicXML-Dateien exportiert werden.

Abschnitte, die zwischen anderen Enden liegen, können in Dorico Elements kein offenes rechtes Ende haben, obwohl dies in MusicXML-Dateien dargestellt werden kann.

Wiederholungsmarker

Wiederholungsmarker zeigen an, dass musikalisches Material wiederholt werden soll, aber im Gegensatz zu Wiederholungsenden beinhalten Wiederholungsmarker oft das Springen an verschiedene Positionen und Abschnitte, statt sich nacheinander durch die Musik zu bewegen.

The image shows two systems of musical notation. The first system has a vocal line with lyrics: 'sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und'. The piano accompaniment is in the bass clef. The second system has a vocal line with lyrics: 'nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah'. The piano accompaniment is in the bass clef. A Coda symbol (⊕) is placed above the vocal line in the middle of the second system, indicating a section that starts in the middle of the system.

Ein Coda-Abschnitt mitten im System

In Dorico Elements sind Wiederholungsmarker in die folgenden Arten unterteilt:

Wiederholungssprünge

Geben Sie die Position an, von der aus Spieler oder Wiedergabe springen müssen, z. B. *D.C. al Coda* oder *D.S. al Fine*.

Wiederholungssprünge sind rechtsbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol endet an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach links.

D.C. al Coda

D.S. al Fine

Wiederholungsabschnitte

Geben Sie die Ziele für Sprünge an, wie *segno* oder *coda*, oder geben Sie an, wo die Musik enden soll, wie *Fine*. In Dorico Elements werden Coda-Abschnitte, die mitten im System beginnen, automatisch mit einer Lücke von den vorhergehenden Noten getrennt. Coda-Abschnitte am Anfang von Systemen werden um denselben Wert eingerückt.

Wiederholungsmarker sind linksbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol beginnt an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach rechts.



Fine

Standardmäßig werden Wiederholungsmarker in einer einzigen Zeile angezeigt. Sie können sie aber auch einzeln in zwei Zeilen anzeigen, um gegebenenfalls ihre horizontale Ausdehnung zu reduzieren. Sie können auch ihre Absatzstile, einschließlich der Änderung der Schriftgröße, im **Absatzstile**-Dialog anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423
- [Wiederholungsmarker auf einer/zwei Zeilen anzeigen](#) auf Seite 1284
- [Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1285
- [Index für Wiederholungsmarker ändern](#) auf Seite 1282
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573
- [Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287
- [Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

Wiederholungsmarker-Absatzstile

Bei Wiederholungsmarkern werden zum Formatieren der Schriften Absatzstile verwendet, u. a. für Größe, Abstände und zur Ausrichtung weiterer Formatierungsoptionen. Da die einzelnen Arten von Wiederholungsmarkern unterschiedliche Formatierungen erfordern, besitzen sie standardmäßig jeweils einen eigenen Absatzstil.

Dorico Elements bietet die folgenden Standard-Absatzstile für Wiederholungsmarker:

- **Wiederholungsmarker-Sprünge:** Der Standard-Absatzstil, der für Wiederholungssprünge verwendet wird, wie zum Beispiel *D.C. al Coda* oder *D.S. al Fine*.
- **Wiederholungsmarker-Abschnitte:** Der Standard-Absatzstil, der für Wiederholungsabschnitte verwendet wird, wie zum Beispiel *coda* oder *Fine*.

Standardmäßig ist die Formatierung dieser Absatzstile gleich, Sie können sie aber unabhängig voneinander im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten, z. B. wenn Sie die Größe von Wiederholungssprüngen verringern, aber Wiederholungsbereiche in ihrer Standardgröße belassen möchten.

HINWEIS

Der **Markersprünge wiederholen**-Absatzstil übernimmt die Einstellungen des **Markerbereiche wiederholen**-Stil. Wenn Sie den **Markerbereiche wiederholen**-Absatzstil ändern, wirkt sich dies auch auf alle entsprechenden Optionen für den **Markersprünge wiederholen**-Absatzstil aus, die nicht entfernt wurden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Wiederholungsmarker-Text bearbeiten](#) auf Seite 1283
- [Wiederholungsmarker auf einer/zwei Zeilen anzeigen](#) auf Seite 1284

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Wiederholungsmarker aus, dessen Index Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften (je nach Bedarf einzeln oder zusammen) in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe:
 - **Marker-Index**
 - **Springen nach-Index**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

HINWEIS

Sie können nur Werte zwischen 1 und 3 eingeben.

ERGEBNIS

Marker-Index ändert die Reihenfolge des ausgewählten Wiederholungsmarkers im Vergleich zu anderen Wiederholungsmarkern des gleichen Typs.

Springen nach-Index ändert das Ziel des ausgewählten Wiederholungsmarkers.

BEISPIEL

Wenn Sie in einer Partie mit zwei verschiedenen D.S. al Coda-Markern zwei Codas haben, können Sie den **Marker-Index** für die erste Coda auf **1** und für die zweite auf **2** setzen, dann den **Springen-nach-Index** auf **1** für den ersten D.S. al Coda-Marker und auf **2** für den zweiten.

D.S. % al \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 573


[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, deren Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Wiederholungsmarkern angezeigte Text wird geändert. Segno-Symbole und Coda-Symbole in *D.C./D.S.*-Wiederholungssprüngen werden entfernt und durch Ihren benutzerdefinierten Text ersetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


Wiederholungsmarker auf einer/zwei Zeilen anzeigen

Sie können einzelne Wiederholungsmarker unabhängig von Ihren Einstellungen für das Layout entweder in einer einzelnen Zeile oder über zwei Zeilen verteilt anzeigen, z. B. wenn ein einzelner langer Wiederholungsmarker in einem Einzelstimmen-Layout über die Seitenränder hinausragt. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Sie können den Zeilenumbruch nur für Wiederholungssprünge wie *D.C. al Fine* oder *D.S. al Coda* ändern, die keinen benutzerdefinierten Text enthalten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Wiederholungsmarker aus, deren Zeilenumbruch Sie verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zeilenumbruch** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

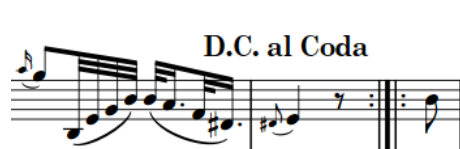
Die ausgewählten Wiederholungsmarker werden in zwei Zeilen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist. Anderenfalls werden sie in einer Zeile angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, gilt für Wiederholungsmarker die für das Layout festgelegte Einstellung für Zeilenumbrüche.

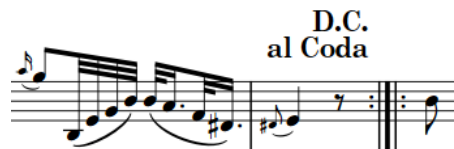
TIPP

Unter **Layout-Optionen > Notenzeilen und Systeme > Wiederholungsmarker** können Sie für jedes einzelne Layout Wiederholungsmarker zweizeilig anzeigen lassen. Beispielsweise können Sie sie in der Gesamtpartitur einzeilig und in Einzelstimmen-Layouts zweizeilig anzeigen.

BEISPIEL



Wiederholungsmarker ohne Zeilenumbruch



Wiederholungsmarker mit Zeilenumbruch

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Wiederholungsmarkern aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiederholungsmarker werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An der Position jedes ausgeblendeten Wiederholungsmarkers werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

Sie können Hinweisschilder für Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Wiederholungsmarker** wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

Positionen von Wiederholungsmarkern

Wiederholungsmarker werden standardmäßig über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert. Coda-Abschnitte werden mit einer Lücke im System von den vorhergehenden Noten getrennt.

Sie können Wiederholungsmarker im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können Wiederholungsmarker im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei aber nicht verändert. Sie können die Größe einzelner Lücken mitten im System vor Codas anpassen, indem Sie den Notenabstand an deren rhythmischen Positionen im Notensatz-Modus anpassen.

Sie können im **Wiederholungsmarker**-Bereich der Seite **Notenzeilen und Systeme** in den **Layout-Optionen** die notenzeilenabhängige Standardpositionierung von Wiederholungsmarkern in jedem Layout einzeln ändern.

Wiederholungsmarker werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Wiederholungsmarker nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern ändern](#) auf Seite 1286

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen](#) auf Seite 532

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

Notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern ändern

Sie können Wiederholungsmarker in jedem Layout unabhängig entweder über, unter oder sowohl über als auch unter der Notenzeile anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die notenzeilenabhängige Platzierung von Wiederholungsmarkern ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 4. Wählen Sie im **Wiederholungsmarker**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Standardplatzierung für Wiederholungssprünge und 'Fine'**: aus:
 - **Über Notenzeile**
 - **Unter Notenzeile**
 - **Über und unter unterster Notenzeile**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Wiederholungsmarker wird in den ausgewählten Layouts geändert.

Wiederholungsanzahl

Eine Wiederholungsanzahl an Taktenden mit Wiederholungszeichen informiert Interpretinnen, wie oft sie Notenabschnitte spielen sollen. Besonders hilfreich ist dies für Abschnitte, die dreimal oder noch häufiger gespielt werden, da Taktenden mit Wiederholungszeichen normalerweise angeben, dass die vorangehenden Noten zweimal gespielt werden sollen.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements die Anzahl von Wiederholungen an Systemobjekt-Positionen für Taktenden mit Wiederholungszeichen an, für die drei oder mehr Durchläufe eingestellt sind, sofern Wiederholungen bei der Wiedergabe berücksichtigt werden.

The image shows a musical score snippet in G major (one sharp). The top staff is a treble clef with a melody starting on G4, moving to A4, B4, and C5, then a whole rest. The bottom staff is a piano accompaniment with a bass clef, starting on G3, moving to A3, B3, and C4, then a whole rest. The score ends with a repeat sign (double bar line with two dots) and the annotation "Play 4 times" above it. The name "Ter-ry Mc-Leare." is written below the first staff.

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.

TIPP

Für die Wiederholungsanzahl wird der Absatzstil **Wiederholungsanzahl** verwendet, den Sie im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten können.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 575
[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573
[Wiederholungen bei der Wiedergabe ein-/ausschließen](#) auf Seite 573
[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312
[Systemobjekte](#) auf Seite 1380
[Programmsprache ändern](#) auf Seite 57
[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1292
[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1311
[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1299

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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Wiederholungen werden in die Wiedergabe aufgenommen.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen oder Wiederholungsanzahl-Angaben aus, für die Sie die Position der Anzahl ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ort für Anzahlangabe** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Anfang**
 - **Ende**
 - **Weder noch**
 - **Beide**

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Wiederholungsanzahl-Angaben wird geändert. Wenn eine Wiederholungsanzahl am Anfang von zu wiederholenden Abschnitten angezeigt wird, wird

sie links an den einleitenden Wiederholungszeichen ausgerichtet, die zu den ausgewählten Taktenden mit Wiederholungszeichen gehören.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL

Beide **Weder noch**

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

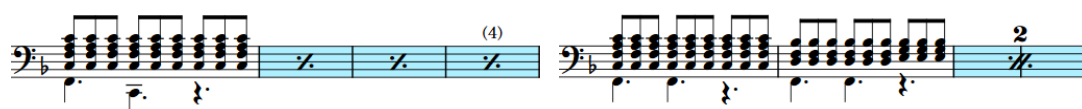
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Taktwiederholungen

Taktwiederholungen zeigen an, dass die Notenangaben der vorangehenden Takte exakt wiederholt werden soll, allerdings ohne dies erneut zu notieren. Taktwiederholungen können Gruppen mit einem, zwei oder vier Takten umfassen.

Eine Ein-Takt-Wiederholung zeigt zum Beispiel an, dass das Material aus einem Takt wiederholt wird, was bedeutet, dass jeder Takt in diesem Bereich dasselbe Material wiederholt. Eine Vier-Takte-Wiederholung zeigt an, dass das Material aus den vorangegangenen vier Takten wiederholt wird.



Ein-Takt-Wiederholungsregion

Zwei-Takte-Wiederholungsregion

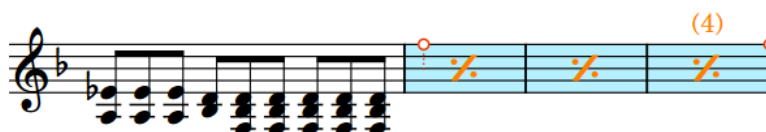


Vier-Takte-Wiederholungsregion

Diese Notations-Kurzbezeichnung kann sich wiederholende Noten leichter lesbar machen, da Interpreten die wiederholte Phrase nur einmal lesen und anschließend nur noch zählen müssen, wie oft sie diese wiederholen. Taktwiederholungen können auch horizontalen Platz sparen, da Wiederholungssymbole üblicherweise schmaler sind als die entsprechend ausgeschriebenen Takte.

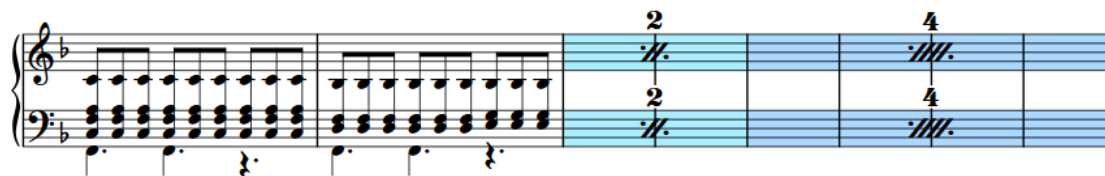
In Dorico Elements werden zur Anzeige von Taktwiederholungen Regionen mit Taktwiederholungen verwendet, was bedeutet, dass automatisch die zum Auffüllen der Region benötigte Anzahl von Taktwiederholungssymbolen angezeigt wird.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden Regionen mit Taktwiederholungen mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Sie können auch angrenzende Takt-Wiederholungsregionen anzeigen, zum Beispiel, wenn Sie eine Zwei-Takte-Wiederholung im ersten Durchlauf einer Phrase verwenden, und anschließend eine Vier-Takte-Wiederholung, um anzuzeigen, dass die ganze Phrase wiederholt wird. Wenn zwei unterschiedliche Takt-Wiederholungsregionen aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben hervorgehoben, um eine Identifizierung der einzelnen Regionen zu gewährleisten.



Phrase, die zwei benachbarte Taktwiederholungs-Regionen enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 437

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1292

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1296

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 843

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 575

[Anmerkungen](#) auf Seite 624



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Phrasenlänge Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Anz. Takte** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe:
 - **Ein Takt**
 - **Zwei Takte**

- **Vier Takte**

ERGEBNIS

Die Anzahl der Takte in den ausgewählten Takt-Wiederholungsregionen wird geändert. Dies wirkt sich auch auf die Wiedergabe aus.

TIPP

- Alle Dynamikanweisungen, die Sie in Regionen mit Taktwiederholungen hinzufügen, wirken sich auf die Wiedergabe der wiederholten Passagen aus.
 - Sie können die Länge der wiederholten Phrase auch ändern, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen öffnen und den Eintrag ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1296
[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 437
[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423
[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 453
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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 1298

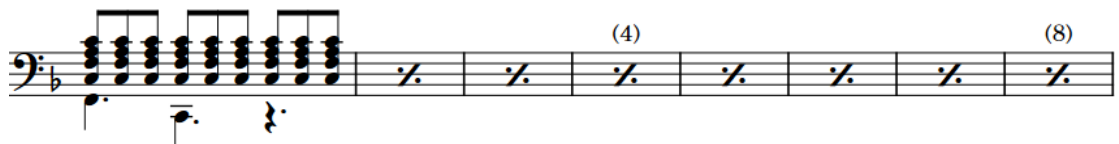
Anzahl von Taktwiederholungen

Taktwiederholungen sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter den Taktwiederholungen angezeigt werden, um den Musikerinnen dabei zu helfen, den Überblick zu behalten. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

Da Taktwiederholungen mit einer vollständig notierten Phrase von mindestens einem Takt beginnen müssen, beginnt die Zählzeit für die Taktwiederholungen eher mit einem notierten Takt als mit dem ersten Takt der Taktwiederholungs-Region. So zeigt zum Beispiel der dritte Takt in einem Taktwiederholungsbereich die Zählnummer 4 an, da dieser Takt das vierte Mal markiert, dass der ursprünglich notierte Takt gespielt wird. Jede Taktwiederholungs-Region hat ihre eigene separate Anzahl.



Region mit Taktwiederholung mit Zählnummern, die alle vier Takte angezeigt werden

In Dorico Elements können Sie die Anfangszahl für jede Taktwiederholungs-Region ändern. Sie können auch ändern, wie häufig die Anzahl angezeigt und ob sie mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden soll. Sie können auch den Schriftstil für Zahlen anpassen.

HINWEIS

Zahlen in Regionen mit Taktwiederholungen, Strichnotation und nummerierten Taktregionen nutzen denselben Schriftstil.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstil für Zahlen bearbeiten](#) auf Seite 1295

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 437

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1296

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 854

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1311

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1299



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie jene Ein-Takt-Wiederholungsregionen aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.

3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Anfangszahl der ausgewählten Regionen mit Taktwiederholungen wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Bei Änderung der Anfangs-Zählzeit von 1 zu 2, mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zählzeit auf dem zweiten Takt statt auf dem dritten angezeigt.

BEISPIEL

The image shows two columns of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each column contains three staves. The first staff in each column starts with a measure containing a quarter note, a quarter rest, and a sharp sign, followed by three measures of repeated notes. The first column has counts (4) above the first, third, and fifth measures. The second column has counts (4), (8), and (12) above the first, third, and fifth measures respectively.

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung** aus.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Frequenz der Zählzeiten in den ausgewählten Takt-Wiederholungs-Regionen wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1292

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 854



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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Anzahl Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zähldarstellung** 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

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

Schriftstil für Zahlen bearbeiten

Sie können die Formatierung des Schriftstils, der für die Anzeige der Zahlen in Regionen mit Taktwiederholungen, Strichnotation und in nummerierten Taktregionen verwendet wird, projektweit ändern, zum Beispiel, wenn Sie die Anzahl fett und kursiv darstellen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Schriftstile**, um den Dialog **Schriftstile bearbeiten** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der Liste der Schriftstile die Option **Anzahl Taktwiederholungen**.
 3. Aktivieren Sie die folgenden Optionen einzeln oder zusammen, um die jeweilige Eigenschaft der Schrift zu ändern:
 - **Schriftfamilie**
 - **Größe**
 - **Stil**
 - **Unterstrichen**
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Formatierung des projektweit für die Anzeige der Zahlen in Regionen mit Taktwiederholungen, Strichnotation und in nummerierten Taktregionen verwendeten Schriftstils wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

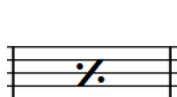
[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1311

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1299

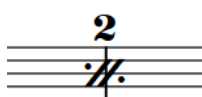
Gruppierung von Taktwiederholungen

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.



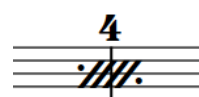
Ein-Takt-Wiederholungs-Symbol



Zwei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Drei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Vier-Takte-Wiederholung-Symbol

Sie können die Gruppierung festlegen, wenn Sie die Taktwiederholungen eingeben. Und Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern. Je nach dem, wo die Taktwiederholungsregion im Notenmaterial beginnt und endet, passt Dorico Elements die angezeigten Symbole automatisch an, damit Sie ein genaues Ergebnis erhalten. So wird zum Beispiel eine Phrase über acht Takte mit einem einzelnen notierten Takt gefolgt von sieben Ein-Takt-Wiederholungen, die in je vier Takten gruppiert sind, automatisch mit einer Ein-Takt-Wiederholung, einer Zwei-Takte-Wiederholung und einer Vier-Takte-Wiederholung angezeigt, um die sieben Takte zu füllen.



Acht-Takt-Phrase mit sieben Ein-Takt-Wiederholungen und je vier gruppierten Takten

TIPP

Bei der Anzeige von Mehrtaktpausen können Sie auch auswählen, dass Ein-Takt-Wiederholungsregionen zusammengelegt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423



[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 437

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Gruppierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Gruppieren alle** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe:
 - **Ein Takt**
 - **Zwei Takte**
 - **Vier Takte**

HINWEIS

Die verfügbaren Optionen hängen von der Mindestlänge der ausgewählten Taktwiederholungs-Regionen ab. Wenn Sie zum Beispiel Taktwiederholungs-Regionen auswählen, die über drei Takte gehen, sind nur **Ein Takt** und **Zwei Takte** im Menü verfügbar.

ERGEBNIS

Die Gruppierung der ausgewählten Taktwiederholungs-Regionen wird geändert. Dorico Elements berechnet automatisch die einfachste Methode, um die Region zu gruppieren. So wird zum Beispiel eine Phrase über acht Takte mit einem einzelnen notierten Takt gefolgt von sieben Ein-Takt-Wiederholungen, die in je vier Takten gruppiert sind, automatisch mit einer Ein-Takt-Wiederholung, einer Zwei-Takte-Wiederholung und einer Vier-Takte-Wiederholung angezeigt, um die sieben Takte zu füllen.

Nummerierte Taktregionen

Mit Hilfe von nummerierten Taktregionen können Sie Taktzahlen in bestimmten Regionen ohne zusätzliche Notationselemente anzeigen. Dies kann Interpretinnen beim Spielen von repetitiver Musik dabei helfen, den Überblick darüber zu behalten, wie viele Takte vergangen sind.



Nummerierte Taktregion über sechs Takte

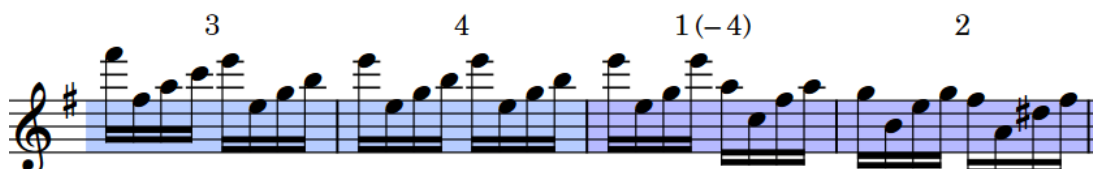
Standardmäßig werden nummerierte Taktregionen in (benutzerdefinierten) Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt. Sie können nummerierte Taktregionen in jedem einzelnen Layout ausblenden oder anzeigen.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden nummerierte Taktregionen mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Wenn zwei unterschiedliche nummerierte Taktregionen aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um sie leichter erkennbar zu machen.



Phrase, die zwei benachbarte nummerierte Taktregionen enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 438

[Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1292

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1290

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287

[Taktzahlen](#) auf Seite 852

Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen

Sie können nummerierte Taktregionen in jedem Layout eingeben, aber sie werden standardmäßig in Partitur-Layouts nicht angezeigt, da sie normalerweise in Einzelstimmen-Layouts am nützlichsten sind. Sie können nummerierte Taktregionen in jedem einzelnen Layout ausblenden oder anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie nummerierte Taktregionen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Nummerierte Taktregionen** die Option **Taktanzahl in nummerierten Taktregionen anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Nummerierte Taktregionen werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Zahlen in nummerierten Taktregionen

Zahlen in nummerierten Taktregionen werden in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter der Notenzeile angezeigt, um Interpreten dabei zu helfen, den Überblick darüber zu behalten, wie viele Takte vergangen sind.

Standardmäßig werden Taktzahlen in nummerierten Taktregionen an jedem Takt angezeigt. Außerdem werden sie unabhängig von der Taktzahlhäufigkeit am letzten Takt in jedem System und an den ersten und letzten Takten in jeder Region angezeigt.

Wenn sich nummerierte Taktregionen über vier oder mehr Takte erstrecken, fügt Dorico Elements den Gesamtbereich in Klammern zur Taktzahl am ersten Takt hinzu. So wird am ersten Takt in einer nummerierten Taktregionen über acht Takte zum Beispiel »1 (-8)« angezeigt.



Nummerierte Taktregion, in der die Taktzahlen alle drei Takte, die Zahl und Reichweite am Anfang und die Zahl in Klammern am Ende des Systems angezeigt werden

In Dorico Elements können Sie die Anfangszahl für jede nummerierte Taktregion ändern. Sie können außerdem festlegen, wo die Taktzahl relativ zur Notenzeile angezeigt wird, wie häufig sie angezeigt wird und ob Taktzahl und Reichweite mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Sie können auch den Schriftstil für Zahlen anpassen.

HINWEIS

Zahlen in Regionen mit Taktwiederholungen, Strichnotation und nummerierten Taktregionen nutzen denselben Schriftstil.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 438

[Schriftstil für Zahlen bearbeiten](#) auf Seite 1295

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287



[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1292

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1311

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren anfängliche Taktzahl Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.


ERGEBNIS


Die anfängliche Taktzahl für die ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel die Anfangszahl von 1 auf 2 ändern und Zahlen alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zahl im dritten statt im vierten Takt in der Region angezeigt.

Taktzahlhäufigkeit für nummerierte Taktregionen ändern

Sie können festlegen, wie häufig Taktzahlen in einzelnen nummerierten Taktregionen angezeigt werden, um zum Beispiel die Taktzahl in einer bestimmten nummerierten Taktregion nach acht Takten anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren Taktzahlhäufigkeit Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung** aus.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Taktzahlhäufigkeit in den ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 854

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, für die Sie die Taktzahlen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zahldarstellung** 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 1299

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 438

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677


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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren notenzeilenabhängige Positionierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Notenzeilen-relative Position** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**

ERGEBNIS

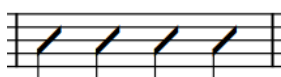
Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Rhythmusstriche

Rhythmusstriche sind diagonale Linien auf Notenzeilen, die Spielern anzeigen, dass etwas gespielt werden soll, ohne die genauen Rhythmen und Tonhöhen anzugeben. Sie werden oft von Akkordsymbolen begleitet, die dem Spieler den zu verwendenden Notensatz anzuzeigen.

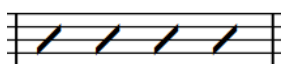
Es gibt zwei Arten von Rhythmusstrichen:

Striche mit Notenhälsen



Striche mit Hälsen geben in der Regel den zu spielenden Rhythmus, nicht aber die Tonhöhen an. Wird auch als »rhythmische Notation« bezeichnet.

Striche ohne Notenhälsen



Striche ohne Hälsen geben in der Regel weder Rhythmen noch Tonhöhen an. Wird auch als »Strichnotation« bezeichnet.

In Dorico Elements können Sie beide Arten von Rhythmusstriche gleichzeitig verwenden, indem Sie eine Kombination aus Regionen und Stimmen mit Strichnotation verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 240

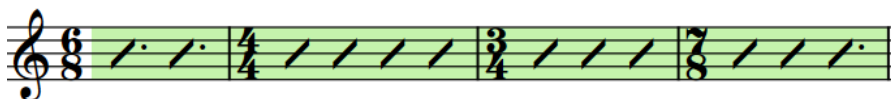
[Akkordsymbole](#) auf Seite 899

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Stimmen mit Strichnotation bei der Wiedergabe berücksichtigen/nicht berücksichtigen](#) auf Seite 1317

Regionen mit Strichnotation

In Regionen mit Strichnotation werden Rhythmusstriche über ihre Dauer automatisch entsprechend dem jeweiligen Metrum angezeigt: Zum Beispiel werden standardmäßig in 4/4 vier Striche pro Takt und in 6/8 zwei Striche pro Takt angezeigt. Eine einzelne Region mit Strichnotation kann sich über mehrere unterschiedliche Metren erstrecken.



Eine einzelne Region mit Strichnotation, die verschiedene Metren umfasst

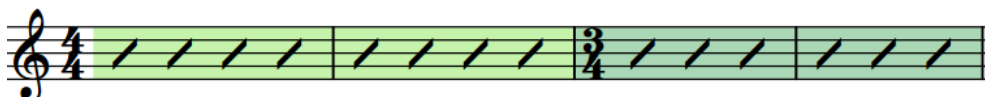
Mehrere Regionen mit Strichnotation können an derselben rhythmischen Position vorhanden sein. Wenn sich Regionen mit Strichnotation überschneiden, behandelt Dorico Elements dies als mehrstimmigen Kontext und ändert die Position der Striche in der Notenzeile automatisch.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden Regionen mit Strichnotation mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Wenn zwei unterschiedliche Regionen mit Strichnotation aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um sie leichter erkennbar zu machen.



Zwei benachbarte Regionen mit Strichnotation, hervorgehoben durch unterschiedliche Farben

Sie können Regionen und Stimmen mit Strichnotation im selben Projekt und an denselben rhythmischen Positionen verwenden. Sie können zum Beispiel einen Bereich mit Strichnotation eingeben, in dem Sie keine spezifischen Rhythmusangaben machen wollen, und dann Noten in einen einzelnen Takt in einer Stimme mit Strichnotation eingeben, in dem Sie einen genauen Rhythmus festlegen möchten.

TIPP

Da Rhythmusstriche häufig zusammen mit Akkordsymbolen angezeigt werden, die angeben, welche Noten der Interpret verwenden soll, können Sie Akkordsymbole in Strichnotations-/Akkordsymbol-Regionen in Instrumenten-Notenzeilen, in denen Akkordsymbole ausgeblendet sind, ausblenden oder einblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314
- [Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1311
- [Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1306
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450
- [Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1308
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907
- [Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 912
- [Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298
- [Taktwiederholungen](#) auf Seite 1290
- [Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287
- [MIDI-Trigger-Regionen](#) auf Seite 599
- [Anmerkungen](#) auf Seite 624

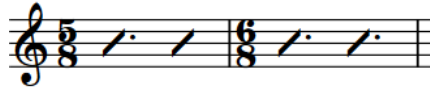
Notengruppierung in Regionen mit Strichnotation

Unter **Notationsoptionen** > **Notengruppierung** > **Rhythmusstriche** finden Sie Optionen, um die Gruppierung und den Notenwert von Rhythmusstrichen in Regionen mit Strichnotation für jede Partie unabhängig zu steuern.

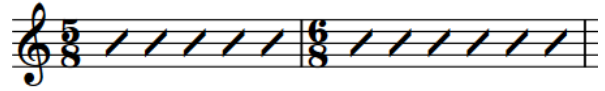
Anhand der verfügbaren Optionen können Sie unter anderem einstellen, ob Rhythmusstriche der Zählzeitgruppierung oder dem Zähler der Taktart folgen sollen, und den Notenwert

für Rhythmusstriche in offenen Metren festlegen. Zum Beispiel können Sie in 6/8 sechs Rhythmusstriche statt zwei punktierten Strichen anzeigen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.



Rhythmusstriche folgen Zählzeitgruppierung



Rhythmusstriche folgen Zähler der Taktart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Taktarten](#) auf Seite 1439

Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen

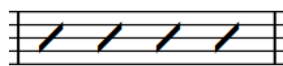
Sie können farbige Hervorhebungen für Regionen mit Strichnotation jederzeit ausblenden/ anzeigen, zum Beispiel um sie bei der Noteneingabe anzuzeigen, aber im Notensatz auszublenden.

VORGEHENSWEISE

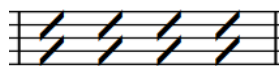
- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Strichnotation hervorheben**.
-

Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten

Mehrere Regionen mit Strichnotation und Stimmen mit Strichnotation können an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sein. In mehrstimmigen Kontexten für Stimmen mit Strichnotation und wenn Regionen mit Strichnotation ändert Dorico Elements automatisch ihre Notenzeilenposition und ihren Versatz, um alle Strichnotationen bestmöglich lesbar zu machen.



Einzelne Region mit Strichnotation



Zwei Regionen mit Strichnotation, eine mit Halsrichtung nach oben und mit Halsrichtung nach unten

Auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie partieweite Standardeinstellungen für Position und Versatz von Rhythmusstrichen relativ zu anderen Rhythmusstrichen an derselben rhythmischen Position festlegen.

HINWEIS

Diese Optionen beziehen sich auf alle Rhythmen mit Strichnotation, einschließlich Noten in Stimmen mit Strichnotation sowie Regionen mit Strichnotation.

Sie können auch die Positionen von Rhythmen mit Strichnotation untereinander manuell steuern, indem Sie ihre Hals- oder Stimmrichtung oder ihre Notenzeilenposition ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770



[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1505

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Stimmrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Stimmrichtung** in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**

ERGEBNIS

Die Stimmrichtung und damit die Halsrichtung der ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert.

HINWEIS

Dies hat lediglich Einfluss auf die Halsrichtung in Regionen mit Strichnotation auf der Mittellinie der Notenzeile und, wenn es mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position gibt. Wenn Sie zum Beispiel die Stimmrichtung einer Region mit Strichnotation auf der untersten Linie der Notenzeile in **Abwärts** ändern, wird ihre Halsrichtung nicht geändert, wenn sie sich nicht mit einer anderen Region mit Strichnotation überschneidet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Rhythmusstriche aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 - Bei Noten in Stimmen mit Strichnotation müssen Sie jede Note auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
 - Bei Regionen mit Strichnotation können Sie einen beliebigen Teil einer Region auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strichpos.**-Option in der entsprechenden Gruppe für den Typ der rhythmischen Strichnotationen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten:
 - **Noten und Pausen** für Noten in Stimmen mit Strichnotation
 - **Regionen mit Strichnotation** für Regionen mit Strichnotation
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS



Die Notenzeilenposition der ausgewählten Rhythmusstriche wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel den Wert für **Strichpos.** auf **4** ändern, werden die Rhythmusstriche auf der obersten Linie eines Fünfzeiligen Notensystems positioniert, während der **Wert -4** sie auf der unteren positioniert.

Wenn einer der Rhythmusstriche Hälse hat, wird ihre Halsrichtung automatisch angepasst.

Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen

Sie können Noten an derselben rhythmischen Positionen wie Regionen mit Strichnotation ein- bzw. ausblenden, z. B. wenn Sie Noten eingeben möchten, die Sie bei der Wiedergabe hören möchten, aber nur als Region mit Strichnotation angezeigt werden sollen, oder wenn Sie vorgeschlagene Noten zusätzlich zu den Regionen mit Strichnotation anzeigen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

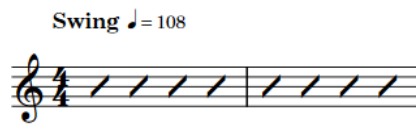
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die eine andere Notation zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden soll. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Andere Stimmen anzeigen** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
-

ERGEBNIS

Alle Noten in anderen Stimmen, die neben den ausgewählten Schrägstrichbereichen vorhanden sind, werden angezeigt, wenn **Andere Stimmen anzeigen** aktiviert ist. Andernfalls werden sie ausgeblendet.

BEISPIEL



Noten werden bei Anzeige der Region mit Strichnotation ausgeblendet



Noten werden bei Anzeige der Region mit Strichnotation angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1306



[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 436

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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements automatisch implizite Abstandspausen um Regionen mit Strichnotation an, die mitten in Takten beginnen/enden, so dass die Gesamtdauer jedes Takts klar ist.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil jeder Region mit Strichnotation aus, deren Abstandspausen Sie ein-/ausblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation** (einzeln oder zusammen):
 - **Pausen vor Start ausblenden**
 - **Pausen nach Ende ausblenden**
-

ERGEBNIS

Abstandspausen werden an der entsprechenden Seite der Regionen mit Strichnotation angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel beide Eigenschaften aktivieren, werden Abstandspausen sowohl vor als auch nach den ausgewählten Regionen mit Strichnotation ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

Regionen mit Strichnotation teilen

Sie können Regionen mit Strichnotation nach der Eingabe aufteilen, zum Beispiel, wenn Sie später in der Mitte einer vorhandenen Regionen mit Strichnotation eine genauere Notation eingeben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in jeder Region mit Strichnotation einen Strich unmittelbar rechts von der Position aus, an der Sie die Trennung vornehmen möchten.
2. Teilen Sie die Regionen mit Strichnotation auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **U**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .

ERGEBNIS

Die Regionen mit Strichnotation werden links vom ausgewählten Schrägstriche getrennt. Jeder Teil hat nun eigene Start-/End-Griffe, mit denen Sie die Teile unabhängig voneinander verlängern/verkürzen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1312


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die Notenhäse zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Strichart** in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Mit Notenhälsen**
 - **Ohne Notenhäse**

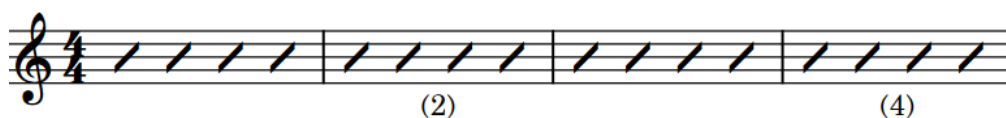
ERGEBNIS

Sie können die Notenhäse in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation ausblenden, wenn Sie **Ohne Notenhäse** auswählen. Sie können sie anzeigen, wenn Sie **Mit Notenhälsen** auswählen. Sofern für das vorliegende Metrum (zum Beispiel 3/8) angebracht, werden neben Notenhälsen auch Balken angezeigt.

Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation

Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter der Region mit Strichnotation angezeigt werden, damit die Spieler den Überblick darüber behalten, wie viele Takte vergangen sind. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

Standardmäßig wird die Taktzahl für Regionen mit Strichnotation in Klammern alle vier Takte unter der Notenzeile angezeigt. Jede Region mit Strichnotation hat ihre eigene separate Anzahl.



Region mit Strichnotation mit Taktzahl an jedem zweiten Takt

In Dorico Elements können Sie die Anfangszahl für jede Region mit Strichnotation ändern. Sie können außerdem festlegen, wo die Taktzahl relativ zur Notenzeile angezeigt wird, wie häufig sie angezeigt wird und ob Taktzahlen mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden sollen. Sie können auch den Schriftstil für Zahlen anpassen.

HINWEIS

Zahlen in Regionen mit Taktwiederholungen, Strichnotation und nummerierten Taktregionen nutzen denselben Schriftstil.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304
- [Schriftstil für Zahlen bearbeiten](#) auf Seite 1295
- [Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1287
- [Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1292
- [Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1299

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

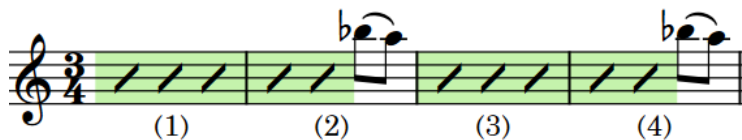
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die anfängliche Taktzahl für die ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel die Anfangszahl von 1 auf 2 ändern und Zahlen alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zahl im dritten statt im vierten Takt in der Region angezeigt.

BEISPIEL





Zwei getrennte Regionen mit Strichnotation, wobei die Anfangszählzeit in der zweiten Region geändert wurde, so dass der Eindruck entsteht, es würde die erste Region fortgesetzt.

Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Anzahl der angezeigten Zählzeiten für einzelne Regionen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel die Zählzeit nach acht Takten auf einer Region mit Ein-Takt-Wiederholung anzeigen möchten. Standardmäßig wird die Zählzeit für Regionen mit Strichnotation in jedem vierten Takt angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Häufigkeit der Zählzeiten in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Regionen mit Strichnotation teilen](#) auf Seite 1310

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 854

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil jeder Region mit Strichnotation aus, deren Taktanzahl-Angabe Sie ein-/ausblenden oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zahldarstellung** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Nicht anzeigen**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



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 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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil aller Regionen mit Strichnotation aus, bei denen Sie die Position der Taktzahlen relativ zur Notenzeile ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktzahlposition** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

Stimmen mit Strichnotation

Stimmen mit Strichnotation ermöglichen es Ihnen, bestimmte Rhythmen für Rhythmusstriche zu notieren. Sie verhalten sich wie normale Stimmen, insofern, als dass Sie Noten und Rhythmen manuell eingeben müssen; allerdings werden alle Noten in Stimmen mit Strichnotation standardmäßig auf der mittleren Zeile der Notenzeile platziert, unabhängig von den Tonhöhen, die Sie eingeben.

Wenn Sie später die Taktart ändern, zum Beispiel von 3/4 zu 6/8, ändert Dorico Elements nur die Notengruppierung, um sie dem Metrum anzupassen, genau wie bei anderen Noten. Die

Rhythmusdarstellung in Stimmen mit Strichnotation dagegen werden nicht geändert, anders als in Regionen mit Strichnotation.

HINWEIS

- Da Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation in normale Stimmen ändern können und umgekehrt, werden die Tonhöhen, die Sie eingeben, gespeichert.
- Standardmäßig werden Stimmen mit Strichnotation nicht wiedergegeben.

Sie können mehrere Stimmen mit Strichnotation gleichzeitig aktiv haben. Um allen Stimmen mit Strichnotation in mehrstimmigen Kontexten gerecht zu werden, ändert Dorico Elements ihre Notenzeilenposition automatisch. Allerdings können Sie die Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen auch manuell ändern.

Sie können Regionen und Stimmen mit Strichnotation im selben Projekt und an denselben rhythmischen Positionen verwenden. Sie können zum Beispiel einen Bereich mit Strichnotation eingeben, in dem Sie keine spezifischen Rhythmusangaben machen wollen, und dann Noten in einen einzelnen Takt in einer Stimme mit Strichnotation eingeben, in dem Sie einen genauen Rhythmus festlegen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1304

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1304

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1306

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 240

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Stimmen mit Strichnotation bei der Wiedergabe berücksichtigen/nicht berücksichtigen](#) auf Seite 1317


Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Stimme mit Strichnotation, die zuvor Notenhälse hatte, halslos machen möchten. Sie können die Stimmart auch auf normale Noten einstellen, was die ursprünglich eingegebene Tonhöhen wiederherstellt. Außerdem können Sie normale Noten in Rhythmusstriche ändern.

HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Noten in derselben Stimme aus. Wenn Sie nur für manche Noten die Stimmart der Stimme mit Strichnotation ändern möchten, müssen Sie die Stimme dieser Noten stattdessen einordnen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note in der Stimme aus, deren Stimmart Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Rhythmusstriche** > **[Stimmart]**.

Um zum Beispiel eine ganze, normale Stimme in eine halslose Stimme mit Strichnotation zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Rhythmusstriche > Striche ohne 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 240

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526




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 einzelzelliges Instrument dargestellt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Perkussions-Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Stimmen mit Strichnotation hinzufügen möchten.
 2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unter dem Editor für fünfzeilige Notenzeilen auf den Schalter, der der Art von Stimme mit Strichnotation entspricht, die Sie hinzufügen möchten.
 - Striche mit Notenhäsen 
 - Striche ohne Notenhäse 
-

ERGEBNIS

Die entsprechende Art von Stimme mit Strichnotation wird zum Kit hinzugefügt. Sie wird standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

Bei der Noteneingabe können Sie die Eingabemarke genau so in Stimmen mit Strichnotation verschieben, wie Sie es mit anderen Instrumenten im Kit tun können. Entsprechend können Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation genau so eingeben wie in Instrumente von Perkussions-Kits.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Notenzeilenposition von Stimmen mit Strichnotation im Kit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1498

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 167

Stimmen mit Strichnotation bei der Wiedergabe berücksichtigen/ nicht berücksichtigen

Standardmäßig werden Noten in Stimmen mit Strichnotation nicht wiedergegeben. Sie können alle Noten in Stimmen mit Strichnotation projektweit in die Wiedergabe aufnehmen bzw. aus ihr ausschließen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiederholungen**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Rhythmusstriche**-Abschnitt die Option **Stimmen mit Strichnotation wiedergeben**.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Alle projektweiten Noten in Stimmen mit Strichnotation werden bei der Wiedergabe berücksichtigt, wenn **Stimmen mit Strichnotation wiedergeben** aktiviert ist, und aus der Wiedergabe ausgenommen, wenn die Option deaktiviert ist. Wenn Stimmen mit Strichnotation bei der Wiedergabe berücksichtigt werden, werden Noten in Stimmen mit Strichnotation mit ihrer eingegebenen Tonhöhe wiedergegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 573









[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 240

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 Elements füllt die Lücken zwischen Noten automatisch mit impliziten Pausen des entsprechenden Notenwerts. Daher ist es für gewöhnlich nicht nötig, Pausen in Dorico Elements einzugeben.

Die Tabelle zeigt einige Beispiele für Noten und die Pausen mit dem entsprechenden rhythmischen Wert.

Dauer	Note	Pause
Halbe		
Viertel		
Achtel		
Sechzehntel		

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen eingeben](#) auf Seite 254

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 886

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 996

Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen

Pausen werden an der rhythmischen Position platziert, an der sie beginnen, und nicht in der Mitte von Zählzeiten, da dies zu Verwirrung über den Anfang und das Ende der Pause führen könnte. Pausen werden an anderen Objekten an derselben rhythmischen Position ausgerichtet.

Die einzige Ausnahme sind Ganztaktpausen, welche in der visuellen Mitte von Takten platziert werden. So heben sie sich klar von Halbnoten- und Ganznotenpausen ab, auf die Noten im selben Takt folgen.

Pausen werden nach Möglichkeit immer innerhalb der Notenzeile notiert. Sie werden nicht über oder unter die Notenzeile verschoben, wenn die Noten um sie herum sehr hoch oder sehr tief sind.

In Notenzeilen mit mehreren Stimmen werden Pausen jedoch höher in der Notenzeile oder darüber platziert, wenn die Notenhäse der Stimme nach oben gerichtet sind, und tiefer in der Notenzeile oder darunter, wenn die Notenhäse der Stimme nach unten gerichtet sind.



Beispiel für Pausenpositionen in einem mehrstimmigen Kontext

Pausen in mehreren Stimmen dürfen sich nicht überlappen. Sie können Pausen zusammenfassen, so dass nur eine angezeigt wird, wenn mehrere Stimmen eine Pause derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Die exakte vertikale Positionierung von Pausen ist eingeschränkt, da ihre Formen bestimmte Positionen relativ zu den Linien und leeren Bereichen von Notenzeilen erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1322

Implizite und explizite Pausen

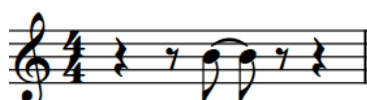
Implizite Pausen werden automatisch zwischen den Noten angezeigt, die Sie eingeben, und ihre Dauer folgt automatisch der Taktart und ihrer Position im Takt. Explizite Pausen sind Pausen, die während der Noteneingabe explizit eingegeben werden, indem ihre Dauer erzwungen wird, oder die aus einer MusicXML-Datei importiert wurden.

Dorico Elements notiert implizite Pausen gemäß der vorliegenden Taktart: 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 Elements nicht nötig, Pausen einzugeben, da implizite Pausen automatisch um die von Ihnen eingegebenen Noten angezeigt werden. Sie können implizite Pausen in explizite Pausen umwandeln, indem Sie ihre Dauer unveränderlich machen.



Eine an der vierten Achtelnote eines 6/8-Takts eingegebene Viertelnote erzeugt eine implizite Pause von der Dauer einer punktierten Achtelnote am Anfang des Takts.



Eine an der vierten Achtelnote eines 4/4-Takts eingegebene Viertelnote erzeugt zwei implizite Pausen von der Dauer einer Viertelnote und einer Achtelnote am Anfang des Takts.

Explizite Pausen können nicht unterdrückt werden, wenn Sie die Eigenschaften **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** nutzen, um Pausen vor der ersten Note in Stimmen und nach der letzten Note in Stimmen auszublenden.

Sie können Pausenfarben anzeigen, um zu erkennen, welche Pausen in Ihrem Projekt implizit und welche explizit sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen eingeben](#) auf Seite 254

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1321

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1322

Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten

In Dorico Elements werden automatisch implizite Pausen angezeigt, um rhythmische Positionen um Noten herum auszufüllen, auch bei mehreren Stimmen in einer Notenzeile. In solchen Fällen brauchen Sie aber möglicherweise mehr Kontrolle darüber, wann und wo Pausen angezeigt werden.

Normalerweise werden Pausen oder Noten für ganze Takte angezeigt, wenn Stimmen mindestens eine Note im jeweiligen Takt enthalten. Dies macht die rhythmische Position jeder Note in allen Stimmen im Takt umgehend klar.

Wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt, werden implizite Pausen in jedem Takt angezeigt, der Noten beliebiger Dauer in mehr als einer Stimme enthält. Taktpausen werden immer für die erste Stimme in einer Notenzeile angezeigt, auch in Takten, die nur Noten in einer Stimme mit Strichnotation enthalten.

Es kann jedoch sein, dass Sie Pausen vor der ersten Note in einer Stimme oder nach der letzten Note in einer Stimme nicht anzeigen möchten, wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt. Z. B. kann es nützlich sein, Pausen auszublenden, wenn eine Stimme verwendet wird, um Durchgangsnoten in einem Takt anzuzeigen, der ansonsten nur eine einzelne Melodielinie enthält.



Eine zweite Stimme, die zur Anzeige von Durchgangsnoten verwendet wird

Auf der **Pausen**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie für jede einzelne Partie festlegen, wann Pausen in verschiedenen mehrstimmigen Kontexten angezeigt werden sollen.

Außerdem können Sie Pausen aus ausgewählten Passagen löschen.

TIPP

Dorico Elements legt Pausen standardmäßig zusammen, wenn mehrere Stimmen Pausen derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Sie können mehrere Pausen an einzelnen rhythmischen Positionen sichtbar machen, indem Sie ihre vertikale Position ändern. Außerdem können Sie Ihre Partie-weiten Einstellungen für die

Zusammenlegung von Pausen in mehrstimmigen Kontexten auf der **Pausen**-Seite der **Partie-Optionen** ändern.



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase ohne implizite Pausen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1321

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1322

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314

Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln

Implizite und explizite Pausen verhalten sich unterschiedlich. Sie können z. B. implizite Pausen mit Hilfe des **Eigenschaften-Bereichs** ausblenden, explizite Pausen oder Pausen mit erzwungener Dauer jedoch nicht.

HINWEIS

Mit den Optionen **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des **Eigenschaften-Bereichs** können Sie nur implizite Pausen ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Schreiben-Modus** die expliziten Pausen aus, die Sie in implizite Pausen umwandeln möchten.
 2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten expliziten Pausen sind nun implizite Pausen. Sie können dies überprüfen, indem Sie **Pausenfarben** anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1322

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

Partie-Optionen für Pausen

Auf der **Pausen**-Seite in den **Partie-Optionen** finden Sie **Partie-bezogene** Optionen für die Positionierung und Notation von Pausen und können festlegen, wann Pausen angezeigt werden sollen.

Sie können zum Beispiel einstellen, ob Taktpausen in zusätzlichen Stimmen angezeigt werden, wann punktierte Pausen erlaubt sind und welche Standardpositionen Pausen in unterschiedlichen Kontexten einnehmen sollen. Sie können außerdem festlegen, ob Pausen mit identischem Notenwert und an derselben rhythmischen Position zu einer einzelnen Pause zusammengelegt werden sollen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Stimmen](#) auf Seite 1502

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1503

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

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 Elements zusammenfallende Pausen von identischem Notenwert in mehrstimmigen Kontexten zusammen und positioniert diese automatisch, um Kollisionen zu vermeiden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie die Pausen aus, deren vertikale Positionen Sie ändern möchten, oder wählen Sie Pausen an den rhythmischen Positionen aus, an denen Sie Pausen für jede Stimme anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pausenpos.** in der Gruppe **Noten und Pausen.**
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Pausen nach oben verschoben, wenn Sie ihn verringern, werden Pausen nach unten verschoben. Position 0 ist die mittlere Linie der Notenzeile. Wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, die Pausen mit demselben Notenwert an derselben rhythmischen Position haben, wird nur eine Pause angezeigt.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

- Wenn Sie **Pausenpos.** deaktivieren, werden die ausgewählten Pausen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.
- Unter **Notationsoptionen > Pausen > Positionierung von Pausen** können Sie wählen, ob nur eine Pause für alle Stimmen oder zusammenfallende Pausen mit identischem Notenwert in jeder Stimme angezeigt werden sollen.
- Unter **Notationsoptionen > Pausen > Positionierung von Pausen** können Sie festlegen, dass Pausen in derselben Stimme vertikal ausgerichtet werden sollen.
- Sie können die horizontale Position von Pausen und die Abstände um sie herum im Notensatz-Modus ändern, wenn **Notenabstand**  aktiviert ist. Dies erfolgt auf dieselbe Art wie das Ändern der Position von Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie Pausen löschen möchten, weil mehrere Pausen derselben Dauer an der gleichen Position in mehrstimmigen Kontexten erscheinen, können Sie diese Pausen unter **Notationsoptionen > Pausen > Positionierung von Pausen** zusammenlegen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pausen aus, die Sie löschen möchten.

TIPP

Sie können Pausen einzeln auswählen oder eine größere Auswahl von Pausen erstellen, die Sie löschen möchten.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Pausen entfernen**.

ERGEBNIS

Alle Pausen in der Auswahl werden gelöscht. Dies erfolgt, indem die Eigenschaften für **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs für die Noten oder Pausen unmittelbar rechts/links von den gelöschten Pausen automatisch so eingestellt werden, dass keine Pausen in den ausgewählten Regionen angezeigt werden.

HINWEIS

- Sie können Pausen später wieder einblenden, indem Sie die Noten oder Pausen links/ rechts von den gelöschten Pausen auswählen und 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 Elements keine Anhaltspunkte für die Berechnung der horizontalen Abstände. Daher können solche leeren Takte/Zählzeiten enger erscheinen.

BEISPIEL



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase nach Löschen der Pausen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 443

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 837

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

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 1327

Taktpausen in zusätzlichen Stimmen anzeigen/ausblenden

Sie können Taktpausen zwischen Noten oder expliziten Pausen in zusätzlichen Stimmen auf Partiebasis anzeigen/ausblenden. Zum Beispiel könnten Sie Taktpausen in kontrapunktischer Musik anzeigen, um sicherzustellen, dass man jeder Stimme einfach folgen kann.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie Taktpausen in zusätzlichen Stimmen aus-/einblenden möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Pausen**.
 4. Wählen Sie im Abschnitt **Pausen in zusätzlichen Stimmen** eine der folgenden Optionen für **Taktpausen in zusätzlichen Stimmen** aus:
 - **Taktpausen anzeigen**
 - **Taktpausen auslassen**
 5. Optional: Um Taktpausen für jede Stimme in leeren Takten anzuzeigen, wählen Sie im Abschnitt **Positionierung von Pausen** die Option **Jede Pause in jeder Stimme zeigen** für **Zusammenfallende Pausen derselben Dauer in unterschiedlichen Stimmen**.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Taktpausen werden zwischen Noten und expliziten Pausen in allen Stimmen in den ausgewählten Partien angezeigt, wenn Sie **Taktpausen anzeigen** wählen, und ausgeblendet, wenn Sie **Taktpausen auslassen** wählen.

HINWEIS

Bei Auswahl von **Taktpausen anzeigen** werden Taktpausen in leeren Takten vor der ersten Note oder expliziten Pause in zusätzlichen Stimmen nicht automatisch angezeigt. In zusätzlichen Stimmen, die nicht im ersten Takt beginnen, müssen Sie eine Taktpause im ersten Takt manuell eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1321

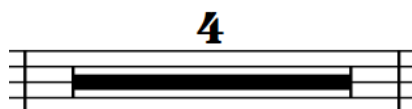
[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1319

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 255

Mehrtaktpausen

Mehrtaktpausen dienen der Gruppierung mehrerer aufeinanderfolgender leerer Takte in einer einzelnen Einheit und werden meistens anhand einer dicken horizontalen Linie über der mittleren Notenzeilenlinie angezeigt, die auch »H-Balken« genannt wird. Mit ihnen lässt sich der horizontale Platz verringern, der für mehrere leere Takte erforderlich wäre. Außerdem erleichtern sie es Spielern, sich an bestimmten Stellen in der Notation zurechtzufinden.



Eine Mehrtaktpause, die vier leere Takte anzeigt

HINWEIS

Mehrtaktpausen werden automatisch durch Objekte unterbrochen, die in ihrem Bereich positioniert werden, zum Beispiel durch mit Systemen verbundenen Text, Studierzeichen sowie Fermaten und Pausen. Wenn jedoch Objekte am Anfang des ersten Taktes einer Mehrtaktpause platziert werden, bleibt dieser Takt Teil der nachfolgenden Mehrtaktpause.

Sie können Mehrtaktpausen in Dorico Elements in jedem Layout einzeln ausblenden/anzeigen, und Sie können die Taktzahlbereiche darunter ausblenden/anzeigen.

Standardmäßig werden die Taktzahlen für Mehrtaktpausen nur einmal zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 854

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1329

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 Mehraktpausen** eine der folgenden Optionen für **Zusammenlegen**:
 - **Keine**
 - **Mehraktpausen**
 - **Mehraktpausen und Taktwiederholungen**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Keine** auswählen, werden in den ausgewählten Layouts keine Mehraktpausen angezeigt. Jeder leere Takt wird einzeln dargestellt.
- Wenn Sie **Mehraktpausen** auswählen, werden alle angrenzenden leeren Takte in den ausgewählten Layouts zu Mehraktpausen zusammengefasst. Taktwiederholungen verhindern jedoch die Zusammenfassung von Mehraktpausen, auch wenn sich keine anderen Noten in diesen Takten befinden.
- Wenn Sie **Mehraktpausen und Taktwiederholungen** auswählen, werden alle angrenzenden leeren Takte oder Takte, die nur Ein-Takt-Wiederholungen enthalten, in den ausgewählten Layouts zu Mehraktpausen zusammengefasst. Auch die Taktanzahl für Mehraktpausen wird über den zusammengefassten Ein-Takt-Wiederholungen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1290

[Taktzahlen-Bereiche in Mehraktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 854

Breite von H-Balken in Mehraktpausen ändern

Sie können die Breite einzelner Mehraktpausen-H-Balken ändern. So können Sie die genauen Positionen von Mehraktpausen steuern, zum Beispiel, wenn es Schlüsselwechsel am Ende von Mehraktpausen gibt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Mehraktpausen aus, deren Breite Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Breitenänderung H-Takt** in der **Mehraktpausen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Breite der ausgewählten H-Balken wird geändert. Höhere Werte vergrößern ihre Breite, niedrigere Werte verringern sie.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Verteilen](#) auf Seite 658

Mehrtaktpausen-H-Balken verschieben

Sie können einzelne Mehrtaktpausen-H-Balken horizontal verschieben. So können Sie die genauen Positionen von Mehrtaktpausen steuern, zum Beispiel, wenn es Schlüsselwechsel am Ende von Mehrtaktpausen gibt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Mehrtaktpausen aus, die Sie verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **H-Balken X-Versatz** in der **Mehrtaktpausen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die ausgewählten H-Balken werden horizontal verschoben. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden H-Balken nach rechts verschoben; wenn Sie ihn verringern, werden H-Balken nach links verschoben.


Mehrtaktpausen trennen

Sie können Mehrtaktpausen manuell auftrennen, ohne zusätzliche Notationselemente in den Noten anzuzeigen. Das Auftrennen von Mehrtaktpausen wirkt sich auf alle Layouts im Projekt aus, einschließlich Gesamtpartituren und Einzelstimmen.

HINWEIS

Mehrtaktpausen werden automatisch durch Objekte unterbrochen, die in ihrem Bereich positioniert werden, zum Beispiel durch mit Systemen verbundenen Text, Studierzeichen sowie Fermaten und Pausen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben im Notenbereich ein Layout geöffnet, das Objekte in den Takten enthält, in denen Sie Mehrtaktpausen trennen möchten oder in denen Mehrtaktpausen ausgeblendet sind. Sie können keine rhythmischen Positionen innerhalb von Mehrtaktpausen auswählen.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Mehrtaktpausen trennen möchten.
2. Wählen Sie **Notensatz > Mehrtaktpause trennen**.

ERGEBNIS

Alle Mehrtaktpausen in allen Layouts werden an der ausgewählten Position getrennt. An der Stelle, wo die Mehrtaktpausen getrennt wurden, wird ein Hinweisschild angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 469

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1327

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 43

Bindebögen

Bindebögen sind verjüngte, gekrümmte Linien, die Noten verbinden, um eine Legato-Artikulation und -Phrasierung anzuzeigen.

Je nach Kontext und dem Instrument, auf das sie sich beziehen, können Bindebögen neben der Kennzeichnung von Phrasen auch noch andere Bedeutungen haben. Spielern von Blasinstrumenten zeigen Bindebögen z. B. an, dass alle Noten in der Phrase mit demselben Atemzug zu spielen sind, ohne dass ein weiterer Zungenschlag erfolgt oder Noten unterschiedlich artikuliert werden. Spielern von Streichinstrumenten zeigt ein Bindebogen an, dass alle Noten in der Phrase legato und mit einem Bogenstrich gespielt werden müssen. Sängern zeigen Bindebögen an, dass mehr als eine Note auf dieselbe Silbe gesungen wird.



Bindebögen oberhalb und unterhalb der Notenzeile, einschließlich eines Notenzeilen-übergreifenden Bindebogens

Dorico Elements bestimmt automatisch die geeignete Endpunktposition und Krümmungsrichtung für Bindebögen auf Basis der Noten innerhalb ihrer Bereiche. Sie können dies jedoch manuell ändern.

Sie können beliebig viele eingebettete Bindebögen eingeben.

HINWEIS

Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe binden, um anzuzeigen, dass sie als einzelne Note zu spielen sind. Daher sind Haltebögen Teil der rhythmischen Notation, während Bindebögen als Artikulationen betrachtet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1345

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1421

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1344

[Elisionsbögen](#) auf Seite 1086

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1358

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1334

[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1342

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1332

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89

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 1334

[Kurze Bindebögen, die große Tonhöhenbereiche abdecken](#) auf Seite 1337

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1335

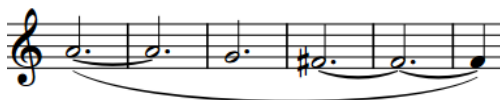
[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1342

Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten

Es gibt für moderne Musik und historische Editionen unterschiedliche Konventionen für die Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten.

Die moderne Konvention sieht vor, dass Bindebögen auf der ersten Note in Haltebogenketten beginnen und auf der letzten Note in Haltebogenketten enden. Dadurch wird die vollständige Länge der Phrase für den Instrumentalisten klar erkennbar, was ihm die Ausführung erleichtert. Dies ist die Standardeinstellung in Dorico Elements.

In historischen Editionen enden Bindebögen jedoch mitunter auf der ersten Note in einer Haltebogenkette und beginnen auf der letzten Note in einer Haltebogenkette. Beide Änderungen sparen vertikalen Platz, da kürzere Bindebögen nicht so weit über oder unter eine Notenzeile ragen.



Bindebogen, der auf der ersten Note in Haltebogenketten beginnt und auf der letzten Note endet





Bindebogen, der auf der letzten Note in Haltebogenketten beginnt und auf der ersten Note endet

Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern

Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern, auch bei Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen. Beispielsweise sind Bindebögen, die auf der letzten Note in Haltebogenketten beginnen und auf der ersten Note in Haltebogenketten enden, kürzer und erfordern weniger vertikalen Raum.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Position Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangspos. in Haltebogenkette**

- **Endpos. in Haltebogenkette**

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für jede Eigenschaft aus:

- **Erste Note**
 - **Letzte Note**
-

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Bindebögen wird relativ zu den Haltebogenketten geändert.

Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen

Es gibt spezielle Platzierungsregeln für Bindebögen, die auf einem Vorschlag beginnen und auf einer normalen Note enden, welche direkt auf den Vorschlag folgt.

Diese Regeln lauten:

- Bindebögen verbinden die Notenköpfe, nicht die 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 Elements unter Vorschlägen angezeigt und sind standardmäßig nach unten gekrümmt. Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen, werden nur in Hals-aufwärts-Stimmen in mehrstimmigen Kontexten über Noten angezeigt und sind nach oben gekrümmt.



Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in einem einstimmigen Kontext



Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in einem mehrstimmigen Kontext

Sie können die automatische Platzierung von Vorschlags-Bindebögen ändern, indem Sie die Halsrichtung eines Vorschlags ändern, die Richtung eines Bindebogens ändern und die Bindebogen-Griffe im Notensatz-Modus nutzen, um die Position eines Bindebogens präziser anzupassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1343

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1113

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge](#) auf Seite 1039

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1352

Position von Bindebögen relativ zu Notenzeilenlinien

Die Endpunkte von Bindebögen dürfen Notenzeilenlinien nicht berühren und ihr Scheitelpunkt darf Notenzeilenlinien nicht schneiden.

Diese Konvention wurde festgelegt, da ein Bindebogen, dessen Scheitelpunkt auf einer Notenzeilenlinie liegt, den Eindruck eines dreieckigen Keils zwischen der Notenzeile und dem

Bogen des Bindebogens erzeugen könnte. Wenn der Scheitelpunkt eines Bindebogens auf einer Notenzeilenlinie liegt, können Sie seine Höhe anpassen, um ihn über oder unter die Notenzeile zu verschieben.

HINWEIS

Obwohl Dorico Elements automatisch sicherstellt, dass Endpunkte von Bindebögen Notenzeilenlinien nicht berühren, sind zur einwandfreien Positionierung von Bindebögen eventuell manuelle Anpassungen erforderlich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Höhe von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1355

Bindebogen-Endpunktpositionen

Um Zusammenstöße zu vermeiden, variieren die Standardpositionen von Bindebogen-Endpunkten je nachdem, ob Bindebögen auf der Notenkopfseite oder auf der Halsseite von Noten platziert werden und ob es an derselben rhythmischen Position Artikulationen, Haltebögen und andere Bindebögen gibt sowie je nach ihrer Position relativ zu Notenzeilenlinien.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Notenköpfen und -hälsen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten relativ zu Notenköpfen beträgt $1/2$ Spatium über einem Notenkopf in einem Zwischenraum der Notenzeile und $1/4$ Spatium über einem Notenkopf auf einer Linie der Notenzeile.

Bindebögen werden zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten angezeigt, wenn sie auf deren Halsseite platziert werden; gemäß der Standardeinstellung werden ihre Endpunkte in geringem Abstand vom Ende des Halses positioniert.



Bindebögen zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Noten mit unterschiedlichen Halsrichtungen

Bei Bindebögen zwischen Noten mit unterschiedlichen Halsrichtungen positioniert Dorico Elements ihre Endpunkte standardmäßig nahe am Notenkopf, so dass die Form und Krümmungsrichtung von Bindebögen die aufsteigende oder absteigende Tonhöhenrichtung von Phrasen widerspiegelt, auch wenn sich diese über mehrere Notenzeilen erstrecken.



Bindebogen-Endpunkte nahe Notenköpfen



Bindebogen-Endpunkte nahe Halsenden

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen

Standardmäßig werden Dynamik- und Betonungsartikulationen außerhalb der Endpunkte von Bindebögen platziert, während Längenartikulationen innerhalb von Bindebogen-Endpunkten platziert werden, wodurch die Endpunkte automatisch angehoben werden. Akzente und Betonungen werden z. B. außerhalb der Enden von Bindebögen platziert, Staccato- und Tenuto-Markierungen jedoch innerhalb davon.

Bindebögen werden außerhalb von Artikulationen an Noten positioniert, die sich in der Mitte von Bindebögen befinden.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Haltebögen und anderen Bindebögen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten beträgt 1/4 Spatium über einem vorhandenen Bindebogen, der auf derselben Note beginnt/endet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1352

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1344

[Eingebettete Bindebögen](#) auf Seite 1344

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

[Artikulationen](#) auf Seite 830

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 834

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.

Im Notensatz-Modus können Sie jeden Bindebogenteil separat verschieben und bearbeiten. So können Sie die Anfangs-/Endhöhe jedes Bindebogenteils in jedem System unabhängig anpassen.

Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen

Standardmäßig passt Dorico Elements die Form und Position von Bindebögen an, um Zusammenstöße mit Objekten unter ihrem Bogen zu verhindern.

Wenn also ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Aufwärtskrümmung höher als die anderen Notenköpfe bzw. ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Abwärtskrümmung niedriger als die anderen Notenköpfe liegt, wird die Krümmung des Bindebogens angepasst, um einen Zusammenstoß zu verhindern und den Notenkopf unter dem Bindebogen zu belassen. Sie können die Kollisionsvermeidung für einzelne Bindebögen manuell deaktivieren.



Bindebogen mit aktivierter Vermeidung von Zusammenstößen (Standard)



Bindebogen mit deaktivierter Vermeidung von Zusammenstößen

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1344

[Vorzeichen](#) auf Seite 818

Vermeidung von Zusammenstößen von Bindebögen aktivieren/deaktivieren

Sie können zulassen oder verhindern, dass einzelne Bindebögen automatisch angepasst werden, um Zusammenstöße zu vermeiden. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Bindebögen aus, deren Kollisionsvermeidung Sie aktivieren/deaktivieren möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zusammenstöße vermeiden** in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden bei den ausgewählten Bindebögen Kollisionen vermieden. Bei deaktiviertem Kontrollkästchen werden Kollisionen nicht vermieden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

Kurze Bindebögen, die große Tonhöhenbereiche abdecken

Wenn kurze Bindebögen große Tonhöhenbereiche abdecken, werden sie stark gedreht, um den Abstand zu kompensieren. Dies kann dazu führen, dass die Enden kurzer Bindebögen zu winklig erscheinen.

Sie können die Kontrollpunkt-Griffe von Bindebögen verschieben, um ihre Kurven zu optimieren.

Von den drei Beispielen hat der mittlere Bindebogen die geschmeidigste Kurve. Die Griffe am rechten Bindebogen wurden ungünstig verschoben, wodurch die Kurve zu stark angewinkelt erscheint.

In der unteren Reihe werden die Positionen der Griffe angezeigt, um zu veranschaulichen, wie die darüber abgebildete Kurve erzeugt wurde.



Kurzer Bindebogen, der einen großen Tonhöhenbereich umfasst, ohne Anpassung



Derselbe Bindebogen mit angepasster Form, wodurch die Kurve geschmeidiger wird



Erneut derselbe Bindebogen mit ungeeigneter Anpassung, durch die die Kurve zu winklig wird



Standardplatzierung der Bindebogen-Griffe



Platzierung der Bindebogen-Griffe, durch die der entsprechende Bindebogen erzeugt wird



Platzierung der Bindebogen-Griffe, durch die der entsprechende Bindebogen erzeugt wird

TIPP

Bei der Anpassung von Bindebogenenden können Sie die besten Ergebnisse erzielen, wenn Sie die folgenden Richtlinien beachten:

- Der Kontrollpunkt am unteren Ende des Bindebogens (auf den Abbildungen zweiter Griff von links) ragt nicht links über die Breite des Bindebogens hinaus, die vom benachbarten Endpunkt (erster Griff von links) vorgegeben wird.
- Der Kontrollpunkt am höheren Ende des Bindebogens bildet relativ zu den Endpunkten keinen Winkel, der größer als 90 Grad ist. Sie können die gestrichelten Linien nutzen, um dies zu beurteilen.

Sie können die Form der Enden von kurzen Bindebögen auf verschiedene Arten anpassen:

- Einzelnen, indem Sie die Eigenschaften **Versatz Anfangsgriff** und **Versatz Endgriff** im Eigenschaften-Bereich im Notensatz-Modus aktivieren und ihre X-Werte ändern.
- Einzelnen, indem Sie die Griffe von Bindebögen im Notensatz-Modus verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1356

Bindebogenstile

In Dorico Elements sind verschiedene Bindebogenstile verfügbar, die unterschiedliche Bedeutungen anzeigen und unter unterschiedlichen Umständen verwendet werden.

Die folgenden Optionen für den Stil von Bindebögen sind verfügbar, wenn Sie **Stil** in der Gruppe **Bindebögen** des Eigenschaften-Bereichs aktivieren:

Durchgezogen

Dies ist die Standardeinstellung für Bindebögen. Bindebögen werden als gekrümmte durchgezogene Linien angezeigt, die an den Enden dünner als in der Mitte sind.



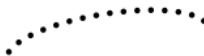
Gestrichelt

Bindebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Dieser Stil kann verwendet werden, um einen optionalen Bindebogen darzustellen, der Spielern zum Beispiel Atem-/Streichmuster empfiehlt.



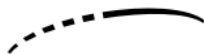
Gepunktet

Bindebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Bindebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt.



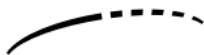
Halbgestrichelt Beginn

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.



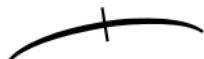
Halbgestrichelt Ende

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. 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gestrichelt**
 - **Gepunktet**
 - **Halbgestrichelt Beginn**
 - **Halbgestrichelt Ende**
 - **Editorisch**

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677


Strichlänge/Punktgröße in Bindebögen ändern


Sie können die Länge der Striche und die Größe der Punkte in einzelnen gestrichelten/ gepunkteten Bindebögen ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für gestrichelte/gepunktete Bindebögen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die gestrichelten/gedeuteten Bindebögen aus, deren Strichlänge/Punktgröße Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Bindebögen**:
 - Aktivieren Sie für gestrichelte Bindebögen **Strichlänge**.
 - Aktivieren Sie für gedeutete Bindebögen **Punktgröße**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.



ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Striche verlängert und Punkte vergrößert. Wenn Sie ihn verringern, wird beides verkürzt bzw. verkleinert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

Größe der Abstände in gestrichelten/gedeuteten Bindebögen ändern

Sie können die Länge der Abstände in einzelnen gestrichelten/gedeuteten Bindebögen ändern. 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die gestrichelten/gedeuteten Bindebögen aus, deren Abstand Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Bindebögen**:
 - Aktivieren Sie für gestrichelte Bindebögen **Abstand zwischen Strichen**.
 - Aktivieren Sie für gedeutete Bindebögen **Abstand zwischen Punkten**.
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten größer. Wenn Sie die Werte verringern, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten kleiner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

Einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern



Obwohl flache Bindebögen nicht oft als Standard eingesetzt werden, verwenden manche Herausgeber sie, um den vertikalen Platz zu verringern, den Bindebögen einnehmen. Sie können einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Kurze Bindebögen, d. h. Bindebögen, die nur wenige Noten umfassen, sehen als flache Bindebögen eventuell eigenartig aus, weswegen es ungünstig sein kann, den Stil für flache Bindebögen projektweit auszuwählen. Es wäre jedoch auch ungewöhnlich, flache Bindebögen nur ein- oder zweimal in einem Projekt zu verwenden. Daher empfehlen wir Ihnen, Änderungen des Krümmungsstils für nur einen oder zwei Bindebögen in einem Projekt zu vermeiden.

Es kann effektiver sein, Bindebögen anzupassen, anstatt ihren Krümmungsstil zu ändern. Sie können dies zum Beispiel im Notensatz-Modus tun, indem Sie einen einzelnen Bindebogen dünner/stärker machen, den Schulterversatz von Bindebögen anpassen oder ihre Höhe mit Hilfe der Griffe für die Bindebogenhöhe ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Krümmungstyp**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Normal (gekrümmt)**
 - **Flach**

ERGEBNIS

Der Krümmungsstil der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stärke von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1354

[Höhe von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1355

[Schulterversatz von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1357

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Krümmungsrichtung von Bindebögen

Bindebögen können nach oben oder unten gekrümmt sein oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten haben. Dorico Elements bestimmt auf Basis der zugehörigen Noten automatisch die geeignete Krümmungsrichtung für Bindebögen, aber Sie können sie manuell wieder ändern.

Ein Bindebogen in einer einzelnen Notenzeile ist immer nach oben gekrümmt und wird über den Noten platziert, es sei denn, die Hälse aller Noten unter dem Bindebogen zeigen nach oben – in diesem Fall ist der Bindebogen nach unten gekrümmt und wird unter den Noten platziert. Wenn sich ein Bindebogen auf eine Gruppe aus Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Noten bezieht, wird er über der Notenzeile platziert und ist nach oben gekrümmt.



Beispiele für Änderungen der Bindebogenrichtung entsprechend der Halsrichtung

Die folgenden Optionen für die Krümmungsrichtung von Bindebögen sind verfügbar, wenn Sie **Richtung** in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren:

Aufwärts



Erzwingt eine Aufwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie über Noten angezeigt werden.

Abwärts



Erzwingt eine Abwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie unter Noten angezeigt werden.

Aufwärts/Abwärts



Erzwingt eine Aufteilung von Bindebögen in zwei Segmente: Das erste ist nach oben, das zweite nach unten gekrümmt, so dass eine gespiegelte S-Form entsteht. Diese Form wird normalerweise verwendet, wenn Phrasen in der unteren Notenzeile beginnen und in der oberen Notenzeile enden, z. B. in Klaviernoten.

Abwärts/Aufwärts



Erzwingt eine Aufteilung von Bindebögen in zwei Segmente: Das erste ist nach unten, das zweite nach oben gekrümmt, so dass eine S-Form entsteht. Diese Form wird normalerweise verwendet, wenn Phrasen in der oberen Notenzeile beginnen und in der unteren Notenzeile enden, z. B. in Klaviernoten.

TIPP

- Sie können die präzisen Formen von einzelnen Bindebögen sowie die einzelnen Kurvensegmente von Bindebögen im Notensatz-Modus anhand der quadratischen Griffe an jedem Bindebogen anpassen.
- In Jazz-Partituren werden Bindebögen manchmal als Artikulation verwendet, weswegen alle Bindebögen bevorzugt über der Notenzeile platziert werden.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1335
- [Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1344
- [Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350





Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern

Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern, so dass sie nach oben oder unten verlaufen oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten annehmen. Sie können dies 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
- Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
- Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Aufwärts** 
 - Abwärts** 
 - Aufwärts/Abwärts**  (gespiegelte S-Form)
 - Abwärts/Aufwärts**  (S-Form)

ERGEBNIS

Die Krümmungsrichtung der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die präzisen Formen von Bindebögen sowie die einzelnen Kurvensegmente von Bindebögen im Notensatz-Modus anhand der Griffe an jedem Bindebogen anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350
- [Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1352
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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 Elements positioniert Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen ebenso wie normale Bindebögen. Sie können Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen auf dieselbe Weise verschieben und verlängern/kürzen wie Standard-Bindebögen, aber sie verhalten sich anders. Z. B. können Sie Stimmen-übergreifende Bindebögen nicht zu Noten in derselben Notenzeile in anderen Stimmen verschieben oder verlängern. Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen auch auf Noten in anderen Stimmen als denen erweitern/kürzen, in denen die Bindebögen beginnen/enden.

Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur zu Noten verschieben, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt. Wenn ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen z. B. eine Phrase abdeckt, die auf der unteren Notenzeile beginnt und in der oberen Notenzeile endet, können Sie den Notenzeilen-übergreifenden Bindebogen nur bis zur ersten Note in der oberen Notenzeile kürzen, nicht jedoch bis zu Noten in der unteren Notenzeile.

Die unterschiedlichen Stimmen können sich in derselben Notenzeile oder in unterschiedlichen Notenzeilen befinden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 1336

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1334

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

Eingebettete Bindebögen

Eingebettete Bindebögen sind zwei oder mehr gleichzeitig verwendete Bindebögen: Der übergeordnete Bindebogen zeigt dabei die Struktur der Phrase und die inneren Bindebögen zeigen die Artikulation innerhalb der Phrase. Sie werden auch »Bindebögen innerhalb von Bindebögen« genannt.

Abhängig von der jeweiligen Halsausrichtung innerhalb des übergeordneten äußeren Bindebogens werden innere Bindebögen eventuell auf der dem äußeren Bindebogen entgegengesetzten Seite der Notenzeile angezeigt.



Eine Phrase mit eingebetteten Bindebögen

Sie können eingebettete Bindebögen auf dieselbe Weise eingeben wie Standard-Bindebögen. Standardmäßig nimmt Dorico Elements Anpassungen an ihrer Positionierung vor, um Zusammenstöße zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 1336

Eingebettete Bindebögen eingeben

Sie können eingebettete Bindebögen sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Sie können eingebettete Bindebögen auch zu vorhandenen Noten in mehreren Notenzeilen gleichzeitig sowie zu Noten in unterschiedlichen Stimmen oder in unterschiedlichen, zum selben Instrument gehörenden Notenzeilen eingeben, zum Beispiel, wenn Phrasen über beide Zeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verlaufen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Noten aus, die Sie in den äußeren Bindebogen aufnehmen möchten.





TIPP

- Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, verbindet der Bindebogen diese automatisch mit der nächsten Note in derselben Stimme in der Zeile. Um Bindebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Stimmen einzugeben, müssen Sie beide Noten auswählen, indem Sie zum Beispiel die erste Note auswählen und dann die zweite bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** anklicken.
- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilen-übergreifenden Bindebögen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
- Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um gleichzeitig Bindebögen in diese Notenzeilen einzugeben.

2. Optional: Wenn Sie Bindebögen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.



3. Geben Sie den äußeren Bindebogen auf eine der folgenden Arten ein bzw. beginnen Sie ihn auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **S**.
- Klicken Sie im Notenfeld auf **Bindebogen** .

- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
4. Geben Sie den inneren Bindebogen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Wenn Sie eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzufügen: Wählen Sie die Noten innerhalb des äußeren Bindebogens aus, die Sie unter einem inneren Bindebogen platzieren möchten, und drücken Sie **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.
 - Um den inneren Bindebogen während der Noteneingabe auf derselben Note beginnen zu lassen wie den äußeren Bindebogen, drücken Sie **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.
 - Um den inneren Bindebogen während der Noteneingabe auf einer späteren Note beginnen zu lassen, geben Sie Noten ein oder versetzen Sie die Eingabemarke manuell an die gewünschte Stelle und drücken Sie dann **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.

HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzugefügt haben, hören Sie an dieser Stelle auf.

5. Geben Sie bei der Noteneingabe die Noten ein, die Sie in den inneren Bindebogen aufnehmen möchten.
Die Bindebögen werden automatisch erweitert, während Sie Noten eingeben, selbst wenn es Pausen dazwischen gibt.
 6. Beenden Sie den inneren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
 7. Geben Sie weitere Noten ein.
 8. Optional: Beginnen/Beenden Sie weitere innere Bindebögen.
 9. Beenden Sie den äußeren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
-

ERGEBNIS

Während der Noteneingabe beginnen Bindebögen ab der aktuell ausgewählten Note in allen Notenzeilen, die die Eingabemarke umfasst, und nicht ab der Position der Eingabemarke. Bindebögen werden automatisch erweitert, wenn Sie Noten eingeben, und enden auf der aktuell ausgewählten Note.

Wenn Sie Bindebögen zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die ausgewählten Noten mit Bindebögen verbunden. Wenn Sie zum Beispiel zwei Noten auswählen, die zum selben Instrument gehören, und zwei Noten, die zu einem anderen gehören, werden zwei Bindebögen eingegeben, die die Noten in jeder ausgewählten Notenzeile verbinden. Wenn Sie Noten in verschiedenen Notenzeilen ausgewählt haben, die zum selben Instrument gehören, wird ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen eingegeben.

Bindebögen werden entweder über oder unter den Noten platziert, je nach der Halsrichtung der Noten innerhalb der Auswahl. Innere Bindebögen können andere Krümmungsrichtungen haben als äußere Bindebögen. Standardmäßig nimmt Dorico Elements Anpassungen an ihrer Positionierung vor, um Zusammenstöße zu vermeiden.

TIPP

Sie können den äußeren Bindebogen und die inneren Bindebögen in beliebiger Reihenfolge eingeben, da Dorico Elements Bindebögen automatisch so anpasst, dass kürzere innerhalb von längeren Bindebögen platziert werden, und sicherstellt, dass sie nicht miteinander kollidieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1343

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.

The image shows a musical score with three staves. The top staff is in treble clef, the middle in bass clef, and the bottom in bass clef. The lyrics are: 'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And. The beams connecting notes across staves are highlighted in blue, indicating they are linked. The top staff's beam is also highlighted in orange, indicating it is the selected one.

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 986

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 480

Bindebögen miteinander verknüpfen

Dorico Elements verknüpft Bindebögen mit derselben Dauer an denselben rhythmischen Positionen automatisch miteinander, wenn Sie Bindebögen oder Notenmaterial, das Bindebögen

enthält, kopieren und in anderen Notenzeilen einfügen oder wenn Sie Bindebögen in verschiedenen Notenzeilen gleichzeitig eingeben. Sie können Bindebögen jedoch auch manuell miteinander verknüpfen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Bindebögen aus, die Sie miteinander verknüpfen möchten.

HINWEIS

Nur Bindebögen mit derselben Dauer, die an derselben rhythmischen Position beginnen, können miteinander verknüpft werden.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Bindebögen** > **Verknüpfen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen werden miteinander verknüpft.

Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben

Sie können die Verbindung zwischen Bindebögen aufheben, auch dann, wenn sie automatisch verbunden wurden. So können Sie zum Beispiel Bindebögen unabhängig voneinander verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen Bindebogen in jeder verbundenen Gruppe aus, für die Sie die Verbindung aufheben möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Bindebögen** > **Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

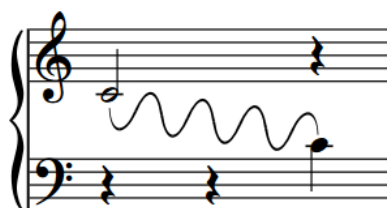
ERGEBNIS

Alle Bindebögen in den verknüpften Gruppen werden aufgehoben. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Bindebögen vorkommen.

Bindebogensegmente

Ein Standard-Bindebogen besteht aus einem Segment. Sie können jedoch auch ausgefeiltere, komplexere Bindebogenformen mit mehreren Segmenten erzeugen.

Indem Sie einem Bindebogen weitere Segmente hinzufügen, erzeugen Sie standardmäßig Wellenformen, die gleichmäßig über seine Länge verteilt sind. Je mehr Segmente Sie also hinzufügen, desto kürzer werden die einzelnen Segmente.

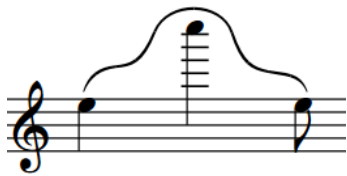


Bindebogen mit acht Segmenten

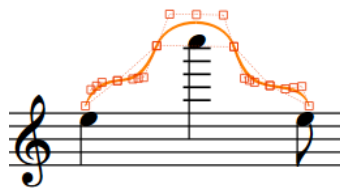
Im Notensatz-Modus können Sie jedes Segment grafisch verschieben, da jedes Segment einen eigenen Satz von fünf quadratischen Griffen hat. Mit diesen Griffen können Sie Bindebögen ungewöhnliche und komplexe Formen geben.

HINWEIS

- Dabei könnten Sie feststellen, dass Sie mehr Segmente benötigen als Kurven in Ihrer geplanten Form vorkommen, da in vielen Fällen für jede erhebliche Änderung des Winkels ein eigenes Segment benötigt wird. In Dorico Elements können Sie die Anzahl von Segmenten in vorhandenen Bindebögen erhöhen/verringern.
- Griffe an Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind zwischen angrenzenden Segmenten miteinander verbunden. Durch Verschieben eines verbundenen Kontrollpunkts wird der Kontrollpunkt am Anfang/Ende des nächsten/vorigen Segments im selben Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben.



Eine ungewöhnliche Bindebogenform, die anhand von fünf Segmenten erzeugt wurde.





Derselbe Bindebogen mit sichtbaren Positionen der Griffe aller fünf Segmente.

Anzahl von Segmenten in einzelnen Bindebögen ändern

Sie können die Anzahl von Segmenten in einzelnen Bindebögen ändern, um zum Beispiel Bindebögen mit ungewöhnlichen Formen zu erzeugen. 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Bindebögen aus, deren Anzahl von Segmenten Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anzahl Segmente** in der **Bindebögen-**Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Höhere Werte führen zu einer größeren Anzahl von Bindebogensegmenten. Niedrigere Werte führen zu einer geringeren Anzahl von Bindebogensegmenten. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Form von Bindebogensegmenten mit Hilfe ihrer Griffe präziser anpassen.

HINWEIS

Griffe an Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind mit dem entsprechenden Typ Griff an angrenzenden Segmenten verbunden. Wenn Sie Griffe verschieben, werden die verbundenen Griffe um dasselbe Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1352

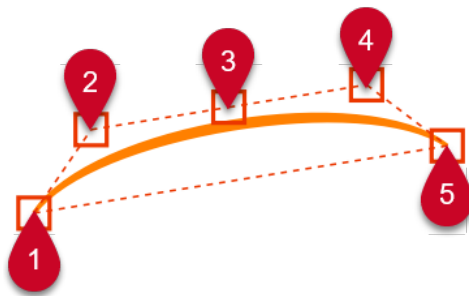
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Bindebögen im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jeder Bindebogen fünf quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Einige Griffe sind mit anderen verknüpft; das bedeutet, dass sich das Verschieben eines Griffs auf die Position benachbarter Griffe auswirken kann.



Bindebögen haben im Notensatz-Modus die folgenden Griffe:

- 1 Linker Endpunkt
- 2 Linker Kontrollpunkt
- 3 Bindebogenhöhe
- 4 Rechter Kontrollpunkt
- 5 Rechter Endpunkt

Wenn Sie zum Beispiel den linken Endpunkt verschieben, werden sowohl der Anfang des Bindebogens als auch die anderen Griffe mit Ausnahme des rechten Endpunkts verschoben. Wenn Sie jedoch den rechten Kontrollpunkt verschieben, wird nur der Griff für die Bindebogenhöhe zusammen mit ihm verschoben. Dies ermöglicht Ihnen eine präzise Kontrolle über die Form von Bindebögen und stellt dabei sicher, dass die Bögen am Ende eine angemessene Krümmung und einen nahtlosen Verlauf aufweisen.

HINWEIS

Bindebögen aus mehreren Segmenten haben zusätzliche Verbindungen zwischen Kontrollpunkt-Griffen, die sich darauf auswirken, wie sie sich im Verhältnis zu anderen Griffen bewegen.

Sie können diese Griffe anhand der Tastatur, der Maus oder der Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs verschieben, um die Form von Bindebögen

zu ändern. Außerdem können Sie den Winkel von Bindebögen ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre allgemeine Form hat.

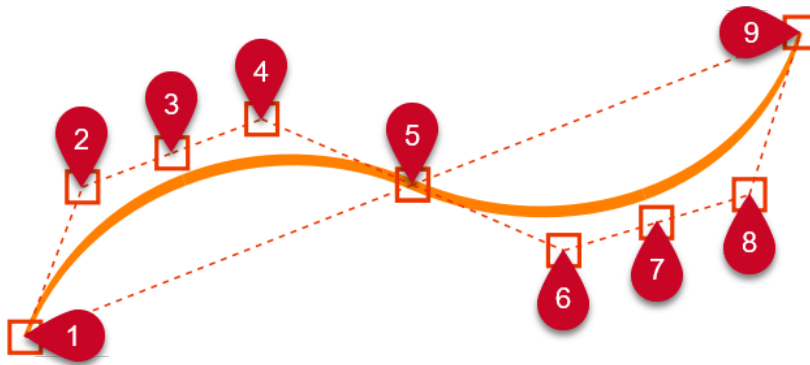
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogenhöhe](#) auf Seite 1355

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1356

Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus weist jedes Segment von Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten, z. B. bei S-förmigen Bindebögen, dieselben Griffe auf wie Standard-Bindebögen. So können Sie jedes Segment unabhängig bearbeiten, als handelte es sich dabei um einen eigenständigen Bindebogen. Um jedoch eine einheitliche Form zu gewährleisten, werden beim Verschieben bestimmter Griffe andere Griffe automatisch mit verschoben.



Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten haben im Notensatz-Modus die folgenden Griffe:

- 1 Linker Endpunkt
- 2 Linker Kontrollpunkt
- 3 Bindebogenhöhe
- 4 Rechter Kontrollpunkt
- 5 Mittlerer Kontrollpunkt
- 6 Linker Kontrollpunkt
- 7 Bindebogenhöhe
- 8 Rechter Kontrollpunkt
- 9 Rechter Endpunkt

Sie können jedes Segment wie bei Standard-Bindebögen auswählen und verschieben. Die Griffe an Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind jedoch zwischen angrenzenden Segmenten miteinander verbunden. Durch Verschieben eines verbundenen Kontrollpunkts wird der Kontrollpunkt am Anfang/Ende des nächsten/vorigen Segments im selben Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben. So werden scharfe Kanten verhindert, um sicherzustellen, dass Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten immer möglichst geschmeidig und symmetrisch geformt sind.

In Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind rechte Kontrollpunkte mit dem linken Kontrollpunkt im angrenzenden Segment verbunden. Wenn es kein angrenzendes Segment gibt, können die rechten/linken Kontrollpunkte neben den rechten/linken Endpunkten unabhängig verschoben werden. Im Schaubild oben ist zum Beispiel Kontrollpunkt 4 mit Kontrollpunkt 6 verbunden, aber Kontrollpunkte 2 und 8 sind nicht mit einem anderen Kontrollpunkt verbunden.

Wenn Sie den Griff für die Bindebogenhöhe verschieben, wird der Griff für die Bindebogenhöhe an angrenzenden Segmenten im selben Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben. Wenn Sie z. B. den Griff für die Bindebogenhöhe im mittleren Segment eines Bindebogens mit drei Segmenten verschieben, werden alle drei Griffe für die Bindebogenhöhe verschoben.

BEISPIEL



Der linke Kontrollpunkt ist ausgewählt.




Wenn der ausgewählte linke Kontrollpunkt nach oben und nach links verschoben wird, hat dies automatisch zur Folge, dass der rechte Kontrollpunkt am angrenzenden Segment nach unten und nach rechts verschoben wird.

Form/Winkel von Bindebögen ändern

Sie können Bindebögen und Bindebogengriffe grafisch verschieben und so die Form und/oder den Winkel einzelner Bindebögen ändern, um zum Beispiel einen Endpunkt relativ zu einem einzelnen Notenkopf anzupassen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

Das Ändern des Winkels von Bindebögen ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass ein Ende eines Bindebogens an einer Position beginnt, die über der Standardposition liegt, da Sie die Drehung des Bindebogens ändern und dabei die Positionen aller Griffe am Bindebogen relativ zueinander unverändert lassen können.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten die gesamten Bindebögen oder einzelnen Bindebogengriffe aus, die Sie verschieben möchten:
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf mehrere Bindebögen.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Bindebögen.
 - Wählen Sie einen ganzen Bindebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
 - Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Um den Winkel von Bindebögen zu ändern, wählen Sie nur seine Endpunkte aus.

- Sie können ganze Bindebögen nicht nach rechts/links, sondern nur nach oben/unten verschieben.

2. Verschieben Sie die Bindebögen bzw. die Griffe auf eine der folgenden Arten:

- Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Bindebögen/Griffe nach links zu verschieben. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
- Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
- Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
- Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
- Klicken Sie auf ganze Bindebögen und ziehen Sie sie nach oben/unten.
- Klicken Sie auf Griffe und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen oder Bindebogengriffe werden verschoben. Je nachdem, welche Griffe Sie ausgewählt haben und in welche Richtungen Sie sie verschoben haben, kann sich dadurch die Form, der Winkel und/oder die proportionale Größe der entsprechenden Bindebögen ändern. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Bindebogengriffe verschieben:

- **Beginn Versatz** verschiebt die linken Endpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Ende Versatz** verschiebt die rechten Endpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

Wenn Sie z. B. einen ganzen Bindebogen nach oben und nach rechts verschieben, werden alle seine Griffe verschoben und dadurch alle Eigenschaften aktiviert. Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um die Form von einzelnen Bindebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Bindebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

BEISPIEL



Bindebogen mit Standardwinkel und ausgewähltem rechten Endpunkt



Bindebogen mit geändertem Winkel nach Verschieben des rechten Endpunkts nach unten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1356

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1335

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Stärke von Bindebögen ändern

Sie können die Stärke einzelner Bindebögen ändern und sogar eine andere Stärke für Mittelteil und Ende wählen. 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Bindebögen aus, deren Stärke Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Endstärke**
 - **Mittenstärke**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte erhöhen, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Bindebögen stärker, wenn Sie sie verringern, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Bindebögen dünner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Indem Sie die Eigenschaften deaktivieren, setzen Sie den entsprechenden Teil der ausgewählten Bindebögen auf die Standardstärke zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Bindebogenhöhe

Die Höhe von Bindebögen bestimmt, wie weit Bindebögen vertikal über/unter Noten hervorstehen.

Indem Sie die Höhe von Bindebögen vergrößern, entfernen Sie ihre Scheitelpunkte weiter von der Notenzeile. Sie bekommen so eine rundere Form, die mehr vertikalen Platz benötigt. Wenn der vertikale Platz beschränkt ist, sollten Sie ein Gleichgewicht finden, damit Bindebögen stark genug gekrümmt sind, um eine gute Lesbarkeit für Spieler zu ermöglichen, ohne dass es jedoch zu Überschneidungen kommt.



Ein langer Bindebogen mit Standardhöhe



Ein langer Bindebogen mit nach oben angepasster Höhe



Ein langer flacher Bindebogen mit Standardhöhe



Ein langer flacher Bindebogen mit nach oben angepasster Höhe

TIPP

Sie können die Höhe einzelner Bindebögen im Notensatz-Modus ändern.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1335

Höhe von Bindebögen ändern

Sie können die Höhe von einzelnen Bindebögen ändern, um zum Beispiel die Höhe eines besonders langen Bindebogens zu verringern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den Griff für die Höhe (mittlerer Griff) der Bindebögen aus, deren Höhe Sie ändern möchten.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:

- Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Griffe nach oben zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
- Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
- Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
- Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
- Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.

ERGEBNIS

Die Höhe der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Um beim manuellen Ändern der Höhe von Bindebögen eine visuell ansprechende und symmetrische Kurve beizubehalten, müssen Sie die Griffe für die Bindebogenhöhe eventuell nicht nur nach oben/unten, sondern auch geringfügig nach rechts/links verschieben.
- Das Verschieben von Griffen für die Bindebogenhöhe nach rechts/links wirkt sich auf die Form des gesamten Bindebogens aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1352

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Versatz von Bindebogenschultern

Bindebogenschultern wirken sich auf die Krümmung der Kurvenabschnitte von Bindebögen aus, die auf einen Endpunkt zulaufen, da diese Enden häufig deutlich stärker angeschrägt sind als der übrige Bindebogen.

Wenn Sie den Wert für den Schulterversatz erhöhen, wird der Kurvenansatz flacher; wenn Sie ihn verringern, wird der Kurvenansatz steiler. Der Schulterversatz muss daher mit der Höhe des Bindebogens in Einklang gebracht werden, um die ideal gekrümmte Form zu erzielen.



Ein langer Bindebogen mit Standard-Schulterversatz von 1/3



Ein langer Bindebogen mit erhöhtem Schulterversatz von 1,5




Ein langer Bindebogen mit verringertem Schulterversatz von -1/2

Sie können die Schultern einzelner Bindebögen im Notensatz-Modus anpassen.

Schulterversatz von Bindebögen ändern

Sie können die Schultern einzelner Bindebögen anpassen, indem Sie ihre Kontrollpunkt-Griffe verschieben. Sie können jeden Kontrollpunkt einzeln verschieben. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten einen der Kontrollpunkt-Griffe an jedem Bindebogen aus, dessen Schultern Sie anpassen möchten:
 - Wählen Sie einen ganzen Bindebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
 - Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Bindebögen.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
3. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 und 2 für den anderen Kontrollpunkt-Griff an den Bindebögen, deren Schultern Sie anpassen möchten.

ERGEBNIS

Der Schulterversatz der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Bindebogengriffe verschieben:

- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um den Schulterversatz von einzelnen Bindebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Bindebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1350

Bindebögen bei der Wiedergabe

Bindebögen lösen bei der Wiedergabe die Legato-Spielanweisung aus. Standardmäßig wird dadurch die Länge von MIDI-Noten erhöht, ohne dass dies Auswirkungen auf die Notation der Noten hat.

Gebundene Noten klingen über eine Dauer von 105 % ihres notierten Notenwertes, während nicht gebundene Noten über eine Dauer von 95 % ihres notierten Notenwertes klingen.

Die letzte Note innerhalb eines Bindebogens klingt über eine Dauer von 95 % ihres notierten Notenwertes, da auf sie kein Bindebogen folgt und die Legato-Anweisung nicht mehr benötigt wird.

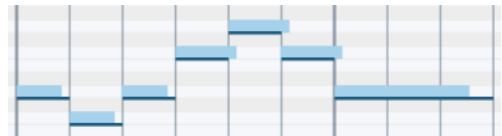
TIPP

- Sie können die Standardwerte für die klingende Dauer von gebundenen Noten auf der **Timing**-Seite unter **Wiedergabe-Optionen** ändern.
 - Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel, wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.
-

Das Beispiel zeigt, wie die MIDI-Notenlänge, angezeigt durch die hellblauen Balken, bei Verwendung von Bindebögen erhöht wird. Die dünneren, dunkleren Balken zeigen die notierte Dauer der einzelnen Noten an. Die ersten drei Noten sind nicht gebunden, weswegen die Balken für die MIDI-Länge kürzer als die Balken für den notierten Notenwert sind. Die letzten vier Noten sind gebunden, weswegen die MIDI-Länge die notierte Länge übersteigt, um den Legato-Klang zu erzeugen. Die letzte Note der gebundenen Gruppe ist jedoch nicht länger, da die letzte Note einer gebundenen Phrase wie eine normale, nicht gebundene Note behandelt wird.



Eine Phrase in einer Instrumenten-Notenzeile



Dieselbe Phrase im Pianorollen-Editor

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 722

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 712

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

Notenzeilenbeschriftungen

Notenzeilenbeschriftungen werden verwendet, um die Instrumente zu kennzeichnen, die Noten in den entsprechenden Notenzeilen spielen. Sie werden links von Systemen vor dem ersten Taktstrich positioniert. Notenzeilenbeschriftungen werden für gewöhnlich in Noten mit mehreren Spielern verwendet.

Üblicherweise werden Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen für die ersten Systeme in jeder Partie vollständig und in den Notenzeilenbeschriftungen folgender Systeme in abgekürzter Form angezeigt. Die Nutzung abgekürzter Instrumentennamen spart horizontalen Platz, so dass Sie mehr Noten in jedes System aufnehmen können.



Beispiele für Notenzeilenbeschriftungen im ersten System einer Partie

Standardmäßig zeigen Notenzeilenbeschriftungen in Dorico Elements die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen an. Sie können stattdessen auch für jeden Spieler in jedem einzelnen Layout Spielernamen in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen, zum Beispiel im Fall von Perkussionisten, die mehrere Instrumente spielen.

Bei Spielern, denen mehrere Instrumente zugewiesen sind und bei denen Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden, zeigt die Notenzeilenbeschriftung das Instrument an, das sie momentan spielen. Wenn Spieler ihr Instrument im laufenden System wechseln, wird das neue Instrument über der Notenzeilenbeschriftung an der Position seiner ersten Note angezeigt und die Notenzeilenbeschriftung wird am Anfang des nächsten Systems aktualisiert.

Dorico Elements schließt die Transposition bzw. die Stimmung von Instrumenten standardmäßig in Notenzeilenbeschriftungen für transponierende Instrumente ein. Transponierende Instrumente sind Instrumente, deren klingende Tonhöhe von ihrer notierten Tonhöhe abweicht.

Bei Einzelstimmen-Layouts werden standardmäßig keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, da die meisten Einzelstimmen nur eine einzige Notenzeile umfassen, deren Art sich aus dem Kontext und dem Layout-Namen klar ableiten lässt. Der Layout-Name wird standardmäßig oben links auf der ersten Seite von Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

Sie können festlegen, wann Transpositionen oder Tonhöhen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden sollen. Sie können auch festlegen, ob die Transposition des Instruments vor oder nach dem Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden soll.

HINWEIS

- Sie müssen Instrumente in Notenzeilenbeschriftungen nicht manuell nummerieren, da Dorico Elements Instrumente automatisch nummeriert, wenn es mehrere Spieler des gleichen Typs gibt, die Instrumente mit identischen Namen halten.
- Layout-Namen sind nicht mit den Instrumentennamen identisch, die für Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.
- In Notenzeilenbeschriftungen, 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 Elements importieren, können Sie die Genauigkeit der automatischen Instrumentenwahl optimieren, indem Sie vor dem Exportieren die Instrumentennamen im **Noten-Editor** von Cubase in dieselben deutschen Instrumentennamen ändern, die in Dorico Elements verwendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können in jedem einzelnen Layout vollständige oder verkürzte Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen oder Notenzeilenbeschriftungen vollständig ausblenden. Das erste System in jeder Partie und alle folgenden Systeme können unterschiedliche Notenzeilenbeschriftungs-Längen haben.

Standardmäßig werden in Gesamtpartitur-Layouts im ersten System jeder Partie vollständige Notenzeilenbeschriftungen und in folgenden Systemen abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen angezeigt. In Einzelstimmen-Layouts werden keine Notenzeilenbeschriftungen in den Systemen angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Notenzeilenbeschriftungen angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenbeschriftungen am ersten System**:

- **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenbeschriftungen an folgenden Systemen** aus:
- **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Notenzeilenbeschriftungen werden an den entsprechenden Notenzeilen in den ausgewählten Layouts ausgeblendet/angezeigt.

- **Keine** blendet Notenzeilenbeschriftungen aus.
- **Vollständig** und **Verkürzt** zeigen die Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen mit der entsprechenden Länge an.

TIPP

Diese Einstellungen gelten für jede Partie im Layout, nicht für das Projekt im Ganzen. Wenn Sie zum Beispiel am ersten System in der ersten Partie in Ihrem Projekt vollständige Notenzeilenbeschriftungen anzeigen möchten, an den ersten Systemen aller folgenden Partien jedoch verkürzte Notenzeilenbeschriftungen, empfehlen wir Ihnen, die Einstellung zu wählen, die sich für die meisten Partien im Layout eignet, und dann die Länge von Notenzeilenbeschriftungen an anderen Positionen nach Bedarf zu ändern.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument ändern.
- Sie können für jeden Spieler und jedes einzelne Layout festlegen, ob in den Notenzeilenbeschriftungen Instrumenten- oder Spielernamen angezeigt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1364

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1373

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371

Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können in jedem einzelnen Layout die minimale Einrückung für alle Systeme ändern, an denen Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden, um die Nutzung des horizontalen Platzes zu optimieren.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 4. Ändern Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich den Wert für **Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Mindesteintrückung aller Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1382

[Anfang/Ende von Systemen verschieben](#) auf Seite 536

Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen

Sie können unabhängig von den Layout-spezifischen Einstellungen festlegen, ob in Notenzeilenbeschriftungen an einzelnen System-/Rahmenumbrüchen vollständige, abgekürzte oder gar keine Instrumentennamen angezeigt werden sollen. Dies ist nützlich, wenn Sie z. B. am Anfang der ersten Partie vollständige, am Anfang folgender Partien jedoch abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen anzeigen möchten oder wenn Sie Notenzeilenbeschriftungen in Chormusik nur an Systemen mit komplexeren Einzelstimmen, Solopassagen oder Divisi-Passagen anzeigen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben System- oder Rahmenumbrüche an den Positionen eingefügt, ab denen Sie die Länge von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern möchten.
 - Für System-/Rahmenumbrüche werden Schilder angezeigt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die System-/Rahmenumbruch-Schilder an den Positionen aus, an denen Sie Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Notenzeilenbeschriftungen** in der **Format**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Vollständig**
 - **Abgekürzt**

- **Keine**

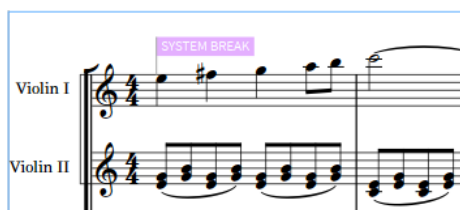
ERGEBNIS

Notenzeilenbeschriftungen werden bei den ausgewählten System-/Rahmenumbrüchen an den entsprechenden Systemen ausgeblendet/angezeigt. Die horizontale Ausrichtung wird automatisch angepasst, so dass das System die Breite des Notenrahmens ausfüllt.

- **Keine** blendet Notenzeilenbeschriftungen aus.
- **Vollständig** und **Verkürzt** zeigen die Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen mit der entsprechenden Länge an.

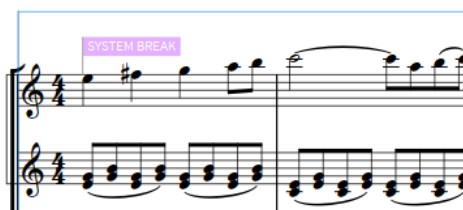
Indem Sie die Eigenschaft deaktivieren, setzen Sie alle ausgewählten Systemumbruch-Schilder auf Ihre Layout-spezifischen Einstellungen zurück.

BEISPIEL



The image shows a musical score for Violin I and Violin II. A purple box labeled 'SYSTEM BREAK' is positioned above the first measure of the Violin I staff. The notation labels 'Violin I' and 'Violin II' are visible to the left of their respective staves.

Vollständige Notenzeilenbeschriftungen angezeigt



The image shows the same musical score as the previous example, but with the notation labels 'Violin I' and 'Violin II' removed. A purple box labeled 'SYSTEM BREAK' is still present above the first measure of the Violin I staff.

Keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 664

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 668

[Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 666

[Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden](#) auf Seite 670

Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen

In Notenzeilenbeschriftungen können die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen oder der Spielernamen des entsprechenden Spielers angezeigt werden. In Notenzeilenbeschriftungen können vollständige oder abgekürzte Namen angezeigt werden.

Instrumentennummern werden automatisch sowohl in vollständigen als auch in verkürzten Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, die Instrumentennamen nutzen.

- **Vollständige** Notenzeilenbeschriftungen nutzen vollständige Instrumenten-/Spielernamen.
- **Abgekürzte** Notenzeilenbeschriftungen nutzen abgekürzte Instrumenten-/Spielernamen.
- Durch Auswahl von **Keine** werden keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

HINWEIS

- Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument und jeden Spieler ändern.
- Wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben, wird der Name über jedem Einzelstimmen-Layout beim Umbenennen von Instrumenten und Spielern nicht geändert. Sie können Layouts separat umbenennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
- [Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135
- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186
- [Spieler umbenennen](#) auf Seite 184
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 186
- [Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

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 1490

[Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen](#) auf Seite 165

[Absatzstile für Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1370

Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen

Transpositionen zeigen das Intervall zwischen der Note an, die ein Instrument spielt, und der klingenden Note, die dadurch erzeugt wird. Transponierende Instrumente wie z. B. F-Horn und B \flat -Klarinette werden üblicherweise mit ihrer Transposition (auch als »Instrumentenstimmung« bezeichnet) als Teil ihres Instrumenten- oder Layout-Namens angezeigt.

Je nachdem, welche Optionen für **Transposition zeigen** im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für transponierende Instrumente eingestellt sind, werden Transpositionen möglicherweise auch dann in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, wenn Sie Transpositionen in den jeweiligen Layout-Optionen ausgeblendet haben.

Dorico Elements legt fest, dass häufig verwendete transponierende Instrumente wie B \flat -Klarinette und B \flat -Trompete Ihren Layout-abhängigen Einstellungen für das Anzeigen/ Ausblenden von Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen folgen.

Um das Verwirrungsrisiko zu mindern, ist für ungewöhnlichere transponierende Instrumente wie A-Klarinette oder E-Trompete festgelegt, dass ihre Transposition in Notenzeilenbeschriftungen immer angezeigt wird, selbst wenn Sie Instrumenten-Transpositionen im Layout ausgeblendet haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1361

Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout unabhängig ausblenden oder anzeigen. Beispielsweise können Sie Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.

4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt die folgenden Optionen für **Instrumentenstimmung oder Transposition**:
 - **In vollständigen Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
 - **In abgekürzten Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Instrumenten-Transpositionen werden in Notenzeilenbeschriftungen der entsprechenden Länge in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn das jeweilige Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

HINWEIS

Je nachdem, welche Optionen für **Transposition zeigen** im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für transponierende Instrumente eingestellt sind, werden Transpositionen möglicherweise auch dann in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, wenn Sie Transpositionen in den jeweiligen Layout-Optionen ausgeblendet haben.

Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können die Darstellung und Position von Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout unabhängig ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Instrumenten-Transpositionen in Einzelstimmen-Layouts in einer separaten Zeile, in Partitur-Layouts jedoch in derselben Zeile in Klammern anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Darstellung/Position für Instrumenten-Transpositionen ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Position der Instrumentenstimmung in vollständigen Notenzeilenbeschriftungen**:
 - **Anfang**
 - **Ende**
5. Optional: Wenn Sie **Anfang** ausgewählt haben, geben Sie im Feld **Trennzeichen zwischen anfänglicher Tonhöhe des Instruments und Namen** die Zeichen ein, die als Trennzeichen angezeigt werden sollen.
6. Optional: Wenn Sie **Ende** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie die folgenden Optionen:
 - **In separater Zeile anzeigen**
 - **In Klammern anzeigen**

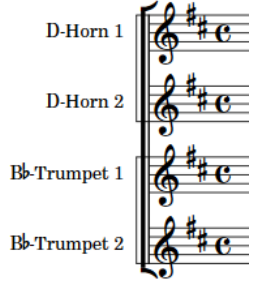
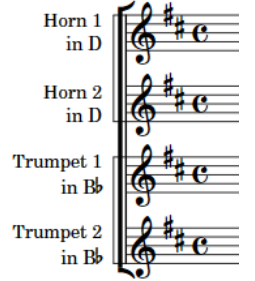
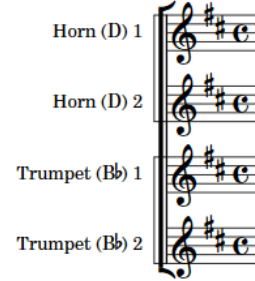
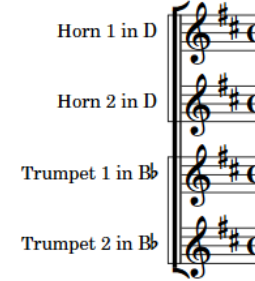
- **Instrumentnummer vor Transposition anzeigen**

7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Darstellung und Position von Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

BEISPIEL

			
Instrumenten- Transposition am Anfang, mit Trennstrich als Trennzeichen	Instrumenten- Transposition am Ende, in separater Zeile	Instrumenten- Transposition am Ende, in Klammern	Instrumenten- Transposition am Ende, nach Instrumentnummer

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 58

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 135

Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden

Sie können Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn jeder Partie für jedes einzelne Layout separat ein- oder ausblenden. Diese Beschriftungen können für Spieler mit mehreren Instrumenten nützlich sein, um das für ihre Einzelstimmen-Layouts benötigte Instrument hervorzuheben, da diese normalerweise keine Notenzeilenbeschriftungen enthalten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Beschriftungen für Instrumentenwechsel am Anfang von Partien aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Instrumentenwechsel** die Option **Instrumentenänderungs-Beschriftung zu Beginn der Partie anzeigen**.

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Beschriftungen für Instrumentenwechsel werden im ersten Takt jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn **Instrumentenänderungs-Beschriftung zu Beginn der Partie anzeigen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn diese Option deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 137

Spielergruppen-Beschriftungen

Spielergruppen-Beschriftungen zeigen die Namen von Spielergruppen als vertikalen Text auf vertikalen Klammern links von Notenzeilenbeschriftungen an. Sie ermöglichen es Ihnen, Gruppen von Notenzeilen leichter zu erkennen, und werden hauptsächlich in umfangreichen Werken eingesetzt, etwa in solchen für Orchester und Doppelchor.

The image shows a musical score snippet for three 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 Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet (Cl.), Bassoon (Fag.), and Bassoon (Fag.). The BRASS section includes staves for Trumpet (Trp.), Trombone (Tbn.), and Trombone (Tbn.). The CHOIR section includes staves for Soprano (Sopr.), Alto (Alto), Tenor (Tenor), and Bass (Bass). The score is titled 'E Un peu animé J. = 80' and includes a 'Rit.' marking. The time signature changes from 3/4 to 4/4. Vertical labels '3' and '4' are placed near the staves to indicate the time signature change.

Spielergruppen-Beschriftungen links von Notenzeilenbeschriftungen, die Abschnitte innerhalb eines Orchesters angeben

In Spielergruppen-Beschriftungen werden standardmäßig vollständige Spielergruppennamen angezeigt. Spielergruppen-Kurznamen werden verwendet, wenn der vollständige Spielergruppennamen länger ist als die Klammer.

Sie können Spielergruppen-Beschriftungen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts anzeigen.

TIPP

Spielergruppen-Beschriftungen nutzen den Absatzstil **Spielergruppenbeschriftungen**, den Sie im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spielergruppen](#) auf Seite 169
- [Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171
- [Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891
- [Absatzstile für Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1370
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

Spielergruppen-Beschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können Spielergruppen-Beschriftungen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Spielergruppen-Beschriftungen für Chöre im Gesamtpartitur-Layout anzeigen, aber im Vokalpartitur-Layout ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Spielergruppen-Beschriftungen aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich die Option **Spielergruppennamen anzeigen**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Spielergruppen-Beschriftungen werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie **Spielergruppennamen anzeigen** aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Absatzstile für Notenzeilenbeschriftungen

Bei Notenzeilenbeschriftungen werden zum Formatieren der Schriften, u. a. für Größe, Abstände, Ausrichtung und andere Optionen Absatzstile verwendet. Wenn Notenzeilenbeschriftungen aus mehreren einzelnen Teilen bestehen, z. B. wenn der Instrumentenname und die Instrumentenzahl unterschiedliche vertikale Positionen haben, dann können Sie jeden Teil separat formatieren.

The image shows a musical score with three staves. The top two staves are for violins, and the bottom staff is for wood blocks. Four red circles with numbers 1, 2, 3, and 4 point to different labeling styles. Style 1 is a large bracket on the left labeled 'VIOLINS'. Style 2 is 'Violin' centered between the two violin staves. Style 3 is 'Violin' centered between the two violin staves with a small '1' above it. Style 4 is a list of 'Wood Block 1' through 'Wood Block 5' on the left of the wood block staff.

Die folgenden Absatzstile werden für Notenzeilenbeschriftungen verwendet:

- 1 Spielerguppenbeschriftungen:** Wird für Spielergruppenbeschriftungen verwendet.
- 2 Notenzeilenbeschriftungen:** Der Standardstil, der für Notenzeilenbeschriftungen verwendet wird, in denen der Instrument-/Spielernamen und die Zahl ausgerichtet sind und nebeneinander stehen. Er wird außerdem für Gruppenbeschriftungen in divisi-Notenzeilen, Gruppen in Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung und für Instrument-/Spielernamen verwendet, die zwischen mehreren identischen Instrumenten oder zwischen Spielernummern in Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen gruppiert sind.
- 3 Notenzeilenbeschriftungen (innen):** Wird für einzelne Notenzeilen innerhalb von divisi-Gruppen, für Instrumentennummern bei zwischen mehreren identischen Instrumenten ausgerichteten Instrumentennamen sowie für Spielernummern in Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen verwendet.
- 4 Notenzeilenbeschriftungen (Perkussions-Raster):** Wird für einzelne Instrumente in Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung verwendet.

Sie können im **Absatzstile**-Dialog alle Absatzstile unabhängig voneinander bearbeiten, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass äußere Notenzeilenbeschriftungen links, innere Notenzeilenbeschriftungen jedoch rechts ausgerichtet werden.

TIPP

Sie können außerdem die Darstellung und Ausrichtung von Notenzeilenbeschriftungen in divisi-Notenzeilen an jeder einzelnen divisi-Änderung ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1369

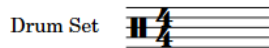
Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits

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:

Fünfzeiliges Notensystem

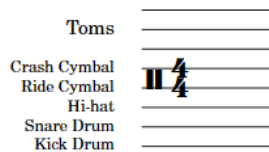
Einzelner Instrumentenname, für den der Instrumentenname des Perkussions-Kits verwendet wird.



Raster

Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, an der Notenzeilenposition des jeweiligen Instruments positioniert.

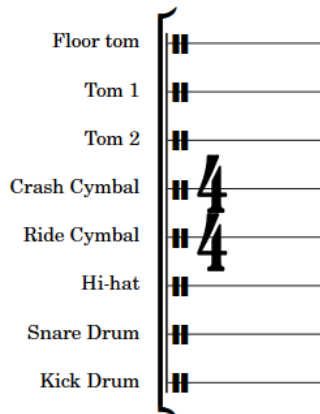
Gruppennamen werden mittig zwischen Instrumenten in jeder Gruppe ausgerichtet. Notenzeilenbeschriftungen für einzelne Instrumente in Rastern nutzen eine kleinere Schrift und einen anderen als den für Standardinstrumente verwendeten Absatzstil. Gruppen in Rastern nutzen den Standard-Absatzstil für Notenzeilenbeschriftungen.



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.

HINWEIS

Die kleineren Notenzeilenbeschriftungen für jede Zeile der Rasterdarstellung verwenden den Absatzstil **Notenzeilenbeschriftungen (Perkussions-Raster)**. Sie können diesen Absatzstil im **Absatzstile**-Dialog bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\) auf Seite 188](#)
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen auf Seite 183](#)
- [Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen auf Seite 165](#)
- [Instrumentengruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung erstellen auf Seite 165](#)
- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\) auf Seite 160](#)
- [Ungestimmte Perkussion auf Seite 1478](#)
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits auf Seite 1490](#)

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen müssen alle Spieler in der Notenzeile enthalten. Dorico Elements verbindet identische Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen automatisch, zeigt aber immer alle erforderlichen Spielernummern an.

An zusammengeführten Notenzeilen, die verschiedene Arten von Instrumenten oder Instrumente mit unterschiedlichen Namen enthalten, werden alle erforderlichen Instrumentennamen angezeigt.

The image shows a musical score snippet for five brass instruments. The staves are labeled as follows: Horn in F (1 and 2), Horn in F (3 and 4), Trumpet in C (1 and 2), Trombone (1 and 2), and Bass Trombone/Tuba. The notation includes notes, rests, and dynamic markings like 'fp' and 'a2'. The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature (C). The instruments are grouped together, and the notation is shared across the staves. The dynamic marking 'fp' (fortissimo piano) is used throughout the snippet. The 'a2' marking is used for the second part of the instrument groups.

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen für Blechblasinstrumente

Da sich die Zusammenführung häufig ändern kann, können Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen von System zu System abweichen. Die Notenzeilenbeschriftungen für zusammengeführte Divisi-Notenzeilen spiegeln die Teilungen am Anfang des Systems wider und zeigen die Instrumentennamen an.

Außerdem zeigt Dorico Elements Spieler-Beschriftungen über/unter zusammengeführten Notenzeilen an, um die Spieler anzugeben, zu denen die Noten in den zusammengeführten Notenzeilen gehören, da sich die Zusammenführung innerhalb eines einzelnen Systems ändern kann. Bei zusammengeführten Divisi-Notenzeilen zeigt Dorico Elements die Spieler-Beschriftungen »div.« mit eventuell erforderlichen Qualifikationen sowie Ihre festgelegte Unisono-Angabe jeweils am Anfang und am Ende jeder Unterteilung an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1361

[Zusammenführen](#) auf Seite 673

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

Notenzeilen

Eine Notenzeile ist eine Linie oder eine Gruppe von Linien, auf denen musikalische Noten notiert werden, um die Tonhöhe und die Rhythmik der Musik anzugeben. Gestimmte Instrumente nutzen die traditionelle Notenzeile aus fünf Linien, während ungestimmte Instrumente häufig in einer Notenzeile mit einer einzigen Linie notiert werden.

Bei Notenzeilen aus fünf Linien werden Noten auf den Linien und in den Zwischenräumen gesetzt, und Sie können außerdem Hilfslinien über/unter der Notenzeile verwenden, um Noten darzustellen, deren Tonhöhen innerhalb der regulären Notenzeile keinen Platz finden.



Eine Phrase in einer Notenzeile mit fünf Linien



Dieselbe Phrase in einer Notenzeile mit einer einzelnen Linie

Die Tonhöhe und das Register von Noten in Notenzeilen mit fünf Linien werden durch Schlüssel bestimmt, die außerdem mit Oktavzeichen kombiniert werden können, um anzugeben, welche Tonhöhen die Instrumentalisten spielen sollen.

In Notenzeilen mit fünf Linien für ungestimmte Perkussions-Kits entsprechen die einzelnen Notenzeilenpositionen unterschiedlichen Perkussionsinstrumenten.



Da es häufig notwendig ist, in verschiedenen Layouts je nach deren Typ unterschiedliche Notenzeilengrößen zu verwenden, um z. B. in Gesamtpartitur-Layouts kleinere Notenzeilen anzuzeigen als in Einzelstimmen-Layouts, können Sie in Dorico Elements verschiedene Aspekte von Notenzeilen in den **Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

[Schlüssel](#) auf Seite 939

[Oktavzeichen](#) auf Seite 948

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 635

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141

[Zusammenführen](#) auf Seite 673

[Divisi](#) auf Seite 1383

[Systemtrennzeichen](#) auf Seite 1378

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Systemeintrückungen](#) auf Seite 1381

Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen

Sie können Einstellungen für Notenzeilen in jedem Layout unabhängig ändern.

Im Bereich **Spatiumsgröße** der Seite **Seite** in den **Layout-Optionen** können Sie die Größe von Notenzeilen in jedem einzelnen Layout ändern.

Auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** der **Layout-Optionen** können Sie andere Aspekte von Notenzeilen ändern. Sie können z. B. ändern, welche Notenzeilenbeschriftungen an Systemen angezeigt werden, das erste System in jeder Partie einrücken und eine feste Anzahl von Takten für jedes System angeben. Außerdem können Sie auswählen, über den Notenzeilen welcher Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden.

HINWEIS

- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.
- Systemobjekte werden nur über verklammerten Gruppen in Ihrem Projekt angezeigt. Wenn Sie keine Klammern haben, werden Systemobjekte nur am oberen Rand von Systemen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 625
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768
[Notenzeilengröße](#) auf Seite 645
[Systemobjekte](#) auf Seite 1380
[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632
[Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1378
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1360
[Absatzstile für Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1370
[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891

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 Elements können Sie keine zusätzlichen Notenzeilen hinzufügen. Zusätzliche Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

The image shows a musical score for Debussy's 'Feuilles mortes'. It consists of three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué' and 'ppp'. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as triplets, slurs, and dynamic markings.

Ein Auszug aus Debussys Prelude für Klavier »Feuilles mortes« mit drei Notenzeilen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 1377

[Divisi](#) auf Seite 1383

[Stimmabhangige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 966

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

[Hinweise](#) auf Seite 469

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 ursprunglichen Phrase gespielt werden konnen, wie Vorschlage fur Ornamente, alternative Notationen aus anderen Quellen oder eine vereinfachte Version.

Sie konnen in Dorico Elements keine Ossia-Notenzeilen hinzufugen. Ossia-Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder offnen, das diese enthalt.

The image shows a musical score for a piano piece. It features three staves. The top two staves are labeled 'Piano' and the bottom staff is labeled 'Più facile'. The score includes various musical notations such as slurs, dynamics, and fingerings.

Eine Ossia-Notenzeile unter der Klavier-Notenzeile fur die linke Hand zeigt eine einfachere Alternative

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusatztliche Notenzeilen](#) auf Seite 1376

Systemtrennzeichen

Systemtrennzeichen werden zur Unterscheidung verschiedener Systeme verwendet, wenn diese auf derselben Seite angezeigt werden. Sie werden in der Regel als zwei dicke, parallel verlaufende, Winkellinien links neben den ersten Taktstrichen angezeigt.

In Dorico Elements werden die äußeren Ränder der Systemtrennzeichen an den entsprechenden Rändern der Notenrahmen ausgerichtet.



Ein Systemtrennzeichen zwischen zwei Systemen in einer Streichquartett-Partitur

Sie können auch andere Bedingungen für das Einblenden von Systemtrennzeichen festlegen und deren Darstellung in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern.

Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können die Bedingungen ändern, unter denen Systemtrennzeichen angezeigt werden. So können Sie unter anderem für jedes Layout einzeln die Mindestanzahl von Spielern festlegen, die erforderlich ist, damit sie angezeigt werden. Dies empfiehlt sich zum Beispiel, wenn Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen mit einer unterschiedlichen Anzahl von Notenzeilen angezeigt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Systemtrennzeichen anzeigen/ausblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Systemtrennzeichen**-Abschnitt die Option **Systemtrennzeichen anzeigen**.
5. Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** aktiviert haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen anzuzeigen, die mehr als eine festgelegte Anzahl von Notenzeilen enthalten, wählen Sie **Wenn Mindestanzahl Notenzeilen überschritten ist**.

- Um Systemtrennzeichen zwischen allen Systemen in Partien anzuzeigen, die mehr als eine festgelegte Anzahl von Spielern enthalten, wählen Sie **Wenn Mindestanzahl Spieler überschritten ist**.
 - Um Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen anzuzeigen, die eine unterschiedliche Anzahl von Notenzeilen enthalten, wählen Sie **Wenn Anzahl von Notenzeilen abweicht**.
6. Optional: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Ändern Sie bei Auswahl von **Wenn Mindestanzahl Notenzeilen überschritten ist** den Wert für **Mindestanzahl von Notenzeilen in System**.
 - Ändern Sie bei Auswahl von **Wenn Mindestanzahl Spieler überschritten ist** den Wert für **Mindestanzahl von Spielern**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** deaktiviert haben, werden Systemtrennzeichen in den ausgewählten Layouts ausgeblendet.
- Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** aktiviert haben, werden Systemtrennzeichen unter den entsprechenden Umständen in den ausgewählten Layouts angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632

Länge von Systemtrennzeichen projektweit ändern

Sie können die Länge der Systemtrennzeichen in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern, um zum Beispiel in Layouts mit vollständigen Notenzeilenbeschriftungen längere Systemtrennzeichen anzuzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Trennzeichen angezeigt werden sollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 4. Wählen Sie im **Systemtrennzeichen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Darstellung** aus:
 - **Standard**
 - **Lang**
 - **Extralang**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Systemobjekte

Systemobjekte sind Objekte, die für alle Notenzeilen im System gelten und in allen Layouts sichtbar sind, aber nicht an jeder einzelnen Notenzeile in Partitur-Layouts angezeigt werden müssen. Tempomarkierungen und Studierzeichen müssen z. B. für alle Spieler in ihren Einzelstimmen sichtbar sein, würden aber eine Orchester-Gesamtpartitur unübersichtlich machen, wenn sie an jeder Notenzeile angezeigt würden.

In Dorico Elements gelten die folgenden Objekte als Systemobjekte:

- Studierzeichen
- Wiederholungsenden
- Wiederholungsmarker
- Mit System verbundener Text
- Tempomarkierungen
- Über der Notenzeile angezeigte Taktarten
- Horizontale Linien, die sich auf alle Notenzeilen beziehen

Systemobjekte werden in allen Layouts mindestens einmal angezeigt. Sie können mehrere Systemobjekte an mehreren Positionen in jedem System anzeigen, indem Sie sie über mehreren Instrumentenfamilien anzeigen. Sie möchten diese möglicherweise über den Holzbläser-, Blechbläser-, Perkussions- und Streicherfamilien anzeigen. In einer Orchester-Gesamtpartitur würde dadurch gewährleistet, dass Systemobjekte gleichmäßig über die Seite verteilt sind, so dass keine Notenzeile zu weit von diesen wichtigen Markierungen entfernt ist. Sie können Studierzeichen und Wiederholungsenden auch zusätzlich unter der untersten Notenzeile anzeigen.

HINWEIS

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können die Klammergruppierung in jedem Layout unabhängig ändern.
- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 892

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 891

[Studierzeichen](#) auf Seite 1260

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1274

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

[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 die folgenden Optionen für **Auch unter unterster Notenzeile anzeigen**:
 - **Wiederholungsenden**
 - **Studierzeichen**
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Systemobjekte werden in jeder verklammerten Gruppe angezeigt, die Sie auswählen, über der obersten Notenzeile, sofern eine verklammerte Gruppe für die jeweilige Instrumentenfamilie in den ausgewählten Layouts enthalten ist. Wenn Sie Optionen für **Auch unter unterster Notenzeile anzeigen** aktiviert haben, werden die entsprechenden Notationselemente außerdem unter der untersten Notenzeile angezeigt.

HINWEIS

Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können die Klammergruppierung in jedem Layout unabhängig ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

Systemeintrückungen

Systemeintrückungen steuern den Abstand zwischen dem linken Seitenrand und dem Beginn von Notensystemen. Traditionell wird das erste System in Einzelstimmen-Layouts eingerückt, aber in der modernen Anwendung ist dies nicht immer notwendig.

Laut Konvention werden Coda-Abschnitte am Anfang neuer Systeme auch eingerückt. Dorico Elements nutzt vor dem Beginn von Codas immer dieselbe Abstandsgröße, unabhängig davon, ob sie mitten in Systemen oder am Anfang eines neuen Systems auftreten.



Violinstimme, bei der das erste System eingerückt ist

In Dorico Elements werden Systemeintrückungen automatisch angepasst, um Notenzeilenbeschriftungen unterzubringen. Wenn ein System z. B. eine Notenzeilenbeschriftung enthält, die erheblich länger ist als die Systemeintrückung, vergrößert Dorico Elements die Einrückung am betreffenden System, um sicherzustellen, dass die Beschriftung lesbar bleibt und nicht am linken Rand abgeschnitten wird oder mit den Noten kollidiert.

Sie können sowohl die Mindesteintrückung von Systemen mit Notenzeilenbeschriftungen als auch die Einrückung des ersten Systems in jedem Layout unabhängig ändern. Außerdem können Sie die Systemeintrückung am Anfang und am Ende von einzelnen System unabhängig von Ihren Layout-spezifischen Einstellungen anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1362

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1361

[Anfang/Ende von Systemen verschieben](#) auf Seite 536

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 641

Einrückung des ersten Systems ändern

Standardmäßig ist in Dorico Elements das erste System jeder Partie in Einzelstimmen-Layouts eingerückt. Sie können die Einrückung des ersten Systems in 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. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Einrückung des ersten Systems wird in allen Partien in den ausgewählten Layouts geändert.

Divisi

In Divisi werden Spieler aufgeteilt oder »unterteilt«, um mehrere Notenlinien zu spielen, normalerweise für eine kurze Passage, bevor die Spieler wieder gemeinsam oder »tutti« spielen. Divisi-Passagen können mit allen Linien in einer einzelnen Notenzeile oder über mehrere Notenzeilen hinweg notiert werden.

Divisi ist eine Technik, die am häufigsten bei der Notation für Streichorchester verwendet wird, da die Streichersektion typischerweise eine große Anzahl von Spielern im Vergleich zur Anzahl der Notenzeilen enthält. Beispielsweise haben große Orchester in der Regel zwölf erste Geigen, die alle die meiste Zeit dieselbe Einzelstimme spielen. Die Aufteilung dieser Spieler in mehrere Einzelstimmen ermöglicht es Komponisten, komplexere kontrapunktische Musik zu schreiben.

Ein Beispiel für einen Divisi-Wechsel in einer Violine-1-Einzelstimme, der sie in zwei Abschnitte und eine Sololinie unterteilt

Wenn die Aufteilung relativ einfach ist, ist es möglich, alle Einzelstimmen in derselben Notenzeile zu notieren und den Abschnitt gegebenenfalls mit einem Hinweis darauf zu versehen, wie viele Spieler für jede Linie benötigt werden. Wenn die Einzelstimmen teilweise unterschiedliche Rhythmen haben, können Sie sie in separate Stimmen in derselben Notenzeile eingeben.

Wenn ein Abschnitt jedoch in mehrere Einzelstimmen unterteilt ist, die zu unterschiedlich sind, um in einer einzelnen Notenzeile klar geschrieben zu werden, ist es notwendig, sie auf mehrere Notenzeilen aufzuteilen. In Dorico Pro ermöglichen es Ihnen die Divisi-Änderungen, Abschnitte in jede mögliche Anzahl an Einzelstimmen mit jeder möglichen Anzahl an Notenzeilen aufzuteilen. Sie können bei Bedarf auch Sololinien und Gruppennotenzeilen einfügen.

In Dorico Elements können Sie keine Divisi-Änderungen einfügen oder bearbeiten. Divisi-Änderungen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, in dem sie enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

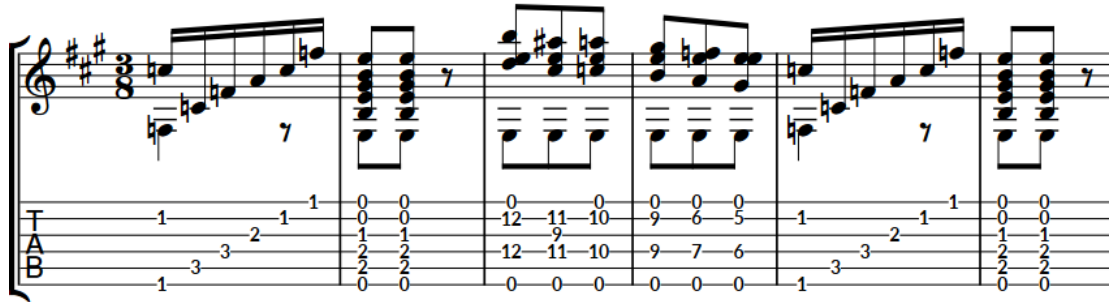
[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1376

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Zusammenführen](#) auf Seite 673

Tabulatur

Tabulatur ist eine Art der Notation, die als Alternative zur Notenzeile mit fünf Linien für Instrumente mit Bündeln verwendet wird. In Tabulaturen werden Tonhöhen durch Bundnummern angegeben. Die Linien, auf denen sie positioniert werden, stehen jeweils für eine Saite des Instruments. Da Tabulaturen häufig für Gitarren verwendet werden, haben sie meistens sechs Linien.

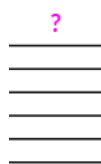


Ein Gitarrennoten-Auszug, der sowohl in einer Notenzeile als auch als Tabulatur angezeigt wird

In Dorico Elements können Sie Noten für Instrumente mit Bündeln, wie zum Beispiel Gitarre oder Bass, gleichzeitig in einer regulären Notenzeile und als Tabulatur anzeigen oder nur eine der beiden Notationsarten verwenden. Noten und Notationselemente sind in beiden Darstellungsarten miteinander verbunden: Wenn Sie also Änderungen an einer von ihnen vornehmen, indem Sie zum Beispiel Noten eingeben, wird die andere automatisch aktualisiert.

In der Tabulaturdarstellung werden Haltebögen automatisch als runde Klammern um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten herum angezeigt.

Noten, die außerhalb des Bereichs des Instruments liegen oder unmöglich zu berechnen sind – etwa solche unterhalb des Sattels auf der tiefsten Saite oder natürliche Obertöne ohne passenden Knotenpunkt – werden in der Tabulatur als rosafarbene Fragezeichen angezeigt. Wenn zwei Noten an derselben rhythmischen Position derselben Saite zugeordnet sind, werden beide Noten nebeneinander in grün angezeigt.



Note in Tabulatur, die nicht berechnet werden kann

Für verschiedene Instrumente wird automatisch die geeignete Tabulatur gemäß ihrer Anzahl von Saiten und den Einstellungen für ihre Stimmung angezeigt. In Dorico Elements gibt es Standardstimmungen für jede Art von Instrument, die Sie im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** anpassen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1385

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

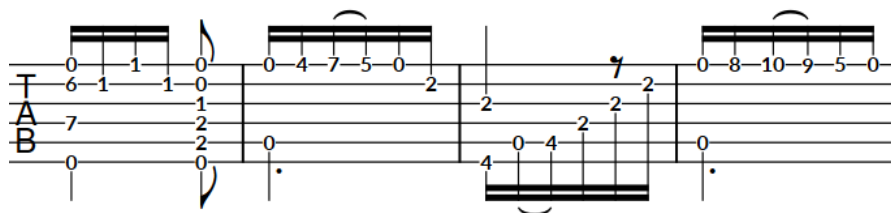
[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 250
[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55
[Obertöne](#) auf Seite 1119
[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161
[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1178
[Haltebögen](#) auf Seite 1420
[Triller](#) auf Seite 1132

Rhythmische Elemente in Tabulaturen

Wenn sowohl Notenzeilen als auch eine Tabulatur angezeigt werden, ist es üblich, rhythmische Elemente nur in der Notenzeile zu notieren. Wenn jedoch nur eine Tabulatur angezeigt wird, muss sie auch rhythmische Elemente enthalten.

Die folgenden Objekte werden verwendet, um rhythmische Eigenschaften in Tabulatur anzugeben:

- Taktarten
- Hälse, Halsfähnchen und Verbalkung
- Punktierungen



Rhythmische Elemente in Tabulaturen

HINWEIS

Notenhälse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 250

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.

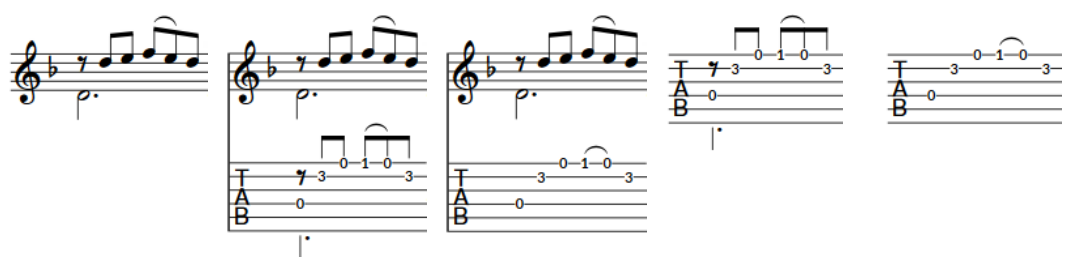
- Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Tabulaturen ausblenden/ anzeigen möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, 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 126
- [Stimmung von Bündinstrumenten](#) auf Seite 146
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 250
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1161
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 1178
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 632
- [Instrumente ändern](#) auf Seite 144



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Tabulatur-Darstellung die Bundnummern der Noten aus, deren zugeordnete Saite Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie müssen Bundnummern in der Tabulatur-Darstellung auswählen, eine Auswahl der Noten in der Notenzeilen-Darstellung ist nicht möglich.

2. Ändern Sie die zugewiesene Saite auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie eine Saite aufwärts zu verschieben, drücken Sie **N**.
 - Um sie eine Saite abwärts zu verschieben, drücken Sie **M**.
 - Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine Saite aus dem **Saite**-Menü in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die Saite, der die ausgewählten Noten zugeordnet sind, wird geändert. Mit den Tastaturbefehlen werden die Saiten der ausgewählten Noten schrittweise unter Beibehaltung der Abstände geändert, während bei Auswahl einer Saite aus dem **Saite**-Menü alle ausgewählten Noten der ausgewählten Saite zugeordnet werden.

HINWEIS

- Wenn sie nach der Änderung derselben Saite wie eine andere Note an derselben rhythmischen Position zugeordnet sind, werden beide Noten nebeneinander in grün angezeigt.
 - Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Noten auf ihre Standardsaiten zurückgesetzt.
-

BEISPIEL

Noten, die derselben Saite zugeordnet sind

Nach Änderung der Saiten für einige Noten, um den Abstand zwischen Bündeln zu reduzieren

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 250

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Schriftstil für Tabulaturnummern bearbeiten

Sie können die Formatierung der Schrift bearbeiten, die projektweit für alle Zahlen in Tabulatur verwendet wird. Dies empfiehlt sich zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass sie standardmäßig größer angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek** > **Schriftstile**, um den Dialog **Schriftstile bearbeiten** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der Liste der Schriftstile die Option **Tabulaturnummern**.
 3. Aktivieren Sie die folgenden Optionen einzeln oder zusammen, um die jeweilige Eigenschaft der Schrift zu ändern:
 - **Schriftfamilie**
 - **Größe**
 - **Stil**
 - **Unterstrichen**
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Formatierung, die für Nummern in Tabulaturen verwendet wird, wird projektweit geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

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 text "gai, léger" above it. The bottom staff (bass clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the French text "pp très rythmé, léger" above it. The music consists of a melody in the treble clef and a rhythmic accompaniment in the bass clef. The tempo marking "♩ = 144" is written in a bold, sans-serif font.

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 Elements werden Tempomarkierungen als Systemobjekte eingestuft. Daher unterliegen Tempomarkierungen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

Standardmäßig legen die Tempomarkierungen, die Sie eingeben, das Tempo für Wiedergabe und MIDI-Aufnahme fest. Sie können jedoch den Tempomodus ändern, wenn Sie zum Beispiel bei MIDI-Aufnahmen ein einzelnes festes Tempo verwenden möchten. Allmähliche Tempoänderungen wirken sich auch auf das Wiedergabetempo aus. Sie können das finale Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass sie bei einer bestimmten Anzahl von Zählzeiten pro Minute (bpm) enden. Wenn Sie keine Tempomarkierungen in Ihrem Projekt eingeben, beträgt das Standardtempo für die Wiedergabe 120 bpm.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Metronomangaben](#) auf Seite 1396
[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1400
[Schriftstile für Tempomarkierungen](#) auf Seite 1394
[Tempospur](#) auf Seite 554
[Tempo-Editor](#) auf Seite 742
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304
[Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1391
[Systemobjekte](#) auf Seite 1380
[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380
[Tempomodus ändern](#) auf Seite 566
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

Arten von Tempomarkierungen

Dorico Elements unterteilt Tempomarkierungen je nach ihrer Funktion und Auswirkung auf die Musik in unterschiedliche Arten.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Tempomarkierungen:

Absoluter Tempowechsel

Gibt eine bestimmte Veränderung des Tempos an und wird häufig mit einer Metronomangabe angezeigt. Ein Beispiel: »Adagio ♩=76«.

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. *Rallentando* (Verlangsamung) und *Accelerando* (Beschleunigung).

Relativer Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos relativ zum vorigen Tempo an, etwa *mosso* (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 1396
[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1400
[Tempogleichungen](#) auf Seite 1405
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304
[Tempo-Bereich](#) auf Seite 307

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 304

[Schriftstile für Tempomarkierungen](#) auf Seite 1394

[Wert von relativen Tempomarkierungen ändern](#) auf Seite 1398

Positionen von Tempomarkierungen

Tempomarkierungen werden über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, weil sie sich in der Regel auf alle Notenzeilen beziehen. Sie werden über Notationselementen wie Bindebögen, Haltebögen und Oktavzeichen platziert und häufig an Studierzeichen ausgerichtet, um eine gute Lesbarkeit zu gewährleisten.

In Dorico Elements werden Tempomarkierungen entweder an einer Taktart oder an dem Notenkopf bzw. der Pause an der rhythmischen Position ausgerichtet, auf die sie sich beziehen. Wenn es z. B. einen Notenkopf mit einem Vorzeichen an der rhythmischen Position einer Tempomarkierung gibt, wird gemäß Konvention die Tempomarkierung am Vorzeichen ausgerichtet.

Wenn ein Wiederholungszeichen mitten in einem System auftritt und nicht als Taktstrich behandelt wird, werden Tempomarkierungen an dem Wiederholungszeichen ausgerichtet.

Wenn eine Tempomarkierung sowohl Text als auch eine Metronomangabe enthält, wird zuerst der Text und dann die Metronomangabe angezeigt.

Sie können Tempomarkierungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Tempomarkierungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Im Notensatz-Modus hat jede allmähliche Tempoänderung zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position und Länge von allmählichen Tempoänderungen anzupassen. Den Winkel von allmählichen Tempoänderungen können Sie nicht ändern.

Wenn allmähliche Tempoänderungen über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

Tempomarkierungen werden in Dorico Elements als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Tempomarkierungen nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1400

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538



Endpositionen von allmählichen Tempoänderungen relativ zu Taktstrichen ändern

Sie können festlegen, wie die Enden einzelner allmählicher Tempoänderungs-Fortsetzungen relativ zu Taktstrichen positioniert werden sollen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von allmählichen Tempoänderungen, die nur anhand von Text dargestellt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Endposition relativ zu Taktstrichen Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Taktstrichverhalten** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vorher beenden**
 - **Fortsetzen**
-

ERGEBNIS

Die Endposition der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1402

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Tempotext Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den gewünschten Tempotext in das **Text**-Feld in der **Tempo**-Gruppe ein.
3. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Tempotext für die ausgewählten Tempomarkierungen wird geändert.

TIPP

Sie können den Wert des Tempotexts auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304
- [Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 304
- [Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 453
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1400

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie abgekürzten Tempotext anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie mit abgekürztem Text anzeigen möchten.
 3. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Abkürzung** in der **Tempo**-Gruppe.
 4. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 5. Aktivieren Sie **Abkürzen** in der **Tempo**-Gruppe.
 6. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden mit abgekürztem Text angezeigt, wenn **Abkürzung** aktiviert und **Abkürzen** deaktiviert ist oder wenn **Abkürzung** und sowohl die Eigenschaft **Abkürzen** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. So können Sie zwischen der Anzeige von abgekürztem/vollständigem Text in verschiedenen Layouts umschalten, ohne Ihren abgekürzten Text im **Abkürzung**-Wertefeld zu löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

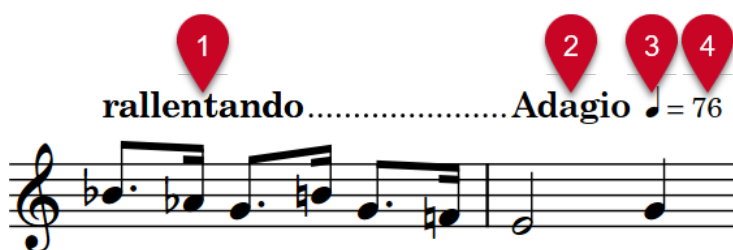
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Schriftstile für Tempomarkierungen

Es gibt unterschiedliche Schriftstile für unterschiedliche Arten von Tempomarkierungen und ihre Komponenten. Sie können verschiedene Aspekte dieser Schriften im Dialog **Schriftstile bearbeiten** anpassen, zum Beispiel ihre Schriftgröße ändern.



Die folgenden Schriftstile werden für Tempomarkierungen verwendet:

- 1 Allmähliche Tempowechsel Text:** Verwendet für allmähliche Tempoänderungen wie *Rallentando*.
- 2 Sofortige Tempowechsel Text:** Verwendet für absolute Tempoänderungen wie »Adagio«.
- 3 Musikschrift Metronomangaben:** Verwendet für die Notenwertglyphen in Metronomangaben wie ♩. Muss SMuFL-konform sein.
- 4 Text Metronomangaben:** Verwendet für Gleichheitszeichen und Ziffern in Metronomangaben wie »=76«.

HINWEIS

Änderungen an Schriftstilen gelten für das gesamte Projekt einschließlich Einzelstimmen-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778



[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Tempomarkierungen aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe:
 - **Text sichtbar**
 - **Metronomangabe sichtbar**

ERGEBNIS

Wenn mindestens eine der Eigenschaften aktiviert ist, werden die ausgewählten Tempomarkierungen angezeigt. Die einzelnen Komponenten werden dabei gemäß den aktivierten Eigenschaften eingeblendet.

Wenn keine Eigenschaft aktiviert ist, werden die ausgewählten Tempomarkierungen ausgeblendet. An den Positionen jeder ausgeblendeten Tempomarkierung werden Schilder angezeigt, da sich die Markierungen immer noch auf die Wiedergabegeschwindigkeit auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44



[Tempomodus ändern](#) auf Seite 566

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 571

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, die Sie in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **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 Elements können Metronomangaben als einzelner Wert oder als Wertebereich angezeigt werden. Je nach Art und Darstellung von Metronomangaben kann der bpm-Wert ein festes Tempo oder ein näherungsweise Tempo anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1400
- [Schriftstile für Tempomarkierungen](#) auf Seite 1394
- [Tempogleichungen](#) auf Seite 1405
- [Tempospur](#) auf Seite 554
- [Tempo-Editor](#) auf Seite 742


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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Tempo (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
4. Wählen Sie den passenden Notenwert und ggf. die Punktierung für **Zählzeiteinheit**.

ERGEBNIS

Der Wert der Metronomangabe und die Zählzeiteinheit werden für die ausgewählten absoluten Tempomarkierungen geändert. Dies wirkt sich auf das Wiedergabetempo aus, selbst wenn für diese Tempomarkierungen keine Metronomangabe-Komponente angezeigt wird.

HINWEIS

- Standardmäßig werden eingegebene Dezimalstellen ausgeblendet und für die Metronomangabe wird die nächste Ganzzahl verwendet. Bei der Wiedergabe werden jedoch immer die exakten Werte von Metronomangaben verwendet.
- Sie können den Wert von Metronomangaben auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 304
- [Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 453
- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695



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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie als Bereich anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Tempobereich (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Der in Beats pro Minute ausgedrückte Tempobereich wird für die ausgewählten Tempomarkierungen geändert. Standardmäßig verwenden Metronomangaben-Bereiche einen Bindestrich als Trennzeichen.



HINWEIS

Je nach den für jede Eigenschaft festgelegten Werten können sowohl **Tempo (bpm)** als auch **Tempobereich (bpm)** das minimale/maximale Tempo im Bereich darstellen, da Dorico Elements bei der Anordnung von Metronomangaben-Bereichen mit dem niedrigeren Wert beginnt. Die für die Wiedergabe verwendete Metronomangabe ist jedoch immer **Tempo (bpm)**, unabhängig davon, ob es sich dabei um den höheren/niedrigeren Wert im Bereich handelt.

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Metronomangaben aus, die Sie als ungefähr anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Wert Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Relativ %** in der **Tempo**-Gruppe.
3. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Das Tempo an der relativen Tempomarkierung wird geändert. Wenn das vorige Tempo z. B. 100 bpm betrug und Sie eine relative Tempomarkierung auf 90 setzen, beträgt das neue Tempo 90 % von 100 bpm, also 90 bpm.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren abschließendes Tempo Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Finales Tempo %** in der **Tempo**-Gruppe.
3. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS



Das abschließende Tempo am Ende der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

Wenn Sie z. B. den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 20 ändern, beträgt das abschließende Tempo 20 % von 100 bpm, also 20 bpm. Wenn Sie den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 120 ändern, beträgt das abschließende Tempo 120 % von 100 bpm, also 120 bpm.

Reihenfolge von Metronomangaben ändern

Sie können die Reihenfolge von Metronomangaben relativ zu Tempotext für einzelne Tempomarkierungen ändern. So können Sie zum Beispiel Metronomangaben in einigen Tempomarkierungen vor Tempotext, in anderen aber nach Tempotext anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

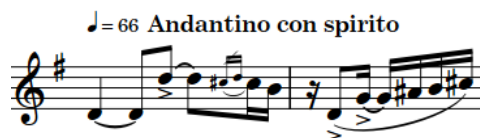
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, für die Sie die Metronomangaben-Reihenfolge ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Metronomangaben-Reihenfolge** in der **Tempo**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vor**
 - **Nach**

ERGEBNIS

Die Reihenfolge von Metronomangaben relativ zu Tempotext wird für die ausgewählten Tempomarkierungen geändert.

BEISPIEL



Metronomangabe vor Tempotext



Metronomangabe nach Tempotext

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
- [Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1390
- [Metronomangaben](#) auf Seite 1396
- [Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1391
- [Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1394

Allmähliche Tempoänderungen

Allmähliche Tempoänderungen geben eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an. *Rallentando* gibt z. B. eine Verlangsamung und *Accelerando* eine Beschleunigung an.



Rallentando mit gestrichelter Linie

Allmähliche Tempoänderungen werden in Dorico Elements als eine Art von Tempomarkierung angesehen. Daher können Sie sie auf dieselben Arten eingeben wie Tempomarkierungen.

Da allmähliche Tempoänderungen am Anfang und am Ende unterschiedliche Metronomwerte haben, können Sie das abschließende Tempo am Ende von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern.

In Dorico Elements können Sie allmähliche Tempoänderungen in unterschiedlichen Stilen anzeigen, zum Beispiel mit einer Fortsetzungslinie oder mit Silben, die auf ihre gesamte Dauer verteilt sind. Sie können allmähliche Tempoänderungen auch mit unterschiedlichen Linienstilen anzeigen, zum Beispiel gepunktet oder gestrichelt.

HINWEIS

Sie können den Winkel von allmählichen Tempoänderungen nicht ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 304

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 450

[Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1403



[Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1399

[Schriftstile für Tempomarkierungen](#) auf Seite 1394

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Poco a poco** in der **Tempo**-Gruppe.

ERGEBNIS

Poco-a-poco-Text wird direkt hinter dem Text in den ausgewählten allmählichen Tempoänderungen angezeigt.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der *Poco-a-poco*-Text von den ausgewählten allmählichen Tempoänderungen entfernt.

BEISPIEL

rallentando poco a poco.....Adagio ♩ = 76





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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Cresc.-/Dim.-Stil** in der **Tempo**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **rit.**
 - **rit...**
 - **rit - 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

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1392

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Linienstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Linienstil**-Eigenschaft in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gepunktet**
 - **Gestrichelt**
-

ERGEBNIS

Der Linienstil der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.



Abstände und Striche in allmählichen Tempoänderungen verlängern/kürzen

Sie können die Länge der Striche und der Abstände zwischen Strichen in einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für allmähliche Tempoänderungen mit gestrichelten Linien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die allmählichen Tempoänderungen mit gestrichelten Linien aus, in denen Sie die Strichlänge ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linie Strichlänge**
 - **Linie Strichabstand**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert für **Linie Strichlänge** erhöhen, werden Striche in allmählichen Tempoänderungen länger, wenn Sie ihn verringern, werden sie kürzer.

Wenn Sie den Wert für **Linie Strichabstand** erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen in allmählichen Tempoänderungen länger, wenn Sie ihn verringern, werden sie kürzer.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



Linienstärke von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können die Stärke von einzelnen gestrichelten und durchgezogenen Linien in allmählichen Tempoänderungen ändern. 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 allmähliche Tempoänderungen mit gestrichelten und durchgezogenen Linien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die allmählichen Tempoänderungen aus, in denen Sie die Linienstärke ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Linienstärke** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Durch Erhöhen des Wertes werden gestrichelte und durchgezogene Linien stärker, durch Verringern des Wertes werden sie dünner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1403

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

Tempogleichungen

Tempogleichungen zeigen eine Änderung in der Zählzeit an, auf der die Metronomangaben basieren. Sie werden oft verwendet, um einen konstanten Take über mehrere verschiedene Metren zu bewahren.

Wenn zum Beispiel die Taktart von 6/8 zu 3/4 wechselt, zeigt eine Tempogleichung von ♩=♩ an, dass derselbe Metronomwert, der für die punktierte Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 6/8 galt, jetzt für die Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 3/4 gilt.



Tempogleichungen werden in Dorico Elements als eine Art von Tempomarkierung angesehen. Daher können Sie sie auf dieselben Arten eingeben wie Tempomarkierungen.

HINWEIS

Tempogleichungen enthalten noch keine Triolen-/N-tolen-Dauer. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

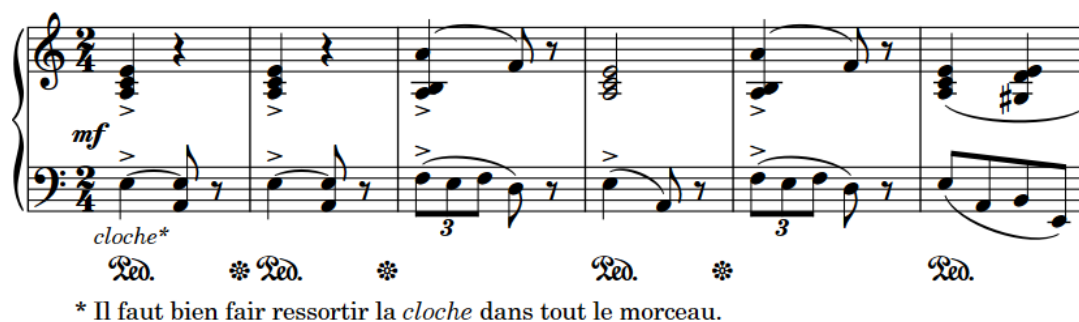
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 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 text objects placed below them. The text objects are 'Led.' and 'cloche*'. The 'Led.' objects are placed under notes that are part of a triplet. The 'cloche*' object is placed under a note that is part of a triplet. The text objects are formatted with a decorative font and a shadow effect. Below the score, there is a note: '* Il faut bien fair ressortir la cloche dans tout le morceau.'

Ein Textobjekt unter einer Klavier-Notenzeile

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Textobjekten:

Mit Notenzeile verbundener Text

Textobjekte, die sich auf einzelne Notenzeilen beziehen und nur in diesen Notenzeilen angezeigt werden.

Mit System verbundener Text

Textobjekte, die für alle Notenzeilen gelten und in allen zutreffenden Layouts angezeigt werden. In Dorico Elements wird mit Systemen verbundener Text als Systemobjekt eingestuft. Daher unterliegt mit Systemen verbundener Text Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

HINWEIS

- Sie können Token nur in Textrahmen verwenden. In Textobjekten können keine Token verwendet werden. Vollständige Textrahmen-Funktionen sind nur in Dorico Pro verfügbar.
- Es gibt spezielle Funktionen für andere Arten von Text, die häufig in Partituren vorkommen, zum Beispiel für Tempomarkierungen und Dynamikanweisungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 686

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 404

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1414

[Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1418

[Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten](#) auf Seite 1412

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

Arten von Text

Generischer Text kann in Dorico Elements in Form von Textobjekten, die entweder mit Notenzeilen oder Systemen verbunden sind, oder in Textrahmen vorkommen, die fest mit der Seite und nicht mit den Noten verbunden sind. Es gibt spezielle Funktionen für andere Arten von Text, die häufig in Partituren vorkommen, zum Beispiel für Tempomarkierungen und Dynamikanweisungen.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Text:

Textobjekte

Textobjekte befinden sich an rhythmischen Positionen innerhalb von Partien. Abgesehen von Token können sie allen Text enthalten, den Sie eingeben. Sie können die Formatierung von Text in Textobjekten mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.

Textobjekte können entweder für einzelne Notenzeilen (»mit Notenzeile verbundener Text«) oder für alle Notenzeilen (»mit System verbundener Text«) gelten.

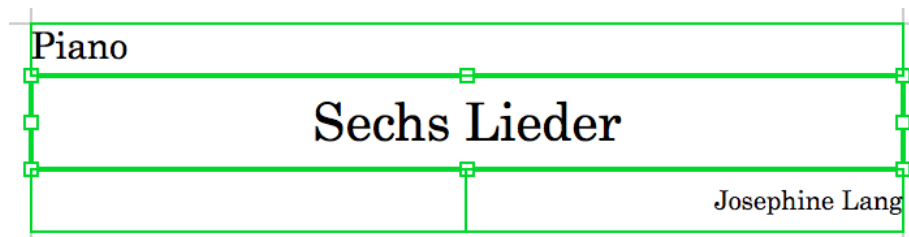


* Il faut bien fair ressortir la *cloche* dans tout le morceau.

Ein Textobjekt unter einer Klavier-Notenzeile

Text in Textrahmen

Textrahmen befinden sich auf Seiten und sind von rhythmischen Positionen innerhalb von Partien unabhängig. Sie können allen Text enthalten, den Sie eingeben, einschließlich Token. Sie können die Formatierung von Text in Textrahmen mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.



Piano
Sechs Lieder
Josephine Lang

Textrahmen auf der ersten Seite in einem Einzelstimmen-Layout für Klavier mit ausgewähltem Projektitel-Rahmen

HINWEIS

Der Projektitel, Seitenzahlen sowie laufende Überschriften, die in Layouts automatisch angezeigt werden, befinden sich in Textrahmen. Ihre Inhalte und ihre Formatierung stammen von Seitenvorlagen, die Sie in Dorico Elements nicht bearbeiten oder erstellen können. Das Bearbeiten von Textrahmen in Layouts wird als Abweichung von Seitenvorlagen aufgefasst. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht

mehr automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Wenn Sie die am oberen Seitenrand angezeigten Informationen ändern möchten, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Seitenvorlagen-Abweichungen zu vermeiden. Der große Titel oben auf der ersten Seite ist der Projekt Titel. Die laufende Kopfzeile auf folgenden Seiten nutzt in Partituren die Partie-Überschrift für die oberste Partie auf dieser Seite. In Einzelstimmen wird der Layout-Name genutzt.

Tempomarkierungen

Tempomarkierungen geben an, wie schnell Musik gespielt wird, häufig anhand einer Kombination von Textanweisungen und Metronomangaben.

Beispiele für Tempomarkierungen sind *A tempo*, *Larghetto*, *ritardando* und *accelerando*.

The image shows a musical score with three staves. The top staff is a vocal line with the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the instruction "gai, léger". The middle staff is a piano accompaniment with the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the instruction "pp très rythmé, léger". The bottom staff is another piano accompaniment with the instruction "pp très rythmé, léger". The score includes various rhythmic patterns and dynamics like "p".

Tempomarkierung mit Textanweisung auf Französisch und Metronom-Markierung

Studierzeichen

Studierzeichen sind geordnete Abfolgen von Buchstaben oder Ziffern, die nützliche Referenzpunkte bieten. Sie stehen oft in einer rechteckigen Einfassung.

The image shows a musical score with a single staff. It starts with a study sign "G" in a box, followed by the tempo marking "Poco meno mosso (♩ = c. 100)". The score includes various rhythmic patterns and fingerings (7, 5, 3, 6, 6) and dynamics like "mp".

Ein Studierzeichen mit dem Buchstaben G

Spielanweisungen

Der Begriff »Spielanweisungen« deckt eine umfassende Reihe von Angaben ab, die Instrumentalisten zur Abwandlung des Klangs ihrer gespielten Noten auffordern, zum Beispiel durch Ändern ihres Ansatzes bzw. ihrer Bogenhaltung oder durch Modifikation ihres Instruments durch Anbringen eines Dämpfers oder Drücken eines Pedals.

Beispiele für Spielanweisungen sind *pizzicato*, *Flatterzunge*, *con sordino* und »mit Kette«.

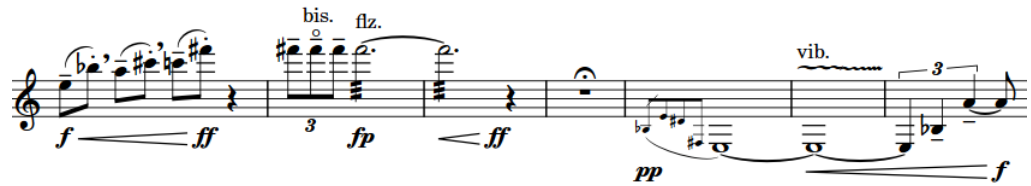
The image shows a musical score with a single staff. It includes performance instructions: "pizz. con sord.", "arco", "détaché sul tasto", and "sul pont.". The score includes various rhythmic patterns and dynamics.

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.

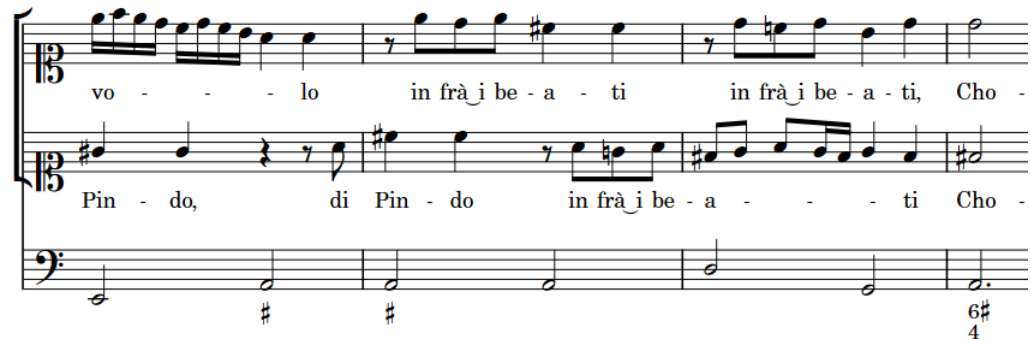
Beispiele für Dynamikanweisungen sind *pp*, *f* und »crescendo«.



Eine Phrase mit mehreren unterschiedlichen Dynamikanweisungen

Liedtext

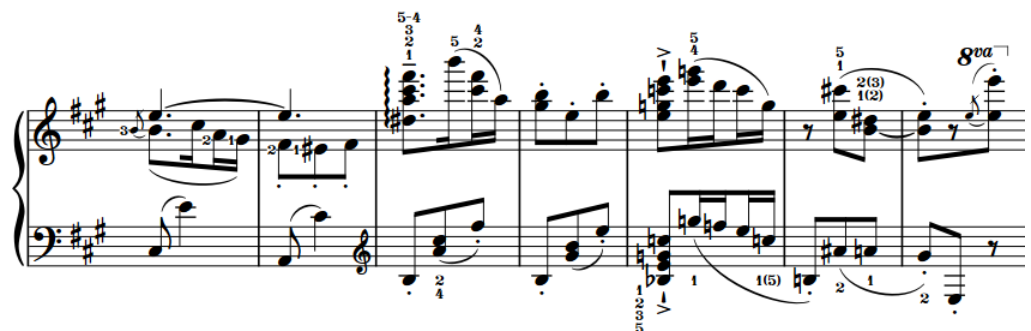
In Dorico Elements wird der Begriff »Liedtext« für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird. Liedtext ist in Liedtextzeilen gegliedert, und es stehen unterschiedliche Arten von Liedtextzeilen für unterschiedliche Einsätze von Liedtext zur Verfügung. Liedtext in einer Refrainzeile wird zum Beispiel standardmäßig in Kursivschrift angezeigt.



Liedtext für ein Sopranduett mit Basso-continuo-Begleitung

Fingersätze

Fingersätze zeigen mit Hilfe von Zahlen und Buchstaben Empfehlungen dafür an, mit welchen Fingern Noten ausgeführt werden.



Klaviernoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

Generalbass

Generalbass ist eine Kurzschrift, die mit Hilfe von Ziffern die Harmonie über den notierten Bassnoten angibt. Für Bezifferungen wird eine Kombination aus arabischen Ziffern, Vorzeichen und horizontalen Haltelinien verwendet, um sowohl die Intervalle über der Bassnote, aus denen der Akkord besteht, als auch dessen Dauer anzugeben.



Eine Basso-Continuo-Stimme mit Generalbass unterhalb der Notenzeile

Akkordsymbole

Akkordsymbole beschreiben die vertikale Harmonie der Noten an einem bestimmten Moment. Sie werden häufig in der Jazz- und Popmusik eingesetzt, wo Spieler oft um Akkordfolgen herum improvisieren.

Beispiele für Akkordsymbole sind »Gm7«, »Dsus4« und »C6/9«.

Über Strichen angezeigte Akkordsymbole auf den Notenzeilen für Klavier und Klarinette, um den Spielern die Improvisation um die notierte Kornettmelodie herum zu erleichtern.

Wiederholungsmarker

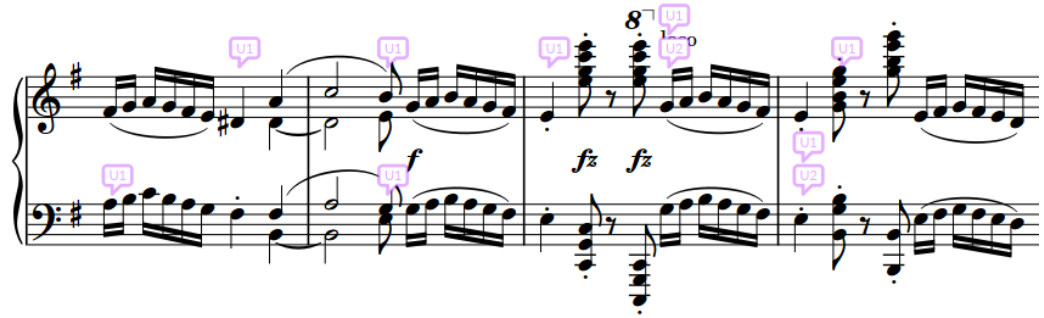
Wiederholungsmarker zeigen an, dass Notenmaterial wiederholt werden soll. Sie beinhalten oft das Springen an verschiedene Positionen und Abschnitte statt einer chronologischen Bewegung durch die Noten.

Beispiele für Wiederholungsmarker sind *D.C. al Coda*, *D.S.* und *Fine*.

Ein Coda-Abschnitt mitten im System

Kommentare

Kommentare sind Hinweise oder Anweisungen, die an bestimmten Positionen in einem Projekt hinzugefügt werden, ohne sich auf die Noten auszuwirken. Solche Kommentare werden in Dorico Elements als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.



Eine Passage mit Kommentaren und Antworten

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Token](#) auf Seite 686
- [Text formatieren](#) auf Seite 777
- [Text in Textobjekten bearbeiten](#) auf Seite 408
- [Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 405
- [Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1418
- [Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785
- [Textobjekte](#) auf Seite 1406
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 682
- [Seitenzahlen](#) auf Seite 1191
- [Tacets](#) auf Seite 670
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1389
- [Studierzeichen](#) auf Seite 1260
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1223
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 955
- [Liedtext](#) auf Seite 1063
- [Fingersätze](#) auf Seite 1009
- [Generalbass](#) auf Seite 993
- [Akkordsymbole](#) auf Seite 899
- [Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1281
- [Kommentare](#) auf Seite 518

Absatzstil von Textobjekten ändern

Sie können den Absatzstil ändern, der auf einzelne Textobjekte angewandt wird. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie entsprechend den in unterschiedlichen Textobjekten enthaltenen Informationen unterschiedliche Absatzstile verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Textobjekte aus, deren Absatzstil Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Text** > **Absatzstil ändern**, um den Dialog **Absatzstil ändern** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Wählen Sie einen Absatzstil aus dem **Absatzstil**-Menü aus.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Der auf die ausgewählten Textobjekte angewendete Absatzstil wird geändert. Die Formatierung der ausgewählten Textobjekte, darunter Schriftgröße, Schriftstil und horizontale Ausrichtung, folgt jetzt dem Absatzstil.

HINWEIS

Wenn Sie den Absatzstil von Text in einem einzelnen Textobjekt oder Textrahmen übergehen, indem Sie zum Beispiel Text in Fettschrift anzeigen, werden alle späteren Änderungen, die Sie an den entsprechenden Parametern des Absatzstils vornehmen, nicht auf den manuell angepassten Text angewandt. Schriftgröße-Abweichungen werden jedoch mit der Schriftgröße im Absatzstil kombiniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785



[Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 681

[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 442

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie am Anfang von Systemen ausrichten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Systembeginn ausrichten** in der **Text**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

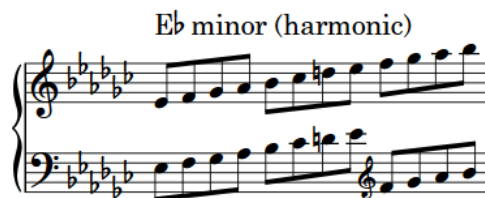
Die ausgewählten Textobjekte werden am Anfang von Systemen ausgerichtet, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und mit der ersten Note/Pause in Systemen, wenn es nicht aktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgendes Textobjekte der Einstellung für die Systemausrichtung ihres Absatzstils.

TIPP

Sie können die Standardausrichtung für jeden Absatzstil relativ zum Anfang von Systemen im **Absatzstile**-Dialog ändern.

BEISPIEL



An der ersten Note im System ausgerichteter Text



Am Anfang des Systems ausgerichteter Text

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 404

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Vermeidung von Textkollisionen aktivieren/deaktivieren



Sie können festlegen, ob einzelne Textobjekte automatisch verschoben werden sollen, um Kollisionen zu vermeiden. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Textobjekte mit deaktivierter Kollisionsvermeidung werden bei der automatischen Berechnung der Notenzeilenabstände nicht berücksichtigt.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Text in Textrahmen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, bei denen Sie die Kollisionsvermeidung aktivieren bzw. deaktivieren möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zusammenstöße vermeiden** in der **Text**-Gruppe.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-



ERGEBNIS

Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden bei den ausgewählten Textobjekten Kollisionen vermieden. Bei deaktiviertem Kontrollkästchen werden Kollisionen nicht vermieden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Textobjekte mit Rändern versehen

Sie können einzelne Textobjekte mit Rahmen versehen, zum Beispiel, wenn Sie die Grenzen von Textobjekten deutlich machen wollen. Zusätzlich zum Löschen der Hintergründe von Textobjekten können Sie Textrahmen um sie herum anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie mit Rändern versehen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmen** in der **Text**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Den ausgewählten Textobjekten werden Rahmen hinzugefügt.

TIPP

- Durch Deaktivieren von **Rahmen** werden diese von den ausgewählten Textobjekten entfernt.
 - Sie können automatisch Rahmen an Textobjekten anzeigen, indem Sie Absatzstile verwenden, für die eine standardmäßige Anzeige von Rahmen festgelegt ist.
-

BEISPIEL

Text

Text ohne Rahmen

Text

Text mit Rahmen

WEITERE SCHRITTE

- Sie können den Stil und die Stärke von Textobjektrahmen ändern.
- Sie können den Abstand zwischen Textobjekten und allen Rändern ihrer Rahmen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Hintergrund von Textobjekten löschen](#) auf Seite 1417
- [Rahmen um Layoutnamen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1037

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, deren Rahmenstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Randstil**-Option in der **Text**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Rechteck**
 - **Abgerundetes Rechteck**
 - **Kapsel**
 - **Rechteck mit abgerundeten Kanten**

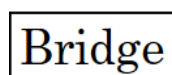
ERGEBNIS

Der Rahmenstil der ausgewählten Textobjekte wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

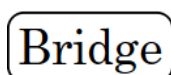
TIPP

Sie können den für jeden Absatzstil standardmäßig verwendeten Rahmenstil im **Absatzstile**-Dialog ändern.

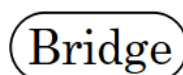
BEISPIEL



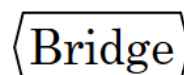
Rechteck



Abgerundetes Rechteck



Kapsel



Rechteck mit
abgerundeten Kanten



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677
- [Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780
- [Abstände um Textobjekte ändern](#) auf Seite 1416

Rahmenstärke von Textobjekten ändern

Sie können die Rahmenstärke einzelner Textobjekte ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, deren Rahmenstärke Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmenstärke** in der **Text**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.



ERGEBNIS

Die Rahmenstärke der ausgewählten Textobjekte wird geändert.

Abstände um Textobjekte ändern

Sie können einzelne Abstände um Textobjekte unabhängig für jeden Rand ändern. Dies wirkt sich auf den Abstand zwischen Text und gelöschten Hintergründen und Rahmen aus. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, deren Abstände Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften, einzeln oder zusammen, in der **Text**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem rechten Rand.
 - **T** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem oberen Rand.

- **B** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem unteren Rand.
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern für die Ränder, deren Abstände Sie ändern möchten.

ERGEBNIS

Der Abstand um die ausgewählten Textobjekte wird geändert. Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Sie können den Standardabstand zwischen Text und dem Rand jedes Rahmens für einzelne Absatzstile im **Absatzstile**-Dialog ändern. Einstellungen für Rahmenabstände von Absatzstilen werden jedoch nur genutzt, wenn für den jeweiligen Absatzstil **Rahmen** aktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697



[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

Hintergrund von Textobjekten löschen

Sie können den Hintergrund der einzelnen Textobjekte löschen, um zum Beispiel zu gewährleisten, dass über Taktstriche hinausgehender Text lesbar bleibt. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, deren Hintergründe Sie löschen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Text**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Textobjekte werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

- Zusätzlich zum Löschen der Hintergründe von Textobjekten können Sie Textrahmen um sie herum anzeigen.

- Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, werden die ausgewählten Textobjekte wieder vor ihrem standardmäßigen, nicht gelöschten Hintergrund angezeigt.
-

BEISPIEL



Text mit nicht gelöschtem Hintergrund



Text mit gelöschtem Hintergrund

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Textobjekten und allen Rändern der gelöschten Bereiche ändern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1414

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweise von Textobjekten aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Text**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die 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

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

Haltebögen

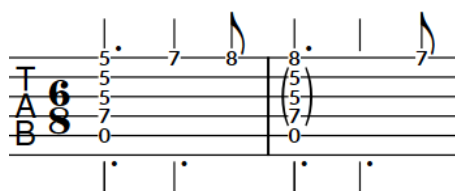
Ein Haltebogen ist eine gekrümmte Linie, die zwei Noten derselben Tonhöhe miteinander verbindet. Wenn Notenwerte die Dauer eines Takts in der jeweiligen Taktart überschreiten, werden sie in Dorico Elements automatisch als Haltebogenketten angezeigt, also als Abfolge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen Noten.

Jede Folge von Haltebögen, egal ob sie zwei oder zehn Noten miteinander verbinden, steht für eine einzelne Note mit dem kombinierten Notenwert aller verbundenen Noten. Instrumentalisten spielen die Noten als einzige Note, die für die Dauer der Haltebogenkette gehalten wird.



Eine Haltebogenkette über mehrere Takte auf der unteren Klavier-Notenzeile

In der Tabulaturdarstellung werden Haltebögen automatisch als runde Klammern um Noten/Akkorde in folgenden Takten angezeigt. Wenn Tabulatur mit Rhythmen angezeigt wird, werden Haltebögen innerhalb desselben Takts mit Notenhälsen statt Notenköpfen in Klammern dargestellt.



Eine Phrase in Tabulatur-Darstellung mit einigen Haltebögen innerhalb von Takten und einem über zwei Takte gebundenen Akkord



Dieselbe Phrase in der Notenzeilen-Darstellung

In Dorico Elements werden die meisten Haltebögen automatisch erzeugt. Rhythmen werden gemäß der jeweiligen Zählzeitgruppierung notiert, welche normalerweise durch die Taktart vorgegeben wird. Daher werden Noten, die nicht anhand eines einzelnen Notenwerts notiert werden können, automatisch als Haltebogenketten geschrieben. Wenn Sie zum Beispiel eine punktierte ganze Note am Anfang eines Takts innerhalb eines 4/4-Taktschemas eingeben, wird sie automatisch als ganze Note dargestellt, die an eine halbe Note im nächsten Takt gebunden ist. Wenn sich die Taktart ändert, werden Haltebogenketten automatisch an das neue Metrum angepasst.

Dorico Elements bestimmt gemäß dem Kontext automatisch die geeignete Position und Krümmungsrichtung für Endpunkte von Haltebögen, um Zusammenstöße zu vermeiden.

HINWEIS

- Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe binden, um anzuzeigen, dass sie als einzelne Note zu

spielen sind. Daher sind Haltebögen Teil der rhythmischen Notation, während Bindebögen als Artikulationen betrachtet werden.

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen, weil Dorico Elements jede Haltebogenkette als einzelne Note auffasst. Sie können dennoch Notationselemente wie Dynamikanweisungen mitten in Haltebogenketten eingeben, indem Sie die Eingabemarke aktivieren und an die gewünschte rhythmische Position in der Haltebogenkette verschieben.

Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Noten und Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen und separat bearbeiten.

- Wenn Sie vorhandene Noten durch Haltebögen verbinden, können daraus innerhalb einer Haltebogenkette mehr bzw. weniger Noten gemacht werden. Dies ist vom musikalischen Kontext, der Taktart und der Position des Beginns der Note im Takt abhängig.
- Artikulationen können nur einmal in jeder Haltebogenkette vorkommen, je nach Art der Artikulation entweder am Anfang oder am Ende. Staccato-Zeichen werden zum Beispiel am Ende angezeigt, Akzente jedoch am Anfang. Sie können die Positionen von Artikulationen relativ zu Haltebogenketten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 271

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 256

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1431

[Krümmungsrichtung von Haltebögen](#) auf Seite 1425

[Taktarten](#) auf Seite 1439

[Noten](#) auf Seite 1088

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1102

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 831

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 833

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 819

[Tabulatur](#) auf Seite 1384

[Eingabemarke](#) auf Seite 222

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 321

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1298

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 1331

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 256

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 283

Haltebogenstile

In Dorico Elements sind verschiedene Haltebogenstile verfügbar, die Sie verwenden können, um unterschiedliche Bedeutungen anzuzeigen.

Durchgezogen

Dies ist die Standardeinstellung für Haltebögen. Haltebögen werden als gekrümmte durchgezogene Linien angezeigt, die an den Enden dünner als in der Mitte sind.



Gestrichelt

Haltebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. 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. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun. Standardmäßig sind alle Haltebögen durchgezogen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen.

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

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677



Größe von Strichen/Punkten in Haltebögen ändern

Sie können die Größe der Striche/Punkte in einzelnen gestrichelten/gepunkteten Haltebögen ändern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für gestrichelte/gepunktete Haltebögen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gestrichelten/gepunkteten Haltebögen, deren Strich- bzw. Punktgröße Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strich/Punkt**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Striche/Punkte größer, wenn Sie ihn verringern, werden sie kleiner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Größe von Abständen in gestrichelten/gedukteten Haltebögen ändern

Sie können die Größe der Abstände in einzelnen gestrichelten/gedukteten Haltebögen 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die einzelnen gestrichelten/gedukteten Haltebögen aus, für die Sie die Abstandsgröße verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Abstand**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten größer. Wenn Sie den Wert verringern, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten kleiner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Krümmungsrichtung von Haltebögen

Die Krümmungsrichtung von Haltebögen wird durch die Halsrichtung der Noten/Akkorde an jedem Ende des Haltebogens, die Anzahl von Noten in Akkorden an jedem Ende und die Anzahl von Stimmen in der Notenzeile vorgegeben.

Gehaltene Einzelnoten in einstimmigen Kontexten

Wenn eine einzelne Stimme aktiv ist und zwei einzelne Noten durch einen Haltebogen miteinander verbunden sind, wird die Krümmungsrichtung des Haltebogens durch die Halsrichtungen der Noten an jedem seiner Enden vorgegeben.

- Wenn die Halsrichtungen übereinstimmen, zeigt die Krümmung des Haltebogens von den Noten weg und er wird an der Notenkopfseite platziert.
- Wenn die Halsrichtungen abweichen, ist die Krümmung des Haltebogens standardmäßig nach oben gerichtet.

Gehaltene Akkorde in einstimmigen Kontexten

Wenn ein Haltebogen zwei Akkorde miteinander verbindet, wird die Richtung der Haltebögen durch die Anzahl von gehaltenen Noten in den Akkorden bestimmt.

- Bei einer geraden Anzahl werden die Haltebögen gleichmäßig aufgeteilt: Die eine Hälfte ist zum Notenkopfe hin und die andere zum Halsende hin gekrümmt.
- Bei einer ungeraden Anzahl ist der Großteil der Haltebögen zum Notenkopfe hin gekrümmt.

Gehaltene Noten in mehrstimmigen Kontexten

Haltebögen werden an der Halsseite positioniert und sind folgendermaßen gekrümmt:

- In Hals-aufwärts-Stimmen sind Haltebögen nach oben gekrümmt.
- In Hals-abwärts-Stimmen sind Haltebögen nach unten gekrümmt.
- Bei sich überschneidenden/ineinandergreifenden Tonhöhen in mehreren Stimmen gelten die Regeln für gehaltene Akkorde in einstimmigen Kontexten. Alle Noten in allen Stimmen werden so behandelt, als gehörten sie zu einer einzelnen Stimme.

TIPP

Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Haltebögen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Höhe von Haltebögen](#) auf Seite 1435

[Versatz von Haltebogenschultern](#) auf Seite 1437

Krümmungsrichtung von Haltebögen ändern

Sie können die Krümmungsrichtung von einzelnen Haltebogenketten ändern, auch für einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten. 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts** 
 - **Abwärts** 
-

ERGEBNIS

Die Krümmungsrichtung der ausgewählten Haltebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Sie können die präzisen Formen von Haltebogenketten sowie von jedem Haltebogen in Haltebogenketten im Notensatz-Modus mit Hilfe der quadratischen Griffe an jedem Haltebogen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 677

[Form/Winkel von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1432

Nicht standardmäßige Haltebögen


Normalerweise verbinden Haltebögen zwei Noten derselben Tonhöhe in derselben Notenzeile miteinander. Haltebögen können jedoch auch über Systemumbrüche und Rahmenumbrüche, Schlüsseländerungen oder Taktartänderungen hinaus gesetzt werden. Diese Arten von Haltebögen werden in Dorico Elements allesamt automatisch positioniert.

Haltebögen können auch nicht angrenzende Noten, Noten in unterschiedlichen Stimmen oder Noten in unterschiedlichen Notenzeilen miteinander verbinden. In Dorico Elements müssen Sie diese Arten von Haltebögen manuell eingeben.

Über System-/Rahmenumbrüche hinausgehende Haltebögen

Die Enden von Haltebögen, die über System-/Rahmenumbrüche hinausgehen, werden in Dorico Elements automatisch positioniert.

Ihre vertikale Position bleibt identisch, da beide Enden auf den Notenköpfen zentriert werden, mit denen sie verbunden sind. Auch ihr Verhalten bleibt identisch, da im Schreiben-Modus durch die Auswahl einer Note in einer Haltebogenkette, die einen System-/Rahmenbruch überquert, alle Noten in der Haltebogenkette ausgewählt werden.

Der horizontale Platz für die Bereiche von Haltebögen, die links von Noten am Anfang neuer Systeme/Rahmen angezeigt werden, reicht eventuell nicht für eine ideale Haltebogenkurve aus. In solchen Fällen können Sie die **Notenabstand**-Option  im Notensatz-Modus verwenden, um den Abstand einzelner Noten am Anfang von Systemen/Rahmen anzupassen und Haltebögen dadurch mehr Platz zu geben.



Der Anfang einer Haltebogenkette vor einem Systemumbruch



Das Ende derselben Haltebogenkette nach einem Systemumbruch

Gebundene Noten mit Vorzeichen, die über System-/Rahmenumbrüche hinaus gehen

Die Enden von Haltebögen bei durch Haltebögen verbundenen Noten mit Vorzeichen zwischen System-/Rahmenumbrüchen werden ebenfalls automatisch positioniert.

Da gehaltene Noten in Dorico Elements als eine Note behandelt werden, die auf diese Weise notiert wurde, um in das jeweilige Taktschema zu passen, werden Erinnerungsvorzeichen am Anfang neuer Systeme/Rahmen nicht standardmäßig angezeigt. Wenn Sie Vorzeichen neben Noten in Haltebogenketten am Anfang neuer Systeme/Rahmen anzeigen, wird die Position der Noten geändert, um die Vorzeichen unterzubringen. Diese automatische Position lässt eventuell nicht genügend Raum, um den Bereich des Haltebogens links von den Noten mit idealer Krümmung anzuzeigen.



Der Anfang einer Haltebogenkette vor einem Systemumbruch



Das Ende derselben Haltebogenkette mit einem Erinnerungsvorzeichen in Klammern



Das Ende derselben Haltebogenkette nach Anpassung des Notenabstands, um dem Haltebogen neben dem Vorzeichen mehr Raum zu geben

Über Taktartänderungen hinausgehende Haltebögen

Zwischen Noten um eine Taktartänderung werden automatisch Haltebögen positioniert. Wenn Haltebögen, die über eine Taktartänderung hinausgehen, Noten in der Mitte einer Notenzeile verbinden, wird der obere oder untere Rand der Taktartänderung teilweise durch die Haltebögen verdeckt. Da Haltebögen jedoch gekrümmt sind, ist es unwahrscheinlich, dass sie die Taktart vollständig verdecken.

Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen

Zwischen Noten um einen Schlüsselwechsel werden automatisch Haltebögen positioniert. Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen sind nicht horizontal, da dieselbe Tonhöhe in den einzelnen Schlüsseln unterschiedlich positioniert ist.

Das Ergebnis von Haltebögen, die über Schlüsselwechsel hinausgehen, ist in den meisten Fällen visuell und musikalisch verwirrend, da die Haltebögen als Bindebögen aufgefasst werden könnten. In solchen Fällen sollten sie versuchen, den Schlüsselwechsel vor oder hinter die gehaltene Note zu verschieben.

Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe, die nicht direkt nebeneinander liegen, sowie zwischen Vorschlägen und normalen Noten eingeben. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn Sie Haltebögen zwischen mehreren Noten vor einem Akkord eingeben.



Gehaltene Noten, die einen Akkord ergeben



An den folgenden Akkord gebundene Noten



Mehrere an den folgenden Akkord gebundene Vorschläge

Haltebögen zwischen unterschiedlichen Stimmen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen eingeben, die zu demselben Instrument gehören.

Haltebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Notenzeilen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Notenzeilen eingeben, die zu demselben Instrument gehören, zum Beispiel in den beiden Klavier-Notenzeilen.

Laissez-Vibrer-Haltebögen

Laissez-Vibrer-Haltebögen sind kurze Haltebögen, die anzeigen, dass eine Note weiter klingen und nicht abgestoppt werden soll. Sie gehen rechts geringfügig über die Note hinaus, auf die sie sich beziehen, sind aber nicht mit einer anderen Note verbunden.

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen. Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen ebenso wie jeden anderen Haltebogen im Notensatz-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 256

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 819

[Systemumbrüche](#) auf Seite 663

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 667



[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Notenabstand an einzelnen rhythmischen Positionen anpassen](#) auf Seite 532

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie einen *Laissez-Vibrer*-Haltebogen einfügen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Laissez-Vibrer-Haltebogen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Laissez-Vibrer-Haltebögen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt, wenn die Eigenschaft aktiviert wird, und entfernt, wenn die Eigenschaft deaktiviert wird. *Laissez-Vibrer*-Haltebögen werden automatisch positioniert.

TIPP

- Sie können die Länge und Form von *Laissez-Vibrer*-Haltebögen ebenso wie bei jedem anderen Haltebogen im Notensatz-Modus einzeln ändern.
 - Sie können der Option **Laissez-Vibrer-Haltebogen umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

BEISPIEL



Phrase ohne Laissez-Vibrer-Haltebögen



Phrase mit Laissez-Vibrer-Haltebögen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Form/Winkel von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1432
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526


Haltebögen löschen

Sie können Haltebögen löschen, ohne die Noten zu löschen, mit denen sie verbunden sind.

HINWEIS

Indem Sie Haltebögen aus Haltebogenketten löschen, entfernen Sie alle Haltebögen in der Haltebogenkette. Wenn Sie einzelne Haltebögen aus längeren Haltebogenketten entfernen möchten, können Sie die Haltebogenkette teilen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Haltebogenketten aus, in denen Sie alle Haltebögen löschen möchten.
 2. Löschen Sie alle Haltebögen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **U**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .
-

ERGEBNIS

Alle Haltebögen in den ausgewählten Haltebogenketten werden gelöscht. Noten, die sich in der Haltebogenkette befunden hatten, bleiben an ihren rhythmischen Positionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 269




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 Elements Noten anders als erwartet notiert hat, können Sie die Standardeinstellungen für das Gruppieren von Noten und Pausen entsprechend der verschiedenen Metren ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für einzelne Taktarten festlegen.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Schreiben-Modus auf die Notenzeile, in der Sie eine Haltebogenkette auftrennen möchten, um die Noteneingabe an dieser Position zu beginnen.
 2. Optional: Verschieben Sie die Eingabemarke an die Position, an der Sie die Haltebogenkette trennen möchten.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verschieben.
 - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie auf **Eingabemarke vorwärts**  in der Werkzeugzeile des Bereichs für Tasteninstrumente, Griffbrett und Drumpads.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen Takt zu verschieben.
 3. Trennen Sie die Haltebogenkette auf eine der folgenden Arten auf:
 - Drücken Sie **U**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .
 4. Optional: Wenn Sie dieselbe Haltebogenkette an mehreren Stellen trennen möchten, verschieben Sie die Eingabemarke an die nächste rhythmische Position, an der Sie sie trennen möchten, und wiederholen Sie Schritt 3.
 5. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
-

ERGEBNIS

Die Haltebogenkette wird an der Eingabemarke getrennt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867
- [Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 889
- [Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 270
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Eingabemarke](#) auf Seite 222
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 227
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 221
- [Klavatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

Haltebögen im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jeder Haltebogen fünf quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Einige Griffe sind mit anderen verknüpft; das bedeutet, dass sich das Verschieben eines Griffs auf die Position benachbarter Griffe auswirken kann.



Haltebögen haben im Notensatz-Modus die folgenden Griffe:

- 1 Linker Endpunkt
- 2 Linker Kontrollpunkt
- 3 Höhe von Haltebögen
- 4 Rechter Kontrollpunkt
- 5 Rechter Endpunkt

Wenn Sie zum Beispiel den linken Endpunkt verschieben, werden sowohl der Anfang des Haltebogens als auch die anderen Griffe mit Ausnahme des rechten Endpunkts verschoben. Wenn Sie jedoch den rechten Kontrollpunkt verschieben, wird nur der Griff für die Haltebogenhöhe zusammen mit ihm verschoben. Dies ermöglicht Ihnen eine präzise Kontrolle über die Form von Haltebögen und stellt dabei sicher, dass die Bögen am Ende eine angemessene Krümmung und einen nahtlosen Verlauf haben.

Sie können diese Griffe anhand der Tastatur, der Maus oder der Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs verschieben, um die Form/den Winkel von Haltebögen zu ändern.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Höhe von Haltebögen](#) auf Seite 1435
- [Versatz von Haltebogenschultern](#) auf Seite 1437

Form/Winkel von Haltebögen ändern

Sie können Haltebögen und Haltebogen-Griffe grafisch verschieben und so die Form und/oder den Winkel einzelner Haltebögen ändern, um zum Beispiel einen Endpunkt relativ zu einem einzelnen Notenkopf anzupassen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten die ganzen Haltebögen oder einzelnen Haltebogengriffe aus, die Sie verschieben möchten:
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf mehrere Haltebögen.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Haltebögen.
 - Wählen Sie einen ganzen Haltebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
 - Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Um den Winkel von Haltebögen zu ändern, wählen Sie nur ihre Endpunkte aus.
 - Sie können ganze Haltebögen nicht nach rechts/links, sondern nur nach oben/unten verschieben.
-

2. Verschieben Sie die Haltebögen bzw. die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben. Dadurch werden Haltebögen/Griffe um je 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie ganze Haltebögen nach oben/unten.
 - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Haltebögen oder Haltebogen-Griffe werden verschoben. Je nachdem, welche Griffe Sie ausgewählt haben und in welche Richtungen Sie sie verschoben haben, kann sich dadurch die Form, der Winkel und/oder die proportionale Größe der entsprechenden Haltebögen ändern. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Haltebogengriffe verschieben:

- **Beginn Versatz** verschiebt die linken Endpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Ende Versatz** verschiebt die rechten Endpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um die Form von einzelnen Haltebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Haltebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

BEISPIEL

Wenn Sie den linken Endpunkt verschieben, werden sowohl der Anfang des Bindebogens als auch die anderen Griffe mit Ausnahme des rechten Endpunkts verschoben. So können Sie den Winkel und/oder die Breite des Haltebogens ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf seine allgemeine Form hat.

Das Verschieben des linken Kontrollpunkts führt dazu, dass der Griff für die Höhe von Haltebögen verschoben wird, ohne dass dies Auswirkungen auf die Position des linken und rechten Endpunkts oder des rechten Kontrollpunkts hat. Dies ermöglicht Ihnen eine präzise Kontrolle über die Form von Haltebögen und stellt dabei sicher, dass die Bögen am Ende eine angemessene Krümmung und einen nahtlosen Verlauf haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Stärke von Haltebögen ändern

Sie können die Stärke einzelner Haltebögen ändern und sogar eine andere Stärke für Mittelteil und Ende wählen. 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Haltebögen aus, deren Stärke Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Endstärke**
 - **Mittenstärke**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte erhöhen, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Haltebögen stärker, wenn Sie sie verringern, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Haltebögen dünner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

Indem Sie die Eigenschaften deaktivieren, setzen Sie den entsprechenden Teil der ausgewählten Haltebögen auf die Standardstärke zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 677

Höhe von Haltebögen

Die Höhe von Haltebögen bestimmt, wie weit sie sich über/unter ihren Endpunkten vertikal ausdehnen.

Um zu verhindern, dass die Endpunkte bzw. Scheitelpunkte von Haltebögen auf Notenzeilenlinien anfangen oder enden, nimmt Dorico Elements automatisch kleine Änderungen an der Krümmungsform, Höhe und vertikalen Position von Haltebögen vor. Diese Veränderungen sind subtil, aber die Platzierung von Haltebögen weicht je nach der Position von Noten relativ zu Notenzeilenlinien minimal ab.



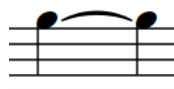
Ein Haltebogen außerhalb von Notenköpfen



Wenn nach unten transponiert wird, erhält der Haltebogen eine steilere Krümmung, damit sein Scheitelpunkt nicht auf der Notenzeilenlinie liegt.



Ein Haltebogen zwischen Notenköpfen, dessen Enden sich leicht über dem vertikalen Zentrum der Notenköpfe befinden, um zu verhindern, dass die Enden oder der Scheitelpunkt des Haltebogens zu nah an der Notenzeilenlinie liegen.



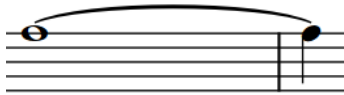
Wenn nach oben transponiert wird, werden die Enden des Haltebogens am vertikalen Zentrum des Notenkopfs positioniert, da kein Risiko einer Kollision mit Notenzeilenlinien besteht.

Sie können die Höhe einzelner Haltebögen im Notensatz-Modus ändern.

Wenn Sie die Höhe von Haltebögen vergrößern, dehnen sie sich weiter ab der vertikalen Position ihrer Endpunkte aus, was ihnen eine rundere Form verleiht, so dass sie mehr vertikalen

Platz in Anspruch nehmen. Allgemein müssen Haltebögen nicht so stark gekrümmt sein wie Bindebögen, da sie Noten derselben Tonhöhe miteinander verbinden und keinen Bogen über einem Tonhöhenbereich spannen müssen.

Wenn weniger vertikaler Platz vorhanden ist, muss ein Gleichgewicht zwischen dem Maß an Krümmung von Haltebögen und dem Abstand zwischen Notenzeilen gefunden werden.



Ein langer Haltebogen mit Standardhöhe




Ein langer Haltebogen mit größerer Höhe

Höhe von Haltebögen ändern

Sie können die Höhe einzelner Haltebögen ändern, um zum Beispiel vertikalen Platz auf stark ausgefüllten Seiten zu sparen. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den (mittleren) Griff für die Höhe der Haltebögen aus, deren Höhe Sie ändern möchten.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Griffe nach oben zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.

ERGEBNIS

Die Höhe der ausgewählten Haltebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Um beim manuellen Ändern der Höhe von Haltebögen eine visuell ansprechende und symmetrische Kurve beizubehalten, müssen Sie die Griffe für die Haltebögen eventuell nicht nur nach oben/unten, sondern auch geringfügig nach rechts/links verschieben.
 - Das Verschieben von Griffen für die Haltebogenhöhe nach rechts/links wirkt sich auf die Form des gesamten Haltebogens aus.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

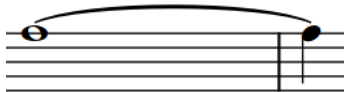
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

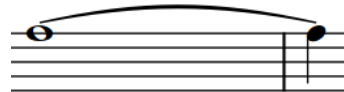
Versatz von Haltebogenschultern

Haltebogenschultern wirken sich auf die Krümmung der Kurvenabschnitte von Haltebögen aus, die auf einen Endpunkt zulaufen, da diese Enden häufig deutlich stärker angeschrägt sind als der übrige Haltebogen.

Wenn Sie den Wert für den Schulterversatz erhöhen, wird der Kurvenansatz flacher; wenn Sie ihn verringern, wird der Kurvenansatz steiler.



Ein langer Haltebogen mit standardmäßigem Schulterversatz




Ein langer Haltebogen mit erhöhtem Schulterversatz

Sie können den Schulterversatz von Haltebögen einzeln ändern, indem Sie ihre Kontrollpunktgriffe im Notensatz-Modus verschieben.

Schulterversatz von Haltebögen ändern

Sie können den Schulterversatz von einzelnen Haltebögen ändern. Vielleicht möchten Sie z. B. den Schulterversatz von einigen sehr kurzen oder sehr langen Haltebögen in Ihrem Projekt ändern, um ihre Form zu verbessern. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten einen der Kontrollpunkt-Griffe an jedem Haltebogen aus, dessen Schultern Sie anpassen möchten:
 - Wählen Sie einen ganzen Haltebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
 - Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.

- Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Haltebögen.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
- Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für den anderen Kontrollpunkt-Griff an den Haltebögen, deren Schultern Sie anpassen möchten.
-

ERGEBNIS

Indem Sie die Griffe für den Versatz von Haltebögen weiter auseinander platzieren, verringern Sie den Schulterversatz; wenn Sie sie näher beieinander platzieren, wird der Schulterversatz größer. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Haltebogengriffe verschieben:

- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um den Schulterversatz von einzelnen Haltebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Haltebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

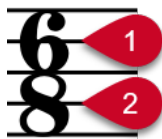
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Taktarten

Taktarten geben das Metrum an und gelten für alle Takte ab ihrer ersten Angabe bis zu einer eventuellen Taktartänderung an einer späteren Stelle. Der Begriff Metrum beschreibt den rhythmischen Puls der Musik und ihre Unterteilung in Zählzeiten und Takte.

Eine Taktart besteht aus zwei Teilen: Oben steht der Zähler, darunter der Nenner. Aufgrund der ähnlichen Bedeutung werden dieselben Begriffe wie für mathematische Brüche verwendet.



1 Zähler

Gibt die Anzahl von Zählzeiten in jedem Takt für die Taktart an. Der Notenwert der Zählzeiten wird durch den Nenner festgelegt.

2 Nenner

Gibt den Zählzeit-Notenwert für die Taktart an. Der Nenner wird für jede Halbierung der Zählzeit verdoppelt: 1 ist eine ganze Note, 2 eine halbe Note, 4 eine Viertelnote, 8 eine Achtelnote usw.

Ein 4/4-Takt besagt z. B., dass der Takt aus vier Zählzeiten besteht, von denen jede eine Länge von einer Viertelnote hat. Ein 4/2-Takt beinhaltet vier halbe Noten pro Takt, ein 4/8-Takt vier Achtelnoten pro Takt. Sowohl 3/4 als auch 6/8 umfassen sechs Achtelnoten, aber die rhythmische Aufteilung ist eine andere: Ein 3/4-Takt enthält drei Zählzeiten mit einer Länge von einer Viertelnote, während ein 6/8-Takt zwei Zählzeiten mit einer Länge von einer punktierten Viertelnote enthält.

Takte sind rhythmische Gruppen, die gemäß der Taktart unterteilt werden und es dem Leser erleichtern, Noten zu lesen und ihnen zu folgen. Aus denselben Gründen werden Noten in unterschiedlichen Taktarten unterschiedlich verbalkt.

Standardmäßig gelten Taktarten für alle Notenzeilen. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Taktarten benötigen, etwa in polymetrischer Musik. In Dorico Elements können Sie sowohl Taktarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

Taktarten gelten bis zum nächsten Taktartwechsel oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Für Taktartangaben wird normalerweise eine eigene Fettschrift verwendet, um sicherzustellen, dass die Angaben vor Notenzeilenlinien gut sichtbar sind und die Höhe einer einzelnen Notenzeile ausfüllen. Bei einigen Arten von Musik, insbesondere bei Filmmusik, ist es üblich, große Taktartangaben zu verwenden, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken.

HINWEIS

- Sie können Noten eingeben, ohne eine Taktart einzugeben.
- Zählzeitlängen sind in Ihrem Projekt für alle Notenzeilen unveränderbar, unabhängig von der Taktart. Wenn Sie z. B. eine 2/4-Taktart in einer Notenzeile und eine 6/8-Taktart in einer

anderen Notenzeile haben, entspricht eine Viertelnote in der 2/4-Taktart einer Viertelnote in der 6/8-Taktart, weswegen die Taktstriche der beiden Notenzeilen nicht zusammenfallen.

- Dorico Elements fügt bei der Eingabe von Taktarten nicht automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.



Eine 5/8-Taktarteingabe vor einer vorhandenen 4/4-Taktart ohne aktivierten Einfügen-Modus, so dass im zweiten 5/8-Takt nur drei Achtelnoten-Zählzeiten verbleiben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

[Auftakte](#) auf Seite 1443

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

[Schriftstile für Taktart](#) auf Seite 1455

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 867

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 296

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 889

[Takte](#) auf Seite 837

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

Taktarttypen

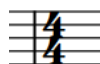
Es gibt unterschiedliche Typen von Taktarten, die verschiedene und komplexe Metren angeben können.

HINWEIS

Dorico Elements nutzt für Taktarten die im amerikanischen Englisch üblichen Definitionen. Diese Definitionen, die z. B. festlegen, welche Taktarten als einfach und welche als zusammengesetzt gelten, können in anderen Sprachen abweichen.

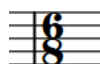
Einfach

In einfachen Taktarten wird jede Zählzeit durch zwei geteilt, wodurch sich gleiche Gruppen von Noten ergeben. Einfache Taktarten können einfache Zweiertakte wie 2/4, einfache Dreiertakte wie 3/4 oder einfache Vierertakte wie 4/4 sein.



Zusammengesetzt

In zusammengesetzten Taktarten wird jede Zählzeit durch drei geteilt, wodurch sich gleiche Gruppen von punktierten Noten ergeben. 6/8 enthält z. B. zwei punktierte Viertelnoten-Zählzeiten, während 9/4 drei punktierte Halbnoten-Zählzeiten enthält.



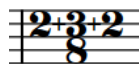
Unregelmäßig

Unregelmäßige Taktarten wie 5/4 oder 7/8 lassen sich nicht in gleiche Zählzeitengruppen unterteilen. Da der Zähler ungerade ist, müssen diese Taktarten in ungleiche Zählzeitengruppen aufgeteilt werden. 5/4 enthält z. B. für gewöhnlich eine Halbnoten-Zählzeit und eine punktierte Halbnoten-Zählzeit.



Additiv

Additive Taktarten zeigen an, wie Takte in Zählzeitengruppen unterteilt werden. Sie können Zähler mit Zählzeitengruppen für jede Art von Taktart anzeigen. Anstelle von 7/8 könnten Sie z. B. eine additive Taktart wie 2+3+2/8 anzeigen.



Alternierend

Eine alternierende Taktart zeigt ein regelmäßiges Muster an, das jeden Takt zwischen zwei oder mehr Taktarten wechselt, und zwar in der angegebenen Reihenfolge. Bei einer Phrase mit zwölf Achtelnoten, die als 3+3+2+2+2 betont werden soll, kann eine alternierende Taktart von 6/8+3/4 eine leichtere Lesbarkeit des Metrums ermöglichen.



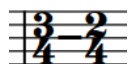
Austauschbar

Eine austauschbare Taktart zeigt am Anfang des Stücks einen Satz von Taktarten an, die im Laufe des Stücks verwendet werden können, z. B. 3/4-2/4. Im Gegensatz zu alternierenden Taktarten erfordern austauschbare Taktarten kein festes Muster: Jeder Takt im Stück kann einer der zu Beginn aufgeführten Taktarten folgen, ohne dass die Taktart erneut angegeben werden muss.

HINWEIS

Die entsprechenden Taktarten müssen Sie an der gewünschten Stelle manuell eingeben, da es im Gegensatz zu alternierenden Taktarten kein festes Muster für sie gibt. Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

Solche Angaben können in Dorico Elements unterschiedliche Trennzeichenstile haben, die Sie für einzelne Taktartangaben ändern können.



Verbunden

Eine verbundene Taktart weist zwei oder mehr Metren innerhalb eines Takts auf, z. B. 2/4+3/8+5/4. Dorico Elements zeigt automatisch gestrichelte Taktstriche an, um die Trennungen zwischen den einzelnen Metren zu verdeutlichen. Sie können jedoch festlegen, dass keine gestrichelten Taktstriche angezeigt werden sollen, wenn Sie verbundene Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben.



Offen

Eine offene Taktart hat keinerlei Einschränkungen in Bezug auf Metrum, Verbalkung oder Zählzeiten. Eine beliebige Anzahl von Noten kann mit beliebiger Verbalkung hinzugefügt werden. Zum Beispiel könnten offene Taktarten für Passagen mit Kadenz verwendet werden.

HINWEIS

In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten manuell hinzufügen. Sie können Takte mit offenem Metrum auch erweitern, indem Sie Noten bei aktiviertem Einfügen-Modus und mit globalem Umfang eingeben.



Ohne Zweierpotenz

Eine Taktart ohne Zweierpotenz ist z. B. 5/6, womit fünf Sextolen-Viertelnoten angezeigt werden, die zusammen die Dauer einer ganzen Note ergeben. Beispiele für derartige Taktarten finden sich in der Musik von Thomas Adès.



HINWEIS

Einige Komponisten, wie z. B. Boulez, haben Taktarten mit Brüchen im Zähler geschrieben. Solche Taktarten werden von Dorico Elements aktuell nicht unterstützt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 312

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1454

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

Erinnerungs-Taktartangaben

Wenn an einem Systemumbruch ein Taktartwechsel eintritt, entweder in der Partitur oder in einer Einzelstimme, wird die neue Taktart sowohl am Ende des ersten Systems als auch am Anfang des neuen Systems angezeigt.

Manchmal wird dies als »Erinnerungs-Taktartangabe« bezeichnet, da Interpreten auf diese Art über eine kommende Taktartänderung informiert werden, bevor sie in Kraft tritt.

In Dorico Elements sind die Taktarten, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Objekt. Sie können Erinnerungs-Taktartangaben nicht ausblenden.

Wenn die Noten so eindeutig voneinander getrennt sind, dass Sie keine Taktartangabe am Ende des Systems einsetzen möchten, aber nicht ändern können, an welcher Stelle der Systemumbruch auftritt, können Sie die Noten trennen, indem Sie eine neue Partie an der Stelle des Systemumbruchs erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 173
- [Partien hinzufügen](#) auf Seite 173
- [Partien trennen](#) auf Seite 518
- [Systemumbrüche](#) auf Seite 663
- [Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 664
- [Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 1059
- [Schlüssel](#) auf Seite 939

Auftake

Auftake ermöglichen es Ihnen, Noten vor dem ersten vollständigen Takt einzufügen. Häufig bestehen Auftake nur aus einigen Zählzeiten, deren Hauptzweck darin besteht, in den Anfang des Stücks einzuführen.



Auftake mit vier Achtelnoten am Beginn eines Stücks im 9/8-Takt

Bei Stücken, die mit einem Auftake beginnen, werden die Taktartangaben wie üblich am Anfang des Systems positioniert. Der erste vollständige Takt der jeweiligen Taktart beginnt jedoch nach dem ersten Taktstrich, und nicht davor. Daher haben Auftake keine Auswirkung auf die Taktanzahl. Taktzahlen werden ab dem ersten vollen Takt in der Partie gerechnet.

Da Auftake mit der Anzahl von Noten/Pausen im Musikstück verbunden sind, sind sie in Dorico Elements mit Taktarten verknüpft. Sie können Taktartangaben, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten, jedoch ausblenden.

TIPP

Sie können den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden, um Auftake durch Löschen von Noten/Pausen im ersten Takt der Partie zu erstellen und zu löschen. Außerdem können Sie ihn verwenden, um den letzten Takt in Partien, die mit einem Auftake beginnen, zu kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftake](#) auf Seite 294
- [Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1453
- [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 471
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 474
- [Takte](#) auf Seite 837
- [Taktzahlen](#) auf Seite 852
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 543
- [Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 1040
- [Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1041

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktarten bzw. die Hinweise zu den Taktarten aus, beginnend mit einem expliziten unregelmäßigen Takt, dessen Auftakt-Definition Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ersten Takt als Auftakt gruppieren** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Unregelmäßige Takte zu Beginn der ausgewählten Taktarten werden als Auftakte definiert, wenn **Ersten Takt als Auftakt gruppieren** und das entsprechende Kontrollkästchen beide aktiviert sind, und als normale unregelmäßige Takte, wenn das entsprechende Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Wenn die Einstellung deaktiviert ist, werden sie von Dorico Elements mit Hilfe interner Heuristiken automatisch entweder als Auftakte oder als normale unregelmäßige Takte definiert.

BEISPIEL



Unregelmäßiger Takt, definiert als Auftakt für den Viervierteltakt



Unregelmäßiger Takt, definiert als normaler unregelmäßiger Takt, kein Auftakt

Große Taktartangaben

Große Taktartangaben sind skalierte Taktartangaben, die im Verhältnis zur Notenzeilengröße viel größer angezeigt werden als normal. Sie können in Orchesterpartituren hilfreich sein, da die kleinere Notenzeilengröße in solchen Partituren dazu führen kann, dass die Standard-Taktartangaben klein und für den Dirigenten schwerer zu lesen sind.

Es ist auch üblich, große Taktarten in Film-Partituren zu verwenden, da Dirigenten selten genügend Zeit haben, um Partituren für Aufnahme-Sessions vorzubereiten. Durch die großen Taktarten sind Änderungen im Metrum auf der Seite besser sichtbar, besonders wenn die Noten viele Metrum-Wechsel enthalten.

In Dorico Elements können Sie große Taktarten an den folgenden Positionen anzeigen:

- Einmal pro verklammerter Gruppe
- Über der Notenzeile und an Systemobjektpositionen

Taktart wird einmal pro verklammerter Gruppe angezeigt

Statt eine Taktartangabe von der Höhe einer Notenzeile über jeder Notenzeile anzuzeigen, können Sie eine einzelne große Taktartangabe über jeder geklammerten Notenzeilengruppe anzeigen. Wenn sie einmal pro geklammerter Gruppe angezeigt werden, werden Taktarten in ihrer Größe hochskaliert, gemäß der Anzahl von Notenzeilen in der geklammerten Gruppe. Die größten Taktarten werden in geklammerten Gruppen angezeigt, die vier oder mehr Notenzeilen enthalten. Wenn sie in einzelnen Notenzeilen angezeigt werden, ragen sie oben und unten ein wenig über die Notenzeile hinaus. Dies ist normalerweise bei Einzelstimmen für Filmmusikaufnahmen der Fall.



Schmal, serif-Taktartangaben, die einmal pro verklammerter Gruppe angezeigt werden

Große Taktarten die in geklammerten Gruppen angezeigt werden, nehmen horizontalen Platz in Anspruch, besonders wenn sie sehr groß sind und die Standard-Taktarten-Design verwenden. Daher empfehlen wir Ihnen, dass Sie die schmalen Designs in Layouts verwenden, die große Taktarten in geklammerten Gruppen anzeigen.

Taktart wird an Systemobjektpositionen angezeigt

Genau wie bei der Anzeige umfangreicher Taktarten einmal pro geklammerter Gruppe können Sie Taktarten nur an Systemobjektpositionen und oberhalb der Notenzeile anzeigen. Daher werden ihre Positionen in jedem System durch dieselben Optionen gesteuert, die die Positionen anderer Systemobjekte steuern, wie zum Beispiel Studierzeichen und Tempomarkierungen.



Normal an Systemobjektpositionen angezeigte Taktarten

Taktarten, die an Systemobjektpositionen angezeigt werden, nehmen keinen horizontalen Platz ein. Dadurch ist die Verwendung eines schmalen Schriftstils nicht unbedingt notwendig. Dies verringert auch den horizontalen Abstand zwischen Noten auf beiden Seiten von Taktarten. Wegen dieser reduzierten Unterbrechung im Notenabstand ist diese Platzierung von Taktarten in der zeitgenössischen Musik seit dem 20. Jahrhundert populär.

Wenn Sie einen Noten-Nenner-Stil für Taktarten verwenden, die an Systemobjektpositionen angezeigt werden, dann wird die Note eher rechts vom Zähler angezeigt als darunter.

Standardmäßig sind Taktarten an Systemobjektpositionen doppelt so groß wie normale Taktarten. Durch sie werden andere Objekte in derselben Position verdrängt und rechts angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Schriftstile für Taktart](#) auf Seite 1455

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1455

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 861

Größe und Position von Taktarten ändern

Sie können die Größe von Taktarten einschließlich ihrer vertikalen Position in jedem Layout unabhängig ändern. In Gesamtpartitur-Layouts können Sie zum Beispiel große Taktarten zentriert auf jeder Klammer anzeigen. In Einzelstimmen-Layouts können Sie hingegen Taktarten in Standardgröße in jeder Notenzeile anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die Größe der Taktarten ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktarten**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für die **Position und Größe von Taktarten** aus:
 - **Auf jeder Notenzeile anzeigen**
 - **Einmal pro Klammer anzeigen**
 - **An Systemobjektpositionen anzeigen**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Größe und Position der Taktarten in den ausgewählten Layouts wird geändert.

Wenn große Taktarten über der Notenzeile an Positionen von Systemobjekten angezeigt werden, bedeutet dies, dass sie keinen rhythmischen oder horizontalen Raum einnehmen. Bei den anderen Optionen nehmen die Taktarten hingegen durchaus horizontalen Raum ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

[Positionen von Taktartangaben](#) auf Seite 1451

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1455

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 861

Stile für Taktartangaben

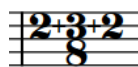
In Dorico Elements können Sie Taktartangaben in verschiedenen Stilen anzeigen. Z. B. können Sie Zähler als Zahl oder als Notenwert anzeigen.

Zählerstile

Der Zähler besteht immer aus einer oder mehreren Zahlen und kann entweder die Gesamtanzahl von Zählzeiten im Takt als einzelne Zahl oder die Art der Aufteilung der Gesamtdauer des Takts in Zählzeitgruppen anzeigen.



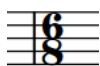
Numerischer Zähler



Zählzeitengruppe-Zähler

Nennerstile

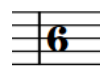
Der Nenner kann als Zahl, als Note der jeweiligen Dauer oder überhaupt nicht angezeigt werden.



Numerischer Nenner



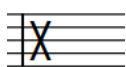
Noten-Nenner



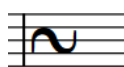
Kein Nenner

Stile für offene Metren

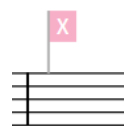
Offene Taktarten können als X oder als Penderecki-Symbol angezeigt werden oder ausgeblendet (Kein Symbol) werden. Offene Taktarten ohne Symbol werden durch Hinweise angezeigt.



Offener Stil X



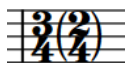
Offener Stil **Penderecki-Symbol**



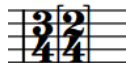
Offener Stil **Kein Symbol**

Trennzeichenstil für austauschbare Taktarten

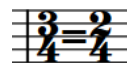
Austauschbare Taktarten können unterschiedliche Trennzeichenstile haben. Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben. Den Stil für einzelne austauschbare Taktarten können Sie nach der Eingabe einstellen.



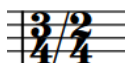
Klammern als Trennzeichen



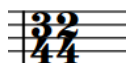
Eckige Klammern als Trennzeichen



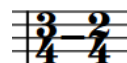
Gleichheitszeichen als Trennzeichen



Schrägstrich als Trennzeichen



Leerzeichen als Trennzeichen



Trennstrich als Trennzeichen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1440

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 294

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1455

[Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern](#) auf Seite 1449

[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1450



[Darstellung von 4/4-/2/2-Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1451

[Hinweise](#) auf Seite 469

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Zählerstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Nummer**
 - **Zählzeitengruppe**

ERGEBNIS

Der Zählerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Nennerstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nennerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Nummer**
 - **Note**
 - **Keine**



ERGEBNIS

Der Nennerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.




Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern

Sie können den Offenes-Metrum-Stil von einzelnen Taktartangaben ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben mit offenem Metrum aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Offener Stil** in der **Taktarten**-Gruppe aus:
 - **Kein Symbol** 
 - **X** 
 - **Penderecki-Symbol** 

ERGEBNIS

Der Offenes-Metrum-Stil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert. Offene Taktarten mit **Kein Symbol** werden durch Hinweise angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294



[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Hinweise](#) auf Seite 469

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die austauschbaren Taktartangaben aus, deren Trennzeichen Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Im Eigenschaften-Bereich wird **Trennzeichen** in der **Taktarten**-Gruppe für austauschbare Taktarten automatisch aktiviert.

2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem **Trennzeichen**-Menü:

- **Klammern** 
- **Eckige Klammern** 
- **Gleichheitszeichen** 
- **Schrägstrich** 
- **Leerzeichen** 
- **Bindestrich** 

ERGEBNIS

Der Trennzeichenstil der ausgewählten austauschbaren Taktarten wird geändert.

TIPP

- Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben.
- Zusammengesetzte Taktarten sehen austauschbaren Taktarten zwar ähnlich, verhalten sich aber anders. Zusammengesetzte Taktarten werden durch ein Pluszeichen (+) getrennt, während austauschbare Taktarten mit sechs verschiedenen Trennzeichen angezeigt werden können, aber nicht mit einem Pluszeichen.

Obwohl Sie **Trennzeichen** für zusammengesetzte Taktarten aktivieren und aus den verfügbaren Optionen wählen können, wirkt sich die Eigenschaft daher nur auf die Darstellung der Trennzeichen in austauschbaren Taktarten aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1447

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298



[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 294

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

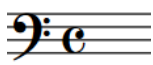
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die 4/4-/2/2-Taktartangaben aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Viervierteltakt/Allabreve** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

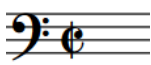
ERGEBNIS

Die ausgewählten Taktartangaben werden mit den entsprechenden Symbolen (c, durchgestrichenes c) angezeigt, wenn **Viervierteltakt/Allabreve** aktiviert ist, und mit Zähler und Nenner, wenn die Option deaktiviert ist.

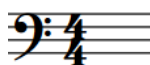
BEISPIEL



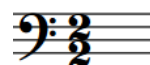
Viervierteltakt-Symbol



Allabreve-Taktsymbol



Viervierteltakt,
dargestellt als 4/4



Allabreve-Takt,
dargestellt als 2/2

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

[Zählzeitgruppierung für Zweizweiteltakte ändern](#) auf Seite 890

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 Elements positioniert Taktartangaben automatisch hinter Schlüsseln, Tonartangaben und Taktstrichen.

Sie können Taktartangaben im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können auch die Position der Taktartangaben in jedem Layout unabhängig voneinander ändern, 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

[Systemobjekte](#) auf Seite 1380

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1442

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1380


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

Taktartangaben grafisch verschieben

Sie können einzelne Taktartangaben an neue grafische Positionen verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf die Position anderer Objekte hat.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für an Systemobjektpositionen angezeigte Taktarten, die Sie verschieben können, wenn **Grafische Bearbeitung**  im Noten-Werkzeugfeld ausgewählt ist.
- Sie können keine Taktartangaben am Anfang von Systemen verschieben. Sie können nur Taktartänderungen verschieben, die mitten in Systemen oder am Ende von Systemen auftreten.

VORAUSSETZUNGEN

Notenabstand  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

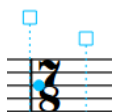
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus einen quadratischen Notenabstandsgriff oben links an der rhythmischen Position der Taktartangabe aus, die Sie verschieben möchten.



Neben der Taktartangabe wird ein kreisförmiger Griff angezeigt.

2. Drücken Sie die **Tab-Taste**, um den kreisförmigen Griff auszuwählen.



3. Verschieben Sie den Griff auf eine der folgenden Arten:

- Um ihn um den Standardabstand nach rechts oder links zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben.
- Um sie um einen großen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um sie um einen mittelgroßen Abstand zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um sie um einen kleinen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Sie können Notenabstand-Griffe nicht mit der Maus, sondern nur mit der Tastatur verschieben.

ERGEBNIS

Die Taktartangabe wird grafisch nach rechts/links verschoben.

TIPP

Sie können auch den Wert für **Abstandsversatz** in der **Taktarten**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs ändern, um Taktartangaben horizontal zu verschieben. Dies wirkt sich jedoch auch auf den globalen Notenabstand um die rhythmische Position der Taktartangabe herum aus.

Der **Abstandsversatz**-Wert ist unabhängig von Notenabstandsänderungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Taktartangaben aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktart ausblenden** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Taktartangaben werden in allen Layouts ausgeblendet, wenn die Option **Taktart ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An der Position jeder ausgeblendeten Taktartangabe werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

HINWEIS

- Ausgeblendete Taktartangaben nehmen keinen horizontalen Raum ein, weshalb sich das Ausblenden/Anzeigen von Taktartangaben auf den Notenabstand auswirkt.
 - Sie können Hinweise auf Taktarten ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Taktarten** wählen.
 - Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 530

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 294

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktstriche oder Hinweisschilder von Taktartangaben aus, ab denen Sie austauschbare Taktarten beenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Austauschbar beenden** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Austauschbare Taktarten werden auf den ausgewählten Taktarten beendet. Die ausgewählten Taktarten und alle folgenden Taktarten, die in der vorliegenden austauschbaren Taktart festgelegt sind, werden bis zur nächsten vorhandenen austauschbaren Taktart bzw. bis zum Ende der Partie angezeigt, je nachdem, was zuerst eintritt.

Darstellung von Taktartangaben ändern

Sie können das Design von Taktarten in jedem Layout unabhängig voneinander ändern, einschließlich der Änderung des für sie verwendeten Schriftstils, wenn 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

Schriftstile für Taktart

Unterschiedliche Taktartdesigns verwenden verschiedene Schriftarten. Sie können die Formatierung von Schriftstilen für Taktarten im Dialog **Schriftstile bearbeiten** bearbeiten.

Die folgenden Schriftstile werden für Taktarten verwendet:

- **Taktartangaben**: Wird für Standard-Taktarten und große Taktarten verwendet, die die Designtypen **Normal**, **Schmal, serif** oder **Schmal, sans serif** nutzen. Muss eine SMuFL-konforme Schriftfamilie verwenden.
- **Taktartangaben einfach**: Wird für Taktarten verwendet, die den **Normalschrift**-Designtyp nutzen. Kann jede Schriftfamilie verwenden. Wir empfehlen Ihnen jedoch die Verwendung schmaler Schriften für große Taktarten.

HINWEIS

Änderungen an Schriftstilen gelten für das gesamte Projekt einschließlich Einzelstimmen-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schriftstile bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 778

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1445

[Standard-Schriftfamilie ändern](#) auf Seite 785

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 423

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1461

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1459

[Geschwindigkeit von Tremolos ändern](#) auf Seite 1461

[Tremolos bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1464

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 89

Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos

Einzelnoten-Tremolos werden an Notenhälsen positioniert, während Tremolos mit mehreren Noten zwischen den Hälsen von zwei oder mehr Noten positioniert werden. Wenn Tremolos mit mehreren Noten drei oder mehr Noten umspannen, werden die Tremolo-Striche zwischen allen Noten positioniert.

Tremolo-Striche sind etwas dünner als Balken, damit die Abstände zwischen Strichen groß genug sind, um die Anzahl von Strichen sofort zu erkennen.

Dorico Elements vermeidet automatisch Zusammenstöße zwischen Tremolo-Strichen und Hilfslinien oder Halsfähnchen.

Tremolo-Striche innerhalb der Notenzeile werden so positioniert, dass sie mindestens einen Notenzeilenabstand von Notenköpfen entfernt bleiben und sich an gültigen Positionen relativ zu Notenzeilenlinien und den Bereichen zwischen Notenzeilenlinien befinden. Dies bedeutet, dass Tremolo-Linien nicht zwangsläufig verschoben werden, wenn Sie die Tonhöhe von Noten ändern.



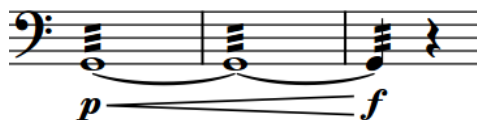
Die Positionen der Tremolo-Striche an den ersten beiden und letzten beiden Noten sind identisch, obwohl die Tonhöhen unterschiedlich sind.

In Dorico Elements ist der Winkel von Einzelnoten-Tremolo-Strichen immer derselbe, unabhängig von der Richtung der Phrase. Die Winkel von Tremolos mit mehreren Noten werden durch die Höhe der Notenhäse bestimmt, auf die sich die Tremolos beziehen. Sie können die Winkel von Tremolo-Strichen für Tremolos mit mehreren Noten einzeln ändern, indem Sie die Notenhäse am Anfang/Ende des Tremolos verlängern/kürzen.

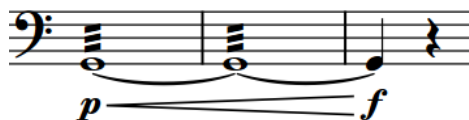
Tremolos in Haltebogenketten

Standardmäßig werden Einzelnoten-Tremolos entweder an allen Noten in Haltebogenketten oder an allen Noten, mit Ausnahme der ersten oder letzten, angezeigt. Das Löschen von Tremolo-Strichen von gehaltenen Noten entfernt die Tremolo-Striche von allen Noten in Haltebogenketten.

In Dorico Elements verwenden wir die Begriffe »Tremolo mit Anschlag« und »Tremolo mit Loslassen« für Einzelnoten-Tremolos, die an allen Noten in Haltebogenketten, mit Ausnahme der ersten bzw. letzten Note, angezeigt werden.



Einzelnoten-Tremolo zu Haltebogenkette hinzugefügt



Tremolo mit Loslassen zu Haltebogenkette hinzugefügt

In Dorico Elements werden Tremolos standardmäßig als vorgegebene Tremolos interpretiert, d. h. die angezeigte Anzahl von Tremolo-Strichen wird an folgenden Noten in Haltebogenketten nach Bedarf automatisch angepasst. Wenn z. B. eine Achtelnote mit zwei Tremolo-Strichen per Haltebogen mit einer Viertelnote verbunden ist, hat die Viertelnote drei Tremolo-Striche. Der Grund dafür ist, dass Tremolo-Striche wie Balken funktionieren: Zwei Tremolo-Striche und das Fähnchen am Hals einer Achtelnote sind gleichbedeutend mit drei Tremolo-Strichen.



Die Standardanzahl von Tremolo-Strichen in einer Haltebogenkette, in der die zweite Note länger als die erste ist.



Die Anzahl von Tremolo-Strichen an der zweiten Note wurde geändert, um sie der ersten anzugleichen.

Es kann jedoch auch Umstände geben, unter denen Sie möchten, dass alle Noten unabhängig von ihrem Notenwert dieselbe Anzahl von Tremolo-Strichen erhalten. Sie können Tremolos auch mitten in Haltebogenketten beginnen oder beenden.

Sie können die Anzahl von Tremolo-Strichen, die an einzelnen Noten angezeigt werden, unabhängig im Notensatz-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen](#) auf Seite 1420

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 433

[Tremolos mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben](#) auf Seite 434

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1461



Anzahl von Tremolo-Strichen an einzelnen Noten in Haltebogenketten ändern

Dorico Elements ändert die Anzahl von Tremolo-Strichen an anschließenden Noten in Haltebogenketten entsprechend dem Notenwert automatisch, aber Sie können die Anzahl von Einzelnoten-Tremolo-Strichen an jeder Note in Haltebogenketten auch manuell und einzeln ändern, damit sie Ihrer gewünschten Rhythmik entsprechen. So können zum Beispiel alle Noten in einer Haltebogenkette unabhängig von ihrem Notenwert dieselbe Anzahl von Tremolo-Strichen erhalten.

TIPP

Wenn Sie Tremolo-Striche von den ersten bzw. letzten Noten in Haltebogenketten entfernen möchten, können Sie Tremolos mit Anschlag bzw. Loslassen eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe der Noten aus, deren Anzahl von Tremolo-Strichen Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Tremolo mit einem Hals** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Keine**
 - **Ein Strich**
 - **Zwei Striche**
 - **Drei Striche**
 - **Vier Striche**
 - **Buzz Roll**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl von Tremolo-Strichen an den ausgewählten Noten wird geändert.

BEISPIEL



Die Standardanzahl von Tremolo-Strichen in einer Haltebogenkette, in der die zweite Note länger als die erste ist.



Die Anzahl von Tremolo-Strichen an der zweiten Note wurde geändert, um sie der ersten anzugleichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Geschwindigkeit von Tremolos ändern](#) auf Seite 1461

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

Geschwindigkeit von Tremolos ändern

Sie können die Geschwindigkeit von Tremolos nach ihrer Eingabe ändern, indem Sie die Anzahl von Strichen ändern.

VORGEHENSWEISE



1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten mit den Tremolos aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten.

Die Schalter mit der Anzahl von Tremolo-Strichen, die Ihrer Auswahl entspricht, werden im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs hervorgehoben.

HINWEIS

Wählen Sie Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten separat aus.

2. Klicken Sie auf den Schalter mit der gewünschten Anzahl von Tremolo-Strichen im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs.

Klicken Sie z. B. auf **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen** , um Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen einzugeben, oder auf **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen** , um Tremolos mit mehreren Noten und drei Strichen einzugeben.

ERGEBNIS

Die Anzahl von Tremolo-Strichen an den ausgewählten Noten wird geändert, wodurch sich die Geschwindigkeit der Tremolos ändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tremolos bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1464





[Anzahl von Tremolo-Strichen an einzelnen Noten in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1460

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 206

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 426

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 423

[Anzahl von Tremolo-Strichen an einzelnen Noten in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1460

Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos

Sie können Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten auf dieselbe Art an neue rhythmische Positionen verschieben wie normale Noten. Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten jedoch über Taktstriche hinaus verschieben, werden die Tremolo-Striche automatisch gelöscht.

Sie können Einzelnoten-Tremolos an neue rhythmische Positionen und über Taktstriche hinaus verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Tremolo-Striche hat. Die Noten werden, ebenso wie normale Noten, automatisch als Haltebogenketten umgedeutet, falls ihre neuen rhythmischen Positionen und die Taktart dies erfordern.

HINWEIS

Wenn Haltebogenketten mit Einzelnoten-Tremolos Noten unterschiedlicher Dauer enthalten, ist die Anzahl von Tremolo-Strichen an jeder Note in der Haltebogenkette unterschiedlich. Sie können die Anzahl der Tremolo-Striche, die an jeder Note in Haltebogenketten angezeigt werden, einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

Tremolo-Striche verschieben



Sie können Tremolo-Striche grafisch nach oben/unten verschieben. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

- Sie können Tremolo-Striche nicht nach rechts/links verschieben.

- Sie können Tremolo-Striche nicht rhythmisch verschieben, da sie sich auf bestimmte Noten beziehen, aber Sie können Noten mit Tremolos an andere rhythmische Positionen verschieben. Noten mit Einzelnoten-Tremolos können Taktstriche überqueren; Tremolo-Striche zwischen mehreren Noten werden jedoch automatisch gelöscht, sobald Sie die Noten über einen Taktstrich hinaus verschieben.
-

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Tremolo-Striche aus, die Sie verschieben möchten.
 2. Verschieben Sie die Tremolo-Striche auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Tremolo-Striche nach oben zu verschieben. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tremolo-Striche werden nach oben/unten verschoben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

HINWEIS

- Indem Sie Tremolo-Striche in Tremolos mit mehreren Noten verschieben, ändern Sie auch die Länge der Notenhäse, mit denen sie verbunden sind. Sie können die Winkel von Tremolo-Strichen für Tremolos mit mehreren Noten einzeln ändern, indem Sie die Notenhäse am Anfang/Ende des Tremolos verlängern/kürzen.
- Wenn Sie Tremolo-Striche erstmalig grafisch verschieben, kann es scheinen, als bewegten sie sich in die falsche Richtung oder in größeren Schritten als erwartet. Der Grund dafür ist, dass ihre Positionen zurückgesetzt werden, wenn Sie diese Positionen durch Verschieben übergehen.

- Die folgenden Eigenschaften in der **Verbalkung**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den Anfang/das Ende von Tremolo-Strichen in Tremolos mit mehreren Noten verschieben:
 - **Beginn Y-Versatz** verschiebt den Anfang von Tremolo-Strichen in Tremolos mit mehreren Noten vertikal, indem das Ende des entsprechenden Notenhalses verschoben wird.
 - **Ende Y-Versatz** verschiebt das Ende von Tremolo-Strichen in Tremolos mit mehreren Noten vertikal, indem das Ende des entsprechenden Notenhalses verschoben wird.

Die Option **Tremolo Y** in der Gruppe **Noten und Pausen** im Eigenschaften-Bereich wird automatisch aktiviert, wenn Sie Tremolo-Striche an einzelnen Noten verschieben. Diese Option verschiebt Tremolo-Striche vertikal.

Wenn Sie z. B. einen ganzen Tremolo-Strich zwischen mehreren Noten nach oben verschieben möchten, werden beide Notenhals-Griffe verschoben und dadurch beide Eigenschaften aktiviert. Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um Tremolo-Striche durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu verschieben. Sie müssen jedoch die Notenköpfe und nicht die Tremolo-Striche auswählen, um die relevanten Gruppen im Eigenschaften-Bereich anzuzeigen.

Indem Sie die Eigenschaften deaktivieren, setzen Sie die ausgewählten Notenhals-Griffe und damit auch die Tremolo-Striche auf ihre Standardpositionen zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 423

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1461

Tremolos bei der Wiedergabe

Sie können die Wiedergabe von freien Tremolos steuern, indem Sie die Mindestanzahl von Tremolo-Strichen angeben, ab denen die Angabe als freies Tremolo interpretiert wird. Dabei werden sowohl die Anzahl von Tremolo-Strichen als auch die Anzahl von Balkenlinien des jeweiligen Notenwerts berücksichtigt.

- Sie können dies auf der **Timing**-Seite in den **Wiedergabe-Optionen** tun.

Wenn die Option z. B. so eingestellt ist, dass drei Tremolo-Striche erforderlich sind, wird eine Achtelnote mit zwei Tremolo-Strichen als freies Tremolo interpretiert, da der eine Balken der Achtelnote in die Berechnung einfließt.

Sie können auch die Standardlänge von Noten in freien Tremolos festlegen. Sie drücken die Dauer dieser Noten im **Tremolos**-Abschnitt als Bruchteil der Länge einer Viertelnote bei 120 Viertelnoten pro Minute (bpm) aus.

Die Anzahl von Tremolo-Strichen bestimmt den Notenwert der wiederholten Noten. Ein Strich zeigt z. B. eine Achtelnote und zwei Striche eine Sechzehntelnote an usw.

Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für freie Tremolos umfasst, lädt Dorico Elements die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen. Bei Sound-Bibliotheken, in denen keine freien Tremolos enthalten sind, erzeugt Dorico Elements Tremolos.

TIPP

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

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 813

[Wiedergabe-Optionen-Dialog](#) auf Seite 773

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 568

Dauer von Tremolos bei der Wiedergabe ändern

Sie können sowohl die Standardlänge jeder Note in freien Tremolos bei der Wiedergabe ändern als auch die Mindestanzahl von Tremolo-Strichen, die erforderlich sind, um anzuzeigen, dass Tremolos bei der Wiedergabe als freie Tremolos behandelt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-P**, um die **Wiedergabe-Optionen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Timing**.
3. Optional: Ändern Sie im **Tremolos**-Abschnitt den Wert für **Mindestanzahl von Strichen für die Wiedergabe von Tremolos ohne Zeitmaß**.
4. Ändern Sie den Wert für **Standardlänge für Tremolos ohne Zeitmaß**.
Um z. B. die Standardlänge von freien Tremolo-Noten auf 0,5 Sekunden einzustellen, ändern Sie den Wert auf **1**.

TIPP

Wenn Sie mit der Maustaste über einen der Pfeile neben dem Wertefeld fahren, wird ein kleines Kästchen angezeigt, das den aktuell vorhandenen Bruch als Dezimalzahl anzeigt.

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die klingende Dauer jeder Note in freien Tremolos bei der Wiedergabe wird projektweit geändert.

Wenn Sie den Wert für **Mindestanzahl von Strichen für die Wiedergabe von Tremolos ohne Zeitmaß** ändern, legen Sie fest, wie viele Tremolo-Striche erforderlich sind, um Tremolos bei der Wiedergabe als freie Tremolos zu behandeln.

Triolen und N-tolen

Triolen und N-tolen zeigen an, dass eine Zählzeit in eine andere Anzahl von Unterzählzeiten aufgeteilt ist, als man aufgrund des aktuellen Metrums vermuten würde. Sie können verwendet werden, um mehr oder weniger Noten in einem Takt unterzubringen, als dort gemäß dem üblichen Unterteilungsmuster vorhanden wären.



Da solche Unterteilungen nicht dem Standard entsprechen, Triolen und N-tolen jedoch dieselbe rhythmische Notation nutzen wie normale Noten, müssen Triolen und N-tolen klar gekennzeichnet werden, um zu verdeutlichen, dass ihre rhythmische Dauer abweicht. Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse zeigen die Anzahl von Noten in der Triole/N-tole an, und Triolen-/N-tolen-Klammern zeigen die Notenwerte von Triolen/N-tolen an, die nicht durch Balken verbunden sind.

In Dorico Elements dienen N-tolen als Behälter, in die Sie Noten mit einem beliebigen Notenwert eingeben können, zum Beispiel eine Viertelnote am Anfang einer Achtelnoten-Triole.

Wenn Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus verlaufen, notiert Dorico Elements sie automatisch richtig, zum Beispiel, wenn eine Sextole als zwei Triolen dargestellt wird. Sie können auch erlauben, dass N-tolen Taktstriche ohne Teilung überqueren.

Bei der Eingabe von Triolen bzw. N-tolen bleiben diese bei der Eingabe mit der Tastatur offen, d. h. Dorico Elements setzt die Noteneingabe in Form der jeweiligen N-tole fort, bis Sie die N-tolen-Eingabe oder Noteneingabe beenden.

Sie können Triolen-/N-tolen mit unterschiedlichen Kombinationen von Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen anzeigen. Außerdem können Sie neben Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen auch Notensymbole anzeigen, die den Notenwert angeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 263

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1471

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1475

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1470

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 481

Eingebettete Triolen/N-tolen

Eingebettete Triolen/N-tolen sind Triolen/N-tolen innerhalb von größeren Triolen/N-tolen, die häufig zum Erstellen komplexer Rhythmen verwendet werden. In Dorico Elements gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Ebenen eingebetteter Triolen/N-tolen.

BEISPIEL





Eingebettete Triolen/N-tolen

Eingebettete Triolen/N-tolen eingeben

Sie können eingebettete Triolen/N-tolen in leere Notenzeilen eingeben oder vorhandene Triolen/N-tolen auswählen und eingebettete Triolen/N-tolen in sie eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Ö**.
 - Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.

HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in vorhandene Triolen/N-tolen eingeben, können Sie Schritte 3 und 4 überspringen.

3. Optional: Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in eine leere Notenzeile eingeben, geben Sie das Verhältnis für die äußere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein.
Geben Sie also zum Beispiel **3:2q** ein, um Viertelnoten-Triolen zu erstellen.
 4. Optional: Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die äußere Triole/N-tole einzugeben.
 5. Drücken Sie die **Ö**, um das Triolen/N-tolen-Einblendfeld wieder zu öffnen.
 6. Geben Sie das Verhältnis für die innere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein.
Geben Sie also zum Beispiel **5:4e** ein, um Achtelnoten-Quintolen zu erstellen.
 7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die innere N-tole einzugeben.
 8. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.
 9. Beenden Sie die Eingabe von eingebetteten Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
 - Um die innere Triole/N-tole zu beenden und die Eingabe der äußeren Triole/N-tole fortzusetzen, drücken Sie einmal **Umschalttaste-Ö**.
 - Um beide Triolen/N-tolen zu schließen und wieder zur Eingabe normaler Noten überzugehen, drücken Sie zweimal **Umschalttaste-Ö** oder bewegen Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
 - Um die Noteneingabe ganz zu beenden, drücken Sie die **Esc-Taste**.
-


ERGEBNIS

Die Noten werden ab der Position der Eingabemarke als eingebettete Triolen/N-tolen eingegeben.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole exakt in die äußere Triole/N-tole passen, können Sie mit der Eingabe von Noten für die innere Triole/N-tole fortfahren, bis Sie die Triolen/N-tolen manuell beenden.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole nicht exakt in die äußere Triole/N-tole passen, endet die innere Triole/N-tole automatisch am Ende der letzten Triole/N-tole, die in die äußere Triole/N-tole passt. Danach wird die äußere Triole/N-tole fortgesetzt, bis Sie sie manuell beenden.

HINWEIS

Sie können eingebettete Triolen/N-tolen auch eingeben, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken und halten und danach auf die gewünschte N-tole klicken. Die innere Triole/N-tole, auf die Sie klicken, muss jedoch auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts in die äußere Triole/N-tole passen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 264

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200



[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 268

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

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 264

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 263

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 1040

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 1475

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1471

[Noten eingeben](#) auf Seite 229

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1041



[Einfügen-Modus](#) auf Seite 470

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 471

Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben, dass Triolen/N-tolen über Taktstriche hinausgehen. Bei Renaissance-Musik möchten Sie zum Beispiel vielleicht, dass Triolen/N-tolen über Tick-Taktstriche hinausgehen, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Notation hat. Standardmäßig teilt Dorico Elements Triolen/N-tolen über Taktstrichen, so dass sowohl die Länge von Takten als auch die Unterteilungen innerhalb von Triolen/N-tolen eindeutig sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern oder Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse aus, bei denen Sie ein Überqueren von Taktstrichen erlauben/nicht erlauben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Umfasst Taktstrich** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen überqueren Taktstriche, wenn **Umfasst Taktstrich** aktiviert ist, und werden automatisch an Taktstrichen geteilt, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



Eine Sechzehntel-Sextole, die über einem Taktstrich geteilt und als zwei Triolen notiert wird



Dieselbe Sextole, wenn Ausdehnung über den Taktstrich hinaus erlaubt ist

WEITERE SCHRITTE

Sie können Noten in den ausgewählten Triolen/N-tolen zusammen verbalken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 842

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 868

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1471

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1475

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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 866

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 885

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 868

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 869

[Balkengruppen trennen](#) auf Seite 869

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 883

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 874

Triolen-/N-tolen-Klammern

Triolen-/N-tolen-Klammern zeigen die Dauer von nicht durch Balken verbundenen Triolen/N-tolen an (z. B. Viertelnoten-Triolen), indem die Noten innerhalb der Triole/N-tole unter einer Klammer dargestellt werden.

BEISPIEL



Ein 4/4-Takt mit der Standardunterteilung von vier Viertelnoten



Ein 4/4-Takt mit einer Unterteilung von sechs triolischen Viertelnoten auf demselben Raum wie vier herkömmliche Viertelnoten

Sie können die exakten Positionen und Formen von einzelnen Triolen-/N-tolen-Klammern im Notensatz-Modus ändern.

Jede Triolen-/N-tolen-Klammer hat vier Griffe, die grafisch verschoben werden können.



- Die beiden oberen Griffe legen die Anfangs-/Endposition der Triolen-/N-tolen-Klammer fest. Diese Griffe können unabhängig voneinander verschoben werden, um angewinkelte Triolen-/N-tolen-Klammern zu erzeugen.
- Die beiden unteren Griffe legen die Länge der Haken an der Triolen-/N-tolen-Klammer fest. Wenn Sie einen dieser Griffe verschieben, wird die Länge beider Haken entsprechend geändert.

HINWEIS

Sie können die Eigenschaften in der Gruppe **Triolen und N-tolen** des Eigenschaften-Bereichs nutzen, um einzelne Triolen-/N-tolen-Klammern zu ändern. Die Gruppe **Triolen und N-tolen** wird jedoch nur angezeigt, wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse oder -Klammern auswählen. Sie wird nicht angezeigt, wenn Sie Noten innerhalb der Triole/N-tole oder Noten innerhalb der Triole/N-tole und die Triolen-/N-tolen-Zahl, das Triolen-/N-tolen-Verhältnis oder die Triolen-/N-tolen-Klammer auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

[Linien](#) auf Seite 1238



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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, die Sie ausblenden möchten, oder die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen, deren Klammern Sie anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Klammer** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausgeblendet** 
 - **Eingeblendet** 

ERGEBNIS

An den ausgewählten Triolen/N-tolen werden Klammern ausgeblendet/angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Triole/N-tole werden Hinweisschilder angezeigt, d. h. Triolen/N-tolen ohne Zahlen/Verhältnisse oder Klammern.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Hinweise auf Triolen und N-tolen vollständig ausblenden möchten, müssen Sie eventuell auch die Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 469

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1476

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677





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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen aus, deren Platzierung Sie relativ zur Notenzeile ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber** 
 - **Darunter** 
 - **Zeilenüberkreuzung oberhalb** 
 - **Zeilenüberkreuzung unterhalb** 

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

- Durch Deaktivieren von **Platzierung** werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf ihre Standardplatzierung zurückgesetzt.

- Sie können außerdem für ausgewählte Triolen und N-tolen umschalten, ob sie über/unter der Notenzeile oder mit Zeilenüberkreuzung oberhalb/unterhalb angezeigt werden, indem Sie **F** drücken.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 952

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677




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.
 - Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Endposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Endposition** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **An der rechten Seite der letzten Note enden** 
 - **Unmittelbar vor der folgenden Note enden** 
 - **An der Position der letzten N-tolen-Teilung enden** 
-

ERGEBNIS

Die Endposition der ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697



[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Winkel Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Horizontal erzwingen** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.

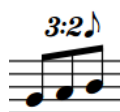
ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern werden horizontal angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle 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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Zahlen/Verhältnisse Sie ausblenden/ändern möchten, oder die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen, deren Zahlen/Verhältnisse Sie anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Nummer** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Keine** 
 - **Nummer** 
 - **Verhältnis** 
 - **Verhältnis+Note** 

ERGEBNIS

Die Zahl/Das Verhältnis für die ausgewählten Triolen/N-tolen wird geändert. Wenn Sie **Keine** ausgewählt haben, werden die Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse für die ausgewählten Triolen/N-tolen ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Triole/N-tole werden Hinweisschilder angezeigt, d. h. Triolen/N-tolen ohne Zahlen/Verhältnisse oder Klammern.

Wenn Sie **Nummer** deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Hinweise auf Triolen und N-tolen vollständig ausblenden möchten, müssen Sie eventuell auch die Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1472

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen/N-tolen bzw. die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen aus, für die Sie die horizontale Position der Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Mitte** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Optisch**
 - **Rhythmisch**

ERGEBNIS

Die horizontale Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen an den ausgewählten Triolen/N-tolen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

- **Optisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der optischen Mitte der Triole/N-tole.
- **Rhythmisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der rhythmischen Mitte der Triole/N-tole. Die rhythmische Mitte kann von der optischen Mitte abweichen.

BEISPIEL



Optische Mitte



Rhythmische Mitte

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1471
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 538
- [Hinweise](#) auf Seite 469

Ungestimmte Perkussion

Der Begriff »Ungestimmte Perkussion« deckt alle Perkussionsinstrumente ab, die nicht auf bestimmte Tonhöhen gestimmt sind. Dies schließt Instrumente wie Bassdrum, Güiro, Maracas, Becken und Shaker ein.

Dorico Elements bietet umfassende Unterstützung für die Notation von ungestimmter Perkussion sowie flexible Optionen für die Kombination von Noten für mehrere Instrumente in Perkussions-Kits, die daraufhin in verschiedenen Layouts unterschiedlich angezeigt werden können. Sie können Perkussions-Kits außerdem als Schlagzeuge definieren, wodurch sich die Standard-Halsrichtungen von Noten ändern.

Außerdem können Sie Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussion anpassen und neue erstellen. Auf diese Weise können Sie die Art und Weise, wie Noten auf jedem einzelnen Instrument in Perkussions-Kits gespielt werden sollen, mit Hilfe von unterschiedlichen Notenköpfen für unterschiedliche Spieltechniken angeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1486

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 164

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1478

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1479

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1103

[Percussion-Editor](#) auf Seite 713

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 1223

[Artikulationen](#) auf Seite 830

[Tremolos](#) auf Seite 1457

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 812

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1487

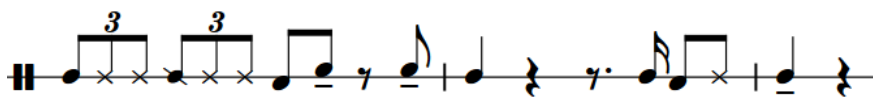
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1487

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

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 1483


[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482


[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

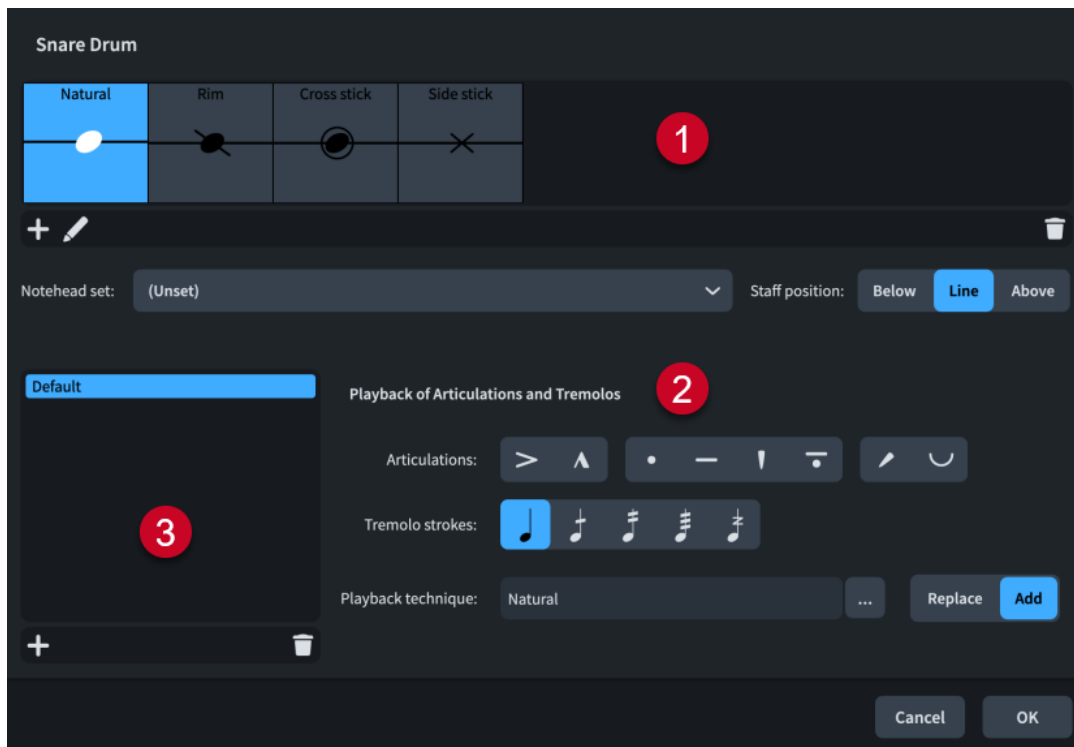
Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog)

Im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** können Sie den für jedes ungestimmte Perkussionsinstrument festgelegten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen bearbeiten.

Sie können den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.

- Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler-**Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.



1 Liste Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe

Enthält die wichtigsten Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe, die aktuell für das ausgewählte Perkussionsinstrument definiert sind, und zeigt je nach Bedarf den Notenkopf-Satz und die Notenzeilenposition an, die der jeweiligen Spielanweisung entsprechen.

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente hinzufügen. Normalerweise ist für Perkussionsinstrumente mindestens die **Natürlich**-Spielanweisung definiert, die für gewöhnlich anhand des Standard-Notenkopf-Satzes angezeigt wird.

2 Wiedergabe von Artikulationen und Tremolos

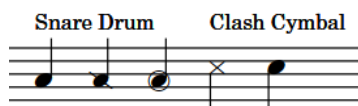
Hiermit können Sie festlegen, wie sich Kombinationen von Artikulationen und Tremolo-Strichen auf die Wiedergabe von Spielanweisungen auswirken bzw. diese übergehen.

Sie können zum Beispiel eine vollkommen andere Spielanweisung für einen Spieltechnik-spezifischen Notenkopf festlegen, wenn ihm ein Akzent hinzugefügt wird.

3 Liste mit Abweichungen für Artikulationen und Tremolos

Zeigt alle von Ihnen festgelegten Abweichungen für Artikulationen und Tremolos an.

BEISPIEL



Drei unterschiedliche Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für Snaredrum, gefolgt von zwei Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen für Clash-Becken

All diese Einstellungen können innerhalb Ihres Projekts im Perkussionsinstrument gespeichert werden und Sie können sie aus einem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

HINWEIS

Abweichungen für Artikulationen und Tremolos wirken sich aktuell nicht auf die Wiedergabe aus; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482

[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1483

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1484

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 812

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1487

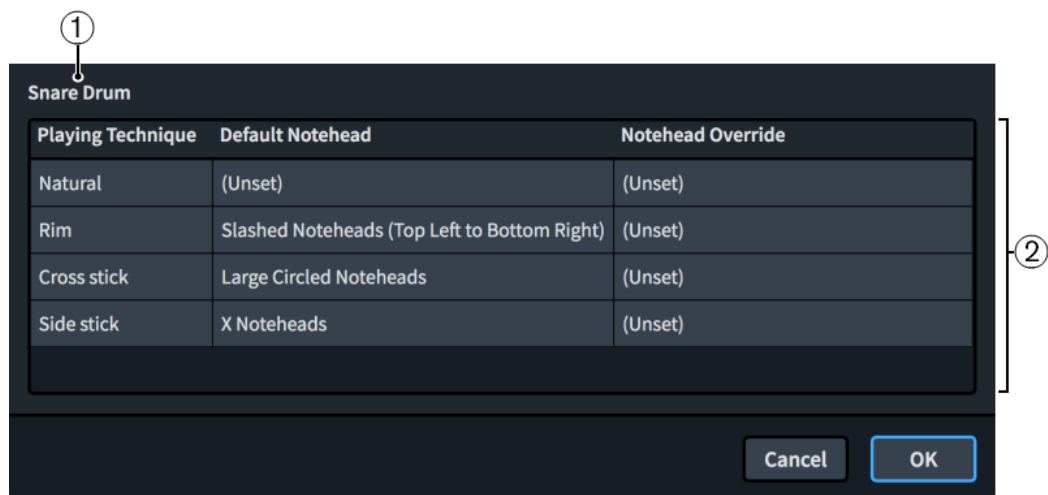
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1487

Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog)

Im Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** werden die Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe aufgelistet, die im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für das ausgewählte Instrument definiert wurden. Im Dialog wird auch die Notenkopfart angezeigt, die jeder Spielanweisung zugeordnet ist; er macht es auch möglich, diese Notenköpfe nur für die fünfzeilige Notenzeilendarstellung zu übergehen.

So kann zum Beispiel derselbe Notenkopf verschiedene Spielanweisungen für verschiedene Instrumente anzeigen. Wenn diese Instrumente auf derselben fünfzeiligen Notenzeile dargestellt werden, kann dies zu Verwirrungen führen. Deshalb können Sie den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** verwenden, um nur in der fünfzeiligen Notenzeilendarstellung der Kits Noten des einen Instruments von den Noten eines anderen zu unterscheiden.

- Sie können den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** öffnen, indem Sie im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** ein Instrument auswählen und auf **Notenköpfe bearbeiten** klicken.



Der Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** enthält Folgendes:

1 Name des Instruments

Zeigt den Namen des Perkussionsinstruments an, dessen Notenköpfe im Dialog aufgelistet werden.

2 Tabelle mit Spielanweisungen

Enthält die Notenköpfe für das ausgewählte Perkussionsinstrument, aufgeteilt in die folgenden Spalten:

- **Spielanweisung:** Zeigt die mit dem Notenkopf verbundene Spielanweisung in der entsprechenden Tabellenzeile an.
- **Standard-Notenkopf:** Zeigt den Notenkopf, der standardmäßig mit der Spielanweisung verbunden wird, in der entsprechenden Tabellenzeile an.
- **Notenkopf übergehen:** Zeigt in der entsprechenden Tabellenzeile an, wie der Notenkopf in fünfzeiligen Notenzeilendarstellungen der Spielanweisung übergangen wird. Sie können ändern, wie der Notenkopf übergangen wird, indem Sie ihn anklicken und einen anderen Notenkopf aus dem Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1484

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

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 1479
[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1478
[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1479
[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245
[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1488
[Percussion-Editor](#) auf Seite 713
[Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#) auf Seite 716
[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 719
[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 812
[Spielanweisungen](#) auf Seite 1223
[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383
[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1103
[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1093

Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente definieren und für die jeweilige Art von Instrument in Ihrem Projekt speichern. Außerdem können Sie Spieltechnik-spezifische Notenköpfe aus Ihrem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.

- Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Klicken Sie in der Liste Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe auf **Spielanweisung hinzufügen** .
 3. Wählen Sie im Dialog die gewünschte Wiedergabe-Anweisung aus.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Spielanweisung als neuen Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf hinzuzufügen.
 5. Wählen Sie im Menü **Notenkopf-Satz** den Notenkopf aus, den Sie für den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf verwenden möchten.

HINWEIS

Um den standardmäßigen Notenkopf-Satz zu verwenden, lassen Sie für **Notenkopf-Satz** die Option **(Nicht festgelegt)** aktiviert.

6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenposition** aus:
 - **Darunter**
 - **Linie**
 - **Darüber**
-

ERGEBNIS

Ein neuer Spieltechnik-spezifischer Notenkopf wird zum ausgewählten ungestimmten Perkussionsinstrument hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 812

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen

Es kann notwendig sein, die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen zu übergehen, um die Noten für ein Instrument von denen für ein anderes zu unterscheiden, wenn sie sich an derselben Notenzeilenposition in einem fünfzeiligen Notensystem befinden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Spieltechnik-spezifische Notenköpfe Sie übergehen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie im Haupt-Bearbeitungsbereich des Dialogs das Instrument aus, dessen Notenköpfe Sie übergehen möchten.
4. Klicken Sie auf **Notenköpfe bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** zu öffnen.

5. Klicken Sie in die Spalte **Notenkopf übergehen** für die jeweilige Spielanweisung und wählen Sie eine neue Notenkopfart aus dem Menü aus, um den vorhandenen Notenkopf zu übergehen.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Der Spieltechnik-spezifische Notenkopf wird in Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem für das ausgewählte Instrument übergangen.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen in der Rasterdarstellung und der Darstellung als einzelige Instrumente.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1481

Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente

Mit Hilfe von Perkussions-Kits können Sie mehrere ungestimmte Perkussionsinstrumente, die gleichzeitig einem einzelnen Spieler zugeordnet sind, auf unterschiedliche Arten anzeigen. Mehrere Perkussionsinstrumente, die nicht als Kits kombiniert sind, werden standardmäßig in einzelnen Zeilen angezeigt, auf denen sich nur das aktuell gespielte Instrument befindet.

Eine häufige Art von Perkussions-Kit ist ein Schlagzeug. Ein Schlagzeug besteht aus einer Reihe von separaten Instrumenten, die durch ein Gestell miteinander verbunden sind, und wird normalerweise in einem normalen fünfzeiligen Notensystem notiert. Jedes Instrument hat seine eigene Position in der Notenzeile und manchmal auch seinen eigenen Notenkopftyp. Entsprechend ist ein Paar Bongos in Dorico Elements standardmäßig ein Perkussions-Kit, das aus den zwei Bongotrommeln besteht und normalerweise in einem Raster mit zwei Linien notiert wird: Die kleinere Trommel wird auf der oberen und die größere Trommel auf der unteren Linie angezeigt.

Es kann sinnvoll sein, einzelne Perkussionsinstrumente einzeln anzuzeigen, wenn ein Spieler nur ein oder zwei Perkussionsinstrumente hat. Das Kombinieren von Perkussionsinstrumenten zu einem Kit gibt Ihnen jedoch mehr Flexibilität hinsichtlich der Präsentation der Noten: Sie kann in jedem einzelnen Layout unterschiedlich sein. Außerdem haben Sie mit Kits mehr Kontrolle über die Beschriftung von Instrumenten.

Wenn Instrumentenwechsel auf der **Spieler**-Seite in den **Layout-Optionen** aktiviert sind, wechselt Dorico Elements von einem Instrument zum nächsten, genau so wie bei gestimmten Instrumenten.

HINWEIS

Kit-Instrumente auf den Spieler-Karten im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus sind grün gefärbt, während einzelne Instrumente, die nicht in Perkussions-Kits enthalten sind, im selben Hellblau gehalten sind wie alle anderen Instrumente.

Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion

Optionen für die Partie-spezifische Notation von Noten in Perkussions-Kits finden Sie auf der **Perkussion**-Seite der **Partie-Optionen**.

Sie können zum Beispiel festlegen, dass alle Noten in einem Perkussions-Kit in einer einzelnen Stimme statt in mehreren Stimmen notiert werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

Perkussions-Kits und Schlagzeuge

Ein Perkussions-Kit ist eine Sammlung von ungestimmten Perkussionsinstrumenten, die von einem einzelnen Spieler gespielt werden. Schlagzeuge sind eine besondere Art von Perkussions-Kit und werden häufig in der Pop- und Rockmusik eingesetzt.

HINWEIS

In dieser Dokumentation verwenden wir den Begriff »Perkussions-Kit« sowohl für Perkussions-Kits als auch für Schlagzeuge.

In Dorico Elements können Sie Perkussions-Kits auf unterschiedliche Arten darstellen, unter anderem als fünfzeiliges Notensystem und als Raster. Wenn Sie möchten, dass sich Perkussions-Kits wie Schlagzeuge verhalten, können Sie sie als Schlagzeuge definieren. Es gibt zum Beispiel auf der **Perkussion**-Seite der **Partie-Optionen** Optionen für den Umgang mit Stimmen, die nur für Schlagzeug verwendet werden.

Sie können Perkussions-Kits auf die folgenden Arten zu Projekten hinzufügen:

- Sie können Perkussions-Kits auf dieselbe Art zu Spielern hinzufügen wie Instrumente.
- Sie können vorhandene ungestimmte Perkussionsinstrumente, die von einem einzelnen Spieler gehalten werden, zu Kits kombinieren.
- Sie können leere Kits zu Spielern hinzufügen und danach ungestimmte Perkussionsinstrumente zu diesen Kits hinzufügen.
- Sie können vorhandene Kits, die Sie zuvor exportiert und gespeichert haben, importieren.

Sie können Perkussionsinstrumente zwischen Spielern verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf Noten hat, die bereits für die jeweiligen Instrumente geschrieben wurden.

HINWEIS

Wenn das Instrument, das Sie verschieben möchten, Teil eines Perkussions-Kits ist, müssen Sie es aus dem Kit entfernen, bevor Sie es zu einem anderen Spieler verschieben können.

Sie können einzelne Perkussionsinstrumente genauso wie andere Instrumente ändern. Allerdings können Sie ungestimmte Perkussionsinstrumente nur in andere ungestimmte Perkussionsinstrumente ändern und die Perkussionsinstrumente in Kits nur mit Hilfe des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten](#) auf Seite 248

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371


[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1500

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160
[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141
[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 143
[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 143
[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 163
[Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen](#) auf Seite 168
[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 164
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1487
[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145
[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 245
[Schlagzeug-Patterns aus Groove Agent SE importieren](#) auf Seite 98
[Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1486

Perkussions-Kits exportieren

Sie können Perkussions-Kits als `.doricolib`-Dateien exportieren. Auf diese Weise können Sie Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Perkussions-Kit Sie exportieren möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie **Kit exportieren** unten im Dialog, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

ERGEBNIS

Das Kit wird exportiert und als `.doricolib`-Datei gespeichert.

TIPP

Sie können die `.doricolib`-Datei später in andere Projekte importieren, um das Perkussions-Kit erneut zu verwenden.

Perkussions-Kits importieren


Sie können `.doricolib`-Dateien mit Perkussions-Kits importieren und auf diese Weise Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORAUSSETZUNGEN

Ihr Projekt enthält mindestens einen Einzelspieler oder einen Satzspieler, der kein Instrument hält.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten im **Spieler**-Bereich die Instrumenten-Auswahl für den Spieler, dem Sie das importierte Perkussions-Kit zuweisen möchten:

- Wählen Sie den Spieler aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen **+** auf der Spielerkarte.
 - Wählen Sie den Spieler aus. Klicken Sie dann in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
2. Klicken Sie auf **Kit importieren** in der Instrumenten-Auswahl, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Suchen Sie die `.doricolib`-Datei des Perkussions-Kits, das Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte `.doricolib`-Datei wird als Perkussions-Kit importiert. Es wird dem Spieler zugewiesen, von dessen Karte aus Sie die Instrumenten-Auswahl geöffnet haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 112

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben

Sie können Noten nach ihrer Eingabe zu verschiedenen Instrumenten innerhalb desselben Perkussions-Kits verschieben.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Layouts, die die Kit-Darstellungsart für einzeilige Instrumente nutzen. In solchen Layouts können Sie Noten in andere Notenzeilen versetzen oder verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie zu einem anderen Instrument im Perkussions-Kit verschieben möchten.
 2. Verschieben Sie die Noten auf eine der folgenden Arten zu einem anderen Instrument:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie zum darüber liegenden Instrument zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um sie zum darunter liegenden Instrument zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die Noten werden zu einem anderen Instrument im Kit verschoben.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Position jedes Instruments im Kit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 167

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1482

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 1492

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 485

Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits

Sie können in Noten für Perkussions-Kits ebenso wie bei normalen Noten Notationselemente hinzufügen und unterschiedliche Rhythmen verwenden; diese können sich jedoch unterschiedlich verhalten.

Artikulationen

Sie können Artikulationen in allen Kit-Darstellungsarten auf dieselbe Weise zu Perkussionsinstrumenten hinzufügen wie zu allen anderen Instrumenten.

In den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem gelten hinzugefügte Artikulationen jedoch für alle Instrumente in derselben Stimme, die Noten an der jeweiligen rhythmischen Position haben. Wenn sich z. B. sowohl eine Snaredrum-Note als auch eine Tom-Tom-Note an derselben rhythmischen Position befinden und Sie einen Akzent hinzufügen, wird dieser zu beiden Instrumenten hinzugefügt, da beide standardmäßig in derselben Hals-abwärts-Stimme angezeigt werden.

Sie können sehen, welche Akzente auf welche Noten angewandt werden, wenn Sie zur Darstellung als einzeilige Instrumente wechseln.

Triolen und N-tolen

Wenn Sie in der Rasterdarstellung oder in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem arbeiten, werden Triolen/N-tolen zu allen Instrumenten in derselben Stimme hinzugefügt.

Sie können zur Darstellungsart mit einzeiligen Instrumenten wechseln, um unterschiedliche Eingaben für die einzelnen Instrumente zu machen und so Kreuzrhythmen zu erzeugen. Wenn Sie später wieder zur Darstellungsart als Raster oder fünfzeiliges Notensystem wechseln, versucht Dorico Elements, rhythmische Konflikte aufzulösen.

- Im Konflikt stehende Triolen/N-tolen: Eine Triole/N-tole wird für die Dauer des Konflikts in eine Extrastimme verschoben.
- Triolische/N-tolische Noten in einem Instrument und nicht triolische/N-tolische Noten in einem anderen Instrument, die an derselben Position beginnen: Die nicht triolische/N-tolische Note wird angezeigt, als wäre sie Teil der Triole/N-tole. Dies geschieht, weil die Note an derselben Position wie die Triole/N-tole einsetzt und daher so klingt wie die Originalnotation.
- Triolische/N-tolische Noten in einem Instrument und nicht triolische/N-tolische Noten in einem anderen Instrument, die nicht an derselben rhythmischen Position beginnen, oder andere nicht triolische/N-tolische Noten, die innerhalb der Triole/N-tole beginnen: Nicht triolische/N-tolische Noten werden für die Dauer des Konflikts in eine Extrastimme verschoben.

HINWEIS

Beim Löschen einer Triole/N-tole in den Darstellungsarten als Raster oder fünfzeiliges Notensystem wird die Triole/N-tole aus allen Instrumenten gelöscht, deren Noten zu ein und derselben Stimme gehören.

Spielanweisungen

Sie können während der Noteneingabe Spielanweisungen eingeben, z. B. + für geschlossene und o für offene Hi-Hat, und diese Spielanweisungen später auf dieselbe Art zu vorhandenen Noten hinzufügen wie bei anderen Instrumenten.

Spielanweisungen werden nur zu dem Instrument hinzugefügt, zu dem die von Ihnen ausgewählte Note gehört, selbst wenn es andere Instrumente in derselben Stimme gibt.

Perkussions-Stickings

Dorico Elements hat noch keine eigene Funktion für Perkussions-Stickings. Sie können jedoch die Funktion für Liedtext verwenden, um Stickings in allen Kit-Darstellungsarten anzugeben:

- Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem: Wählen Sie eine Note in dem Instrument aus, für das Sie Stickings anzeigen möchten.
- Darstellung als einzelige Instrumente: Geben Sie Liedtext direkt in den Instrumenten ein, für die Sie Stickings anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 281

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 263

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 489

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 383

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 409

Dynamikanweisungen in Perkussions-Kits

Im Gegensatz zu anderen Objekten werden Dynamikanweisungen beim Wechsel zwischen den Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem und der Darstellungsart als einzelige Instrumente nicht übernommen. Dynamikanweisungen, die Sie zu Instrumenten in der Darstellungsart als einzelige Instrumente hinzufügen, werden nicht angezeigt, wenn Sie zu Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem wechseln.

Der Grund dafür ist, dass sich in der Darstellungsart als einzelige Instrumente eine große Anzahl unterschiedlicher Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position unterbringen lassen, was in den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem aus Platzgründen nicht möglich ist. Daher müssen Sie Dynamikanweisungen in den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem unabhängig von der Darstellungsart als einzelige Instrumente hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 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 einzelige Instrumente nicht übernommen. Dynamikanweisungen, die Sie zu Instrumenten in der Darstellungsart als

einzeilige Instrumente hinzufügen, werden nicht angezeigt, wenn Sie zu Darstellungsarten mit Raster/fünfeiligem Notensystem wechseln.

Sie können die Anzeige/Struktur jeder Darstellungsart im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** unabhängig bearbeiten. Wenn Sie z. B. die Reihenfolge von Instrumenten in der Darstellungsart mit fünfeiligem Notensystem ändern, hat dies keine Auswirkungen auf die Reihenfolge in der Rasterdarstellung desselben Perkussions-Kits.

Fünfeiliges Notensystem

Kit-Instrumente werden in einem fünfeiligen Notensystem angezeigt. Sie können bestimmen, welche Instrumente auf jeder Linie und in jedem leeren Bereich der Notenzeile angezeigt werden. Eine einzelne Notenzeilenbeschriftung mit dem Namen des Kits wird angezeigt.

Die Zahlen auf der linken Seite des Bearbeitungsbereichs im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** entsprechen den Notenzeilenpositionen. Position 0 ist z. B. die mittlere Linie der Notenzeile, Position 1 ist der leere Bereich unmittelbar über der mittleren Notenzeilenlinie, Position -2 ist die Linie unter der mittleren Notenzeilenlinie usw.

Fette schwarze Linien zeigen die fünf Notenzeilenlinien an, die grauen Linien über und unter der Notenzeile stehen für nominelle Notenzeilenlinien-Positionen. Jedes Instrument wird auf seiner Notenzeilen-Position angezeigt.



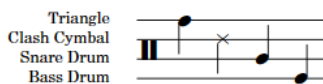
Raster

Kit-Instrumente werden in einem Raster angezeigt, wobei jedes Instrument seine eigene Linie hat. Sie können die Größe der Abstände zwischen den einzelnen Linien anpassen. Notenzeilenbeschriftungen werden für jedes Instrument in einer kleineren Schrift als normale Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

Die Zahlen auf der rechten Seite des Bearbeitungsbereichs im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** entsprechen der Anzahl von leeren Notenzeilenbereichen zwischen jeder Instrumentenlinie. Standardmäßig liegen alle Instrumente in einem Raster zwei Spatien voneinander entfernt.

Die Reihenfolge, in der die Instrumente aufgelistet sind, entspricht der Reihenfolge, in der sie in der Partitur erscheinen.

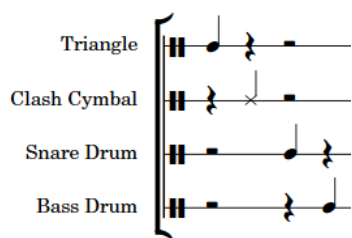
Jedes Instrument in einem Raster hat standardmäßig seine eigene Notenzeilenbeschriftung, die vertikal an seiner eigenen Linie ausgerichtet ist; Sie können angrenzende Instrumente jedoch auch gruppieren und eine einzelne Beschriftung für jede Gruppe anzeigen.



Einzeilige Instrumente

Kit-Instrumente werden als einzelne Instrumente mit ihren eigenen Zeilen angezeigt. Notenzeilenbeschriftungen von normaler Größe werden für jedes Instrument angezeigt.

Im Bearbeitungsbereich des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** sind alle Instrumente in der Reihenfolge aufgelistet, in der sie in der Partitur angezeigt werden.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1486

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1484

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1481

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 768

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

Zwei Perkussions-Legenden für klingende Instrumente

Standardmäßig werden Perkussions-Legenden oberhalb der Notenzeile angezeigt. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Perkussions-Legenden ändern.

Sie können im **Absatzstile**-Dialog verschiedene Aspekte des Absatzstils für Perkussions-Legenden ändern, z. B. Schriftgröße und -stil.

Perkussions-Legenden werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn sich an ihrer Position keine klingenden Instrumente befinden oder wenn das Layout die Rasterdarstellung verwendet. Perkussions-Legenden werden in Layouts mit Darstellung als einzeilige Instrumente überhaupt nicht angezeigt.

HINWEIS

- Perkussions-Legenden werden nur in dem Layout angezeigt, in dem sie hinzugefügt wurden. Wenn Sie Perkussions-Legenden in mehreren Layouts anzeigen möchten, müssen Sie sie in jedem von ihnen hinzufügen.
- Sie können Hinweisschilder für Perkussions-Legenden ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Perkussions-Legenden** wählen. Hinweisschilder für Perkussions-Legenden werden angezeigt, wenn sich neben **Perkussions-Legenden** im Menü ein Häkchen befindet, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen gesetzt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 455

[Absatzstile-Dialog](#) auf Seite 780

[Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1486

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1368

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371

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 1490
[Text in Perkussions-Legenden bearbeiten](#) auf Seite 1496

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, deren Art Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Legenden-Typ** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

HINWEIS

Für Perkussions-Legenden mit klingenden Instrumenten ist die Option bereits aktiviert.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Legende**
 - **Klingende Instrumente**
-

ERGEBNIS

Die Legenden-Art der ausgewählten Legenden wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1493

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1493

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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 221

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.
- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussion-Legenden aus, in denen Sie die Länge der Instrumentennamen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kurznamen verwenden** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

ERGEBNIS

In den ausgewählten Perkussion-Legenden werden kurze Instrumentennamen angezeigt.

Wenn Sie **Kurznamen verwenden** deaktivieren, zeigen die ausgewählten Perkussions-Legenden wieder die vollständigen Instrumentennamen an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1371

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1493

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1490


[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1493


[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

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.

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, die Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Perkussions-Legenden angezeigte Text wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526



[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695

Hintergrund von Perkussions-Legenden löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Perkussions-Legenden löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass sie beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Perkussions-Legenden aus, deren Hintergründe Sie löschen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Perkussions-Legenden werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, werden die ausgewählten Perkussions-Legenden wieder auf die Standardeinstellung (Hintergrund nicht gelöscht) zurückgesetzt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Perkussions-Legenden und allen Rändern ihrer gelöschten Bereiche ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 695



[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Löschaabstand von Perkussions-Legenden ändern

Sie können den Löschaabstand einzelner Perkussions-Legenden ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Perkussions-Legenden und jedem Rand ihrer gelöschten Bereiche 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Perkussions-Legenden aus, deren Löschaabstand Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschaabstand**-Eigenschaften (einzeln oder zusammen) in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem rechten Rand.
 - **O** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem oberen Rand.
 - **U** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem unteren Rand.
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Stimmen in Perkussions-Kits

Dorico Elements kombiniert Noten automatisch zu einer geringeren Anzahl von Stimmen, wenn mehrere Perkussionsinstrumente in einem fünfzeiligen Notensystem oder einem Raster dargestellt werden, sogar wenn sie unterschiedliche Rhythmen enthalten. Standardmäßig werden Noten in einer Hals-aufwärts-Stimme und einer Hals-abwärts-Stimme kombiniert.

Alternativ können Sie auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen** einstellen, dass alle Noten in einem Perkussions-Kit in einer einzelnen Stimme notiert werden, wenn das Kit als Schlagzeug definiert ist. Diese Konvention wird für orchestrale Perkussion seltener verwendet.

Außerdem können Sie diese Option für einzelne Noten und ganze Instrumente in einzelnen Perkussions-Kits übergehen.

Noten in derselben Stimme können nicht mit unterschiedlichen Notenwerten notiert werden; stattdessen werden Haltebögen verwendet. Sie können die Verwendung von Haltebögen

verhindern, indem Sie auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen** einstellen, dass längere Noten abgeschnitten werden, so dass nur ihr Einsatz angezeigt wird.

Wenn eines der Instrumente in einem Perkussions-Kit einen triolischen/N-tolischen Rhythmus hat, können andere Instrumente in derselben Stimme notiert werden, sofern ihre Notation kompatibel ist, d. h. wenn die Triolen-/N-tolen-Struktur dieselbe ist oder sie eine einzelne Note haben, die mit dem Beginn der Triole/N-tole zusammenfällt. In diesem Fall wird die einzelne nicht triolische/N-tolische Note mit derselben Dauer wie die erste Note der Triole/N-tole notiert.

Wenn die Noten der unterschiedlichen Instrumente in derselben Stimme nicht kompatibel sind, erstellt Dorico Elements dynamisch eine andere Stimme und notiert das verbleibende Notenmaterial in dieser Stimme, bis die Noten wieder kompatibel sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1489




[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 164

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1316

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 112

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

Stimme von einzelnen Noten in Perkussions-Kits ändern

Sie können die Standardstimme für einzelne Noten in Perkussions-Kits übergehen, auch bei Schlagzeugnoten.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Stimme Sie übergehen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Perkussion > Stimme ändern > [Stimme]**.
Um zum Beispiel Noten auf die zweite Hals-abwärts-Stimme zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Perkussion > Stimme ändern > Hals-abwärts-Stimme**
2. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimme der ausgewählten Noten wird geändert. Dies geschieht unabhängig von der Standardstimme für das jeweilige Instrument und unabhängig von Ihren Einstellungen für Stimmen in Schlagzeugnoten.

TIPP

Sie können die Stimme von einzelnen Noten zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Notationselemente > Perkussion > Stimme ändern > Noten-Zielstimme zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

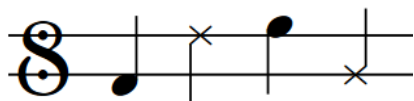
[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)

Dorico Elements unterstützt das von Keda Music Ltd. entwickelte System Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln).

Universal Indian Drum Notation wurde vor allem für Tablas entwickelt, kann aber auch auf andere indische Trommeln mit zwei Kesseln/Fellen angewandt werden, etwa auf Nagara, Dhol, Dholak, Mridangam und Pakhawaj.

Indische Schlagzeugschlüssel werden automatisch in den Notenzeilen von Tabla-Instrumenten und Tabla-Perkussionskits angezeigt, aber Sie können sie auch manuell eingeben.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 127

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 141
[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 346
[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1486
[Percussion-Maps](#) auf Seite 806

Stimmen

Bei vielen Instrumenten wie z. B. Flöte oder Posaune enthält jede Notenzeile für gewöhnlich eine einzelne musikalische Linie in einer einzelnen Stimme, die von links nach rechts entlang der Notenzeile gelesen wird. Wenn mehrere unabhängige musikalische Linien in einer einzelnen Notenzeile angezeigt werden sollen, kann jede Linie eine eigene Stimme darstellen.



Auszug aus Klaviernoten mit zwei aktiven Stimmen in jeder Notenzeile

Die Anzeige mehrerer Stimmen in einer einzelnen Notenzeile kommt häufig in der Vokalmusik zur Anwendung, wenn Sopran und Alt sich eine Notenzeile teilen und Tenor und Bass eine weitere. Indem jede Gesangslinie in ihrer eigenen Stimme angezeigt wird, lassen sich die Noten leichter lesen, und die Form jeder Melodielinie ist einfacher zu erkennen.

In Dorico Elements gehören Noten zu Stimmen. Sie können beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile für gestimmte Instrumente erstellen. Jede Stimme hat ihre eigene Farbe, die sichtbar wird, wenn Sie Stimmfarben anzeigen. So können Sie einen Überblick darüber behalten, welche Noten sich in welchen Stimmen befinden, falls es mehrere überlappende Melodielinien in Ihrem Projekt gibt.

In Dorico Elements sind Stimmen in Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen unterteilt. Die Hälse von Noten in Hals-aufwärts-Stimmen zeigen nach oben, während die Hälse von Noten in Hals-abwärts-Stimmen nach unten zeigen. In Takten, wo nur eine Stimme Noten enthält, werden die Hälse jedoch automatisch in die Richtungen geändert, die sie erhalten würden, wenn es in der ganzen Notenzeile nur eine Stimme gäbe. Standardmäßig ist die erste Stimme in der Notenzeile eine Hals-aufwärts-Stimme.

Gemäß den meisten Notationskonventionen werden für alle Stimmen, die Noten in einem Takt haben, in diesem Takt Pausen angezeigt. Wenn zwei oder mehr Stimmen eine Pause derselben rhythmischen Länge an derselben rhythmischen Position haben, werden diese Pausen standardmäßig zusammengelegt: statt zwei identischen Pausen wird nur eine angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 488

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1498

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1314

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 267

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1506

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1508

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1322

[Pausen löschen](#) auf Seite 1324

Partie-Optionen für Stimmen

Auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** finden Sie Optionen für die unabhängige Positionierung von Noten in mehreren Stimmen.

Die Optionen auf dieser Seite ermöglichen es Ihnen, die Position und Reihenfolge von Noten in mehrstimmigen Kontexten zu ändern und auszuwählen, unter welchen Umständen sich Notenköpfe in mehreren Stimmen überlappen dürfen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1321

Stimmfarben ausblenden/anzeigen

Sie können Noten entsprechend ihrer Stimme in verschiedenen Farben anzeigen, zum Beispiel um zu prüfen, welche Noten in welcher Stimme stehen. Wenn Stimmfarben ausgeblendet sind, werden alle Noten standardmäßig in Schwarz angezeigt.

Stimmfarben werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

HINWEIS

Sie können Farben für Stimmen und Noten außerhalb des Bereichs nicht gleichzeitig anzeigen.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Stimmfarben anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Stimmfarben**.
 - Um Stimmfarben auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Keine**.
-

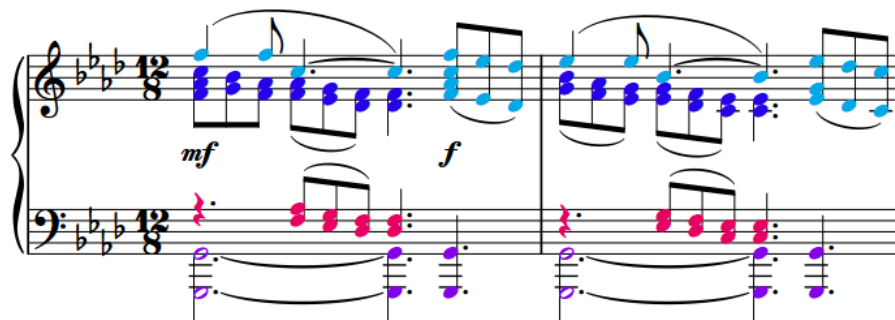
ERGEBNIS

Stimmfarben werden ausgeblendet/angezeigt. Die ersten acht Stimmen in jeder Notenzeile nutzen die unter **Programmeinstellungen > Farben > Stimmfarben** festgelegten Farben. Stimmfarben werden den darauffolgenden Stimmen automatisch zugewiesen.

TIPP

Sie können Stimmen auch erkennen, indem Sie einzelne Noten auswählen und sich die Anzeige in der Statuszeile anschauen.

BEISPIEL



Sichtbare Stimmfarben

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie durch das Anzeigen von Stimmfarben erkennen, dass einige Noten nicht in der gewünschten Stimme stehen, können Sie ihre Stimme ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 59

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 55

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

[Optionen für Noten und Pausen anzeigen](#) auf Seite 1100

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1100

[Anmerkungen](#) auf Seite 624

[Statuszeile](#) auf Seite 39

Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben

Sie können in jeder einzelnen Partie erlauben bzw. nicht erlauben, dass die Notenköpfe von Unisono-Noten in gegenüberliegenden Stimmen einander in unterschiedlichen Kontexten überlappen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie erlauben möchten, dass Noten mit und ohne Punktierungen einander überlappen, aber nicht möchten, dass halbe Noten und kürzere Notenwerte einander überlappen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Stimmen**.
3. Wählen Sie im Abschnitt **Mehrere Stimmen ordnen** eine der folgenden Optionen für **Unisono-Halbnoten und kürzere Noten in unterschiedlichen Stimmen**:
 - **Überlappung von Notenköpfen erlauben**
 - **Keine Überlappung von Notenköpfen erlauben**
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Punktierte und nicht punktierte Unisono-Noten in unterschiedlichen Stimmen**:
 - **Überlappung von Notenköpfen erlauben**
 - **Keine Überlappung von Notenköpfen erlauben**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770
[Reihenfolge von Stimmen umdrehen](#) auf Seite 1506
[Stimmspalte von Noten ändern](#) auf Seite 1507
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 888

Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten

Noten werden für gewöhnlich direkt übereinander und an derselben horizontalen Position platziert, so dass auf Anhieb erkennbar ist, welche Noten zusammen gespielt werden. Die horizontale Ausrichtung von Noten kann jedoch in mehrstimmigen Kontexten abweichen.

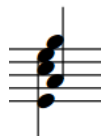
Unter gewissen Umständen müssen einige Noten leicht nach rechts oder links in eine andere Stimmspalte versetzt werden, damit die Teilung von Noten in den einzelnen Stimmen klar erkennbar ist. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn es drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile gibt oder wenn Noten in zwei Stimmen nur eine Sekunde voneinander entfernt liegen.



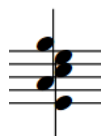
Eine Phrase mit mehreren Stimmspalten für einige Zählzeiten in der oberen Notenzeile

Ineinandergreifende Noten in verschiedenen Stimmen können auf zwei Arten positioniert werden:

1. Notenkopf an Notenkopf, wobei sich Notenköpfe teilweise überlappen können. Diese Stimmreihenfolge nimmt häufig weniger horizontalen Platz in Anspruch als die Hals-an-Hals-Positionierung, da ein Überlappen von Noten erlaubt ist.



2. Hals an Hals, wobei sich Notenköpfe nicht überlappen dürfen. Diese Stimmreihenfolge hält Noten in unterschiedlichen Stimmen separat.



Dorico Elements positioniert Noten standardmäßig mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit wahren. Auch die Reihenfolge und Position von Noten in unterschiedlichen Stimmen wird automatisch angepasst, so dass jede rhythmische Position so wenig horizontalen Platz wie möglich belegt und eine gute Lesbarkeit erzielt wird.

- Auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie die Standardreihenfolge von Noten in mehreren Stimmen projektweit ändern.
- Sie können die Reihenfolge, in der gegenüberliegende Stimmen horizontal positioniert werden, manuell umkehren, und die Stimmspalte von einzelnen Noten ändern.
- Im Notensatz-Modus können Sie Noten grafisch verschieben, indem Sie den Notenabstand ändern. Sie können Noten einzeln und unabhängig von allen anderen Objekten an der jeweiligen rhythmischen Position verschieben oder alle Objekte an derselben rhythmischen Position zusammen verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1306

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1503

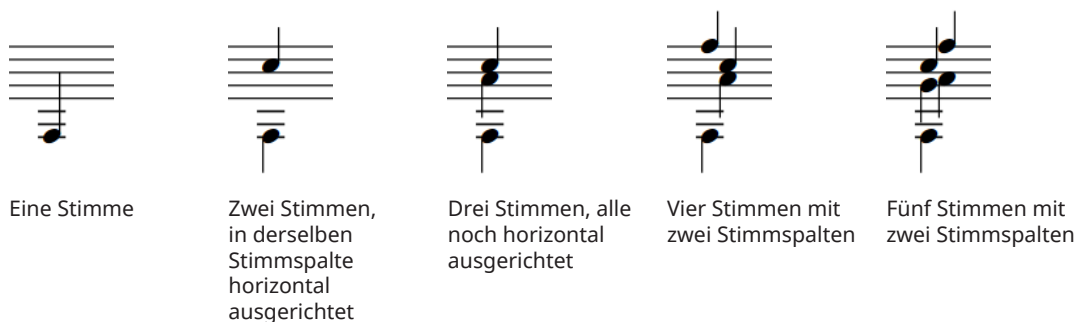
[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 770

[Notenabstand](#) auf Seite 530

Stimmspaltenindex

Der Stimmspaltenindex wird verwendet, um die Positionen von Noten festzulegen, wenn mehrere Spalten benötigt werden. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn Noten in zwei Stimmen ein Intervall von einer Sekunde auseinander liegen und daher nicht direkt vertikal übereinander platziert werden können, sondern sich teilweise überlappen müssen.


Dorico Elements ändert die Stimmspalte von Stimmen automatisch entsprechend der Anzahl von aktiven Stimmen und der Tonhöhe von Noten. Dorico Elements zeigt Stimmen mit dem breitesten Tonhöhenumfang bevorzugt links und Stimmen mit 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 Elements positioniert Noten automatisch mit einer teilweisen Überlappung der Notenköpfe, um den von ihnen eingenommenen horizontalen Platz zu verringern und rhythmische Klarheit zu bewahren. Sie können die Reihenfolge, in der gegenüberliegende Stimmen horizontal positioniert werden, manuell umkehren. Sie können dies entweder nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie sich im Notensatz-Modus befinden, ist **Grafische Bearbeitung**  im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Stimmenreihenfolge umdrehen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimmenreihenfolge der ausgewählten Noten wird umgedreht, indem ihr Stimmspaltenindex geändert wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

Wenn Sie Stimmen auf ihre Standard-Stimmenreihenfolge zurücksetzen möchten, empfehlen wir Ihnen, die Stimmspalte zurückzusetzen, indem Sie die Option **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs deaktivieren, anstatt die Stimmenreihenfolge erneut umzukehren.

BEISPIEL



Ineinergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Notenkopf an Notenkopf positioniert.



Ineinergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Hals an Hals positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1320

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 488

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Notensatz-Werkzeugfeld](#) auf Seite 526

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 697



[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 677

Stimmspalte von Noten ändern

Sie können die Stimmspalte und somit die horizontale Reihenfolge aller Noten in ausgewählten Stimmen an einzelnen rhythmischen Positionen unabhängig von Ihren Partie-spezifischen Einstellungen ändern. Sie können dies 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.
- **Grafische Bearbeitung**  ist im Notensatz-Werkzeugfeld ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus mindestens eine Note in jeder Stimme aus, deren Stimmspalte Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Stimmspalte der ausgewählten Stimmen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, wird die ausgewählte Stimme gemäß Ihren Partie-spezifischen Einstellungen wieder in die Standardreihenfolge versetzt.

TIPP

Die Eigenschaft **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs wird automatisch aktiviert, wenn Sie die Reihenfolge von Stimmen manuell umdrehen.

Ungenutzte Stimmen

Eine ungenutzte Stimme ist eine Stimme, die an keiner Stelle im Projekt Noten enthält. Alle ungenutzten Stimmen werden automatisch gelöscht, wenn Sie ein Projekt schließen. Sie können Stimmen jedoch nicht manuell löschen, nachdem sie erstellt worden sind. Sie können beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile erstellen.

HINWEIS

Durch Löschen aller Noten in einer Stimme wird die Stimme selbst nicht umgehend gelöscht.

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Noten in eine Stimme eingeben möchten, die beim Schließen des Projekts automatisch gelöscht wurde, können Sie an jeder rhythmischen Position eine neue Stimme erstellen.

Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden

Wenn Sie Noten in Notenzeilen übertragen, die bereits Noten enthalten, und dadurch Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten ändern. Dies hängt damit zusammen, wie Dorico Elements mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt.

Wenn z. B. ein Klavier-Part in beiden Notenzeilen Noten in Hals-aufwärts-Stimmen enthält, kann sich die Halsrichtung der Noten in beiden Stimmen ändern, wenn Noten aus der oberen Notenzeile in die untere Notenzeile versetzt werden. In diesem Fall werden die Noten aus den

beiden Notenzeilen nicht kombiniert, sondern stattdessen als zwei Hals-aufwärts-Stimmen in einem mehrstimmigen Kontext behandelt.



Zwei Klaviernotenzeilen, jeweils mit Noten in einer einzelnen Hals-aufwärts-Stimme.



Wenn die Noten in der oberen Notenzeile in die untere Notenzeile übertragen werden, ändert sich die Halsrichtung der bereits in der unteren Notenzeile vorhandenen Noten, so dass die Hälse nach oben zeigen.

Sie können die Halsrichtung der ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten auf eine der folgenden Arten ändern:

- Wählen Sie die ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten aus und ändern Sie ihre Stimme in eine andere Stimme, z. B. eine Hals-abwärts-Stimme.
- Wählen Sie die ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten aus und ändern Sie ihre Halsrichtung.

Alternativ können Sie die Noten in der oberen Notenzeile auch permanent in die untere Notenzeile verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 877

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 485

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 238

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 486

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1111

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 Fassung. Abstandswerte können unabhängig von anderen Werten wie Mindesthöhe und -breite eingestellt werden.

Abstandspause

Eine Pause, die den zusätzlichen rhythmischen Raum vor oder nach Stichnoten füllt, die nicht am Anfang von Takten beginnen oder an deren Enden enden. So wird sichergestellt, dass Spieler erkennen, wie die Rhythmik der Stichnoten in die Taktart passt und in welchem Bezug sie zum übrigen Notenmaterial des Spielers steht. Siehe auch [implizite Pause](#).

Akkord

Zwei oder mehr Noten mit demselben Notenwert, die an derselben rhythmischen Position beginnen und sich einen Notenhals teilen.

Akkordeingabe

Eine andere Noteneingabe, bei der die Noten übereinander gestapelt werden, um Akkorde zu erzeugen, anstatt nach der vorigen Note in Folge eingegeben zu werden. Die Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt, die nicht automatisch vorrückt. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Noteneingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

Aktion (Expression-Maps)

Eine Steuerung in Expression-Maps, die festlegt, wie einzelne Switches gesteuert werden, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen.

Ändern des Pedalniveaus

Eine Änderung der Art, wie ein Haltepedal eines Klaviers gedrückt wird, zwischen 1 (vollständig gedrückt) und 0 (nicht gedrückt). Es wird als Änderung in der Höhe der Pedallinie notiert.

Artikulation (Musiknotation)

Ein Symbol, das angibt, wie eine Note gespielt werden soll, und für gewöhnlich den Anschlag (Attack), den Ausklang oder den Notenwert betrifft. Beispiele sind Staccatozeichen und Akzente.

Artikulation (Sound-Bibliotheken)

Ein Begriff, der sich auf Spieltechniken im Allgemeinen bezieht.

Auflösungszeichen

Auflösung eines Vorzeichens, die unmittelbar vor einem Wechsel der Tonart oder einer einzelnen Note auf der Notenzeile positioniert wird. Es zeigt an, dass das vorige Vorzeichen nicht mehr gilt und gegebenenfalls sofort ein neues Vorzeichen folgen kann. Die Darstellung von Auflösungszeichen vor einzelnen Vorzeichen, die auf doppelte Vorzeichen folgen, wird auch als »Alte Aufhebung« bezeichnet. Auflösungszeichen vor einer Änderung der Tonart werden als »Traditionell« bezeichnet, wenn sie nach dem Taktstrich positioniert sind und als »Russisch«, wenn sie vor dem Taktstrich positioniert sind.

Auftakt

Eine Note oder Note oder Noten, die vor dem ersten vollen Takt eines Stücks gespielt werden. Häufig bestehen Auftakte nur aus ein oder zwei Zählzeiten, deren Hauptzweck darin besteht, in den Anfang des Stücks einzuführen.

Ausrichtung

Die Anpassung von Noteninhalten an die Ränder des Rahmens, sowohl horizontal als auch vertikal. Siehe auch [Rahmen](#), [Horizontale Ausrichtung](#), [vertikale Ausrichtung](#).

Ausrichtung relativ zu Notenköpfen

Beim Berechnen der horizontalen Ausrichtung von Objekten relativ zu Notenköpfen nutzt Dorico Elements den Front-Notenkopf in der ersten Stimmspalte an der entsprechenden rhythmischen Position. Der Front-Notenkopf ist der Notenkopf auf der richtigen Seite des Halses, also auf der linken Seite von aufwärts gerichteten Notenhälsen und auf der rechten Seite von abwärts gerichteten Notenhälsen. Objekte, die relativ zu Notenköpfen ausgerichtet werden können, sind unter anderem Liedtext, Akkordsymbole und Spielanweisungen.

B**Bereich**

Breite Werkzeugpaletten am linken, rechten und unteren Rand des Fensters, die in allen Modi verfügbar sind, aber je nach Modus einen unterschiedlichen Inhalt haben.

Bundinstrument

Eine Art von Instrument, die in den meisten Fällen mehrere Saiten sowie einen Hals mit markierten Bündeln hat und gespielt wird, indem die Saiten an Bundpositionen auf dem Hals mit einer Hand (üblicherweise der linken) gegriffen und mit der anderen Hand (üblicherweise der rechten) angeschlagen werden. Zu den häufig verwendeten Bundinstrumenten zählen die Gitarre, die Ukulele und das Banjo.

C**CC**

Kurz für »Continuous Controller« oder »Control Change«. Ein MIDI-Befehl, der eine Controller-Nummer und einen Wert beinhaltet. Der Wert für einen einzelnen Controller kann sich im Laufe der Zeit ändern, was eine zunehmende Modulation des jeweiligen Klangs oder Effekts ermöglicht, zum Beispiel zunehmende/abnehmende Intensität des Saiten-Vibratos. Sie können für jede Sound-Bibliothek, die Expression-Maps nutzt, festlegen, welchen Klang oder Effekt ein CC steuern soll. In Dorico Elements hat jede Instrumentenspur 127 verfügbare MIDI-CCs mit einem Wertebereich von 0 bis 127. Da MIDI CC unabhängig von den Noten auf einem MIDI-Keyboard funktioniert, können Sie für die Noteneingabe den vollen Notenumfang Ihrer MIDI-Klavatur nutzen. Aus demselben Grund ist es allerdings auch schwieriger, MIDI-CCs beim Aufnehmen von Noten auszulösen. Siehe auch [MIDI](#), [PC](#).

D**divisi**

Italienisch für »aufteilen« oder »aufgeteilt«. Spieler werden aufgeteilt, um mehrere Notenzeilen zu spielen. Dabei geht es häufig um einen Abschnitt wie etwa Violine I, der aufgeteilt wird, so dass vorübergehend zwei Notenzeilen statt einer angezeigt werden. Divisi-Passagen können in einer einzelnen Notenzeile, gegebenenfalls mit mehreren Stimmen, oder auf mehrere Notenzeilen verteilt notiert werden. Siehe auch [tutti](#), [Zusammenführen](#), [verteilen](#), [reduzieren](#).

Drucken-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie die Layouts in Ihrem Projekt drucken und exportieren können. Siehe auch [Modi](#).

Druckvorschaubereich

Der Hauptbereich des Fensters im Drucken-Modus, in dem eine Vorschau der Inhalte angezeigt wird, die gedruckt oder als Grafikdatei exportiert werden sollen. Siehe auch [Drucken-Modus](#).

Durchlauf

Einmaliges Spielen eines Stücks vom Anfang bis zum Ende. Musik, die mehrere mögliche Enden enthält, wie z. B. Musik mit Wiederholungsenden oder Codas, erfordert mehrere Durchläufe.

E

EDO

Abkürzung für Equal Division of the Octave (gleichmäßige Unterteilung der Oktave), eine Einheit, die zum Beschreiben der Unterteilung einer Oktave in gleichmäßige Stufen dient. Sie wird häufig zur Festlegung einer mikrotonalen Skala oder eines mikrotonalen Stimmsystems verwendet. In der traditionellen westeuropäischen Musik kommt die gleichstufige Stimmung (12-EDO) zum Einsatz, wobei jede Oktave in 12 gleiche Halbtonschritte unterteilt wird. Musik, die auf gleichen Vierteltönen basiert, verwendet 24-EDO. Siehe auch [Tonhöhenverschiebung](#).

Eigenschaften

Die Merkmale einzelner Objekte und Teile von Objekten in Ihrem Projekt, die im Eigenschaften-Bereich bearbeitet werden können. Es gibt zwei Arten von Eigenschaften: lokale und globale. Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Das bedeutet, dass das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem Layout standardmäßig keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen hat.

Ein-/Ausblenden-Pfeil

Kleiner Pfeil, der an allen Rändern des Hauptfensters von Dorico Elements angezeigt wird. Mit ihm können Sie die Werkzeugzeile und die Bereiche einzeln ein- und ausblenden.

Einblendfeld

Ein temporäres Wertefeld, das mit einem Tastaturbefehl aufgerufen wird und es Ihnen ermöglicht, Objekte mit Hilfe von Texteingaben einzugeben. Sie können Einblendfelder im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei der Auswahl von Objekten im Notenbereich öffnen. Es gibt bestimmte Einblendfelder für verschiedene Arten von Objekten.

Einfügen-Modus

Eine Möglichkeit, die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden, zu ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, verschieben neue Noten alle Folgenoten in derselben Stimme um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu überschreiben. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen. Dies hat auch Auswirkungen auf Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, etwa auf das Löschen von Noten, das Ändern ihrer Notenwerte oder das Eingeben von Taktartangaben. Siehe auch [Noteneingabe](#), [Akkordeingabe](#).

Eingabemarke

Die bei der Noteneingabe angezeigte vertikale Linie, die über die Notenzeile hinausreicht und die rhythmische Position anzeigt, an der Objekte eingegeben werden. Einfügemarke, Cursor und Mauszeiger in Dorico Elements sind verwandt, dienen aber unterschiedlichen Zwecken. Siehe auch [Rhythmisches Raster](#), [Noteneingabe](#), [Positionszeiger](#), [Mauszeiger](#).

Einleitung

Vor der ersten Note oder Pause in jeder Notenzeile angezeigte Notationselemente. Die Einleitung umfasst in der Regel Schlüssel, Tonarten und Taktarten. In Dorico Elements wird die Einleitung automatisch erstellt, weswegen Sie nicht auswählen können, welche Objekte in ihr enthalten sind.

Einrichten-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie die grundlegenden Elemente Ihres Projekts einrichten können: Instrumente und die dazugehörigen Spieler, Parteien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden. Siehe auch [Modi](#).

Einzelspieler

Ein einzelner Musiker, der ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann, 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. Im Notensatz-Modus können Sie jedes Fragment einzeln auswählen, um Anpassungen an Position und Erscheinungsbild vorzunehmen. Siehe auch [Objekt](#), [Segment](#).

G

Gabel

Dynamikangabe aus zwei angewinkelten Linien, die von einem gemeinsamen Punkt auseinandergehen oder in einem gemeinsamen Punkt zusammenlaufen und dadurch ein gleitendes Zu- oder Abnehmen der Lautstärke, d. h. ein Crescendo oder Diminuendo, anzeigen.

Gesamtpartitur

Eine Partitur, die alle Noten für alle Spieler und ihre Instrumente umfasst, normalerweise in einer bestimmten Reihenfolge. Die Reihenfolge variiert dabei je nach dem Ensemble, für das die

Noten geschrieben wurden. In Gesamtpartituren für Orchester sind die Spieler normalerweise vom höchsten Holzblasinstrument am oberen Rand der Seite (zum Beispiel Piccoloflöte) bis zum tiefsten Streichinstrument am unteren Rand der Seite (zum Beispiel Kontrabass) angeordnet. Blechbläser, Tasteninstrumente, Stimmen und Perkussion befinden sich dazwischen.

getrennter Hals

Eine Art, alterierte Primen darzustellen, wobei für sie geltende Vorzeichen direkt neben dem Notenkopf angezeigt werden.


Ghost-Note

Eine auf einem Bundinstrument gespielte Note, die abgedämpft wird, um einen Klang zu erzeugen, der eher perkussiv als melodisch ist. Dies geschieht normalerweise, indem eine Hand leicht auf die Saite gelegt wird. In Dorico Elements können nur Noten, die zu Bundinstrumenten wie Gitarre oder Banjo gehören, Ghost-Notes sein.


Griff

Ein auswählbares Objekt, das die Enden von Linien, die Ecken von Rahmen und andere bewegliche Positionen markiert, wie z. B. Pedallinienunterbrechungen und Kontrollpunkte für Bindebögen. Im Schreiben-Modus sind die Griffe kreisförmig und markieren rhythmische Positionen. Im Notensatz-Modus sind die Griffe quadratisch und markieren grafische Positionen.

Griff für Notenzeilenspationierung

Quadratischer Griff, der in der linken unteren Ecke jedes Systems angezeigt wird, wenn **Notenzeilenspationierung**  im Notensatz-Modus aktiviert ist. Mit diesen Griffen können Sie nur die vertikale Position einer einzelnen Notenzeile ändern. Siehe auch [Griff für Systemspationierung](#).

Griff für Systemspationierung

Quadratischer Griff, der in der linken oberen Ecke jedes Systems angezeigt wird, wenn **Notenzeilenspationierung**  im Notensatz-Modus aktiviert ist. Griffe für Systemspationierung verändern die vertikale Position der obersten Notenzeile in Systemen, wodurch auch alle anderen Notenzeilen im System entsprechend verschoben werden. Siehe auch [Griff für Notenzeilenspationierung](#).

H

Haken

Eine kurze Linie, die von anderen Linien, meist im rechten Winkel, abgeht und hilft, die Endposition der Linien zu verdeutlichen. In Dorico Elements können Haken am Ende von Pedallinien, Oktavlinien, Wiederholungsenden und Triolen/N-tolen-Klammern gesetzt werden.

Halbtakt

Die rhythmische Position, die Takte in zwei gleiche Abschnitte unterteilt, wenn die vorherrschenden Taktarten in vier gleiche Schläge unterteilt werden können. In Dorico Elements gelten bestimmte Einstellungen für Balkengruppierungen und Notengruppierungen für Halbtakte. Zu den Taktarten mit Halbtakt gehören 4/4 und 12/8.

Horizontale Ausrichtung

Die Ausrichtung von Noteninhalten an den linken und rechten Rändern des Rahmens. Um sicherzustellen, dass alle Notenzeilen dieselbe Breite haben, wird der nach Spationierung der Noten verbleibende Freiraum gleichmäßig auf alle Spalten im System verteilt. In manchen Fällen ist das finale System einer Partie nicht vollständig einheitlich ausgerichtet und kann auf der gesamten Breite des Rahmens enden. Siehe auch [Rahmen](#), [Ausrichtung](#).

Hüllkurve

Eine Klangveränderung im Laufe der Zeit, die aus mehreren Phasen besteht, zum Beispiel Attack, Sustain und Decay. Im Dynamik-Editor werden Hüllkurven durch hervorgehobene Regionen und mehrere getrennte Punkte angezeigt, von denen jeder einen anderen Parameter der gesamten Hüllkurve darstellt. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

I**implizite Pause**

Eine Pause, die automatisch um die eingegebenen Noten herum angezeigt wird. Ihre notierte Dauer wird je nach ihrer Position im Takt und der Taktart automatisch angepasst. Implizite Pausen können unterdrückt werden, wenn sie zwischen Noten einer bestimmten Stimme stehen, die sie ausblendet. Siehe auch [Pause](#), [explizite Pause](#), [Abstandspause](#), [Mehrtaktpausen](#).

In Akkoladen notiertes Instrument

Ein Instrument, dessen Noten normalerweise in zwei oder mehr Notenzeilen angezeigt werden, die durch eine Klammer verbunden sind. Zu den üblichen in Akkoladen notierten Instrumenten zählen Klavier, Orgel und Harfe. Die oberen Notenzeilen stehen normalerweise im Violinschlüssel und enthalten höhere Noten, während die unteren Notenzeilen im Bassschlüssel stehen und tiefere Noten enthalten.

Instrument

Alles, was mindestens eine Notenzeile benötigt, um die von ihm erzeugten Klänge oder Musik darzustellen. Zu den gängigen Instrumenten gehören Geige, Flöte, Tuba und Große Trommel. Aber auch menschliche Stimmen, computergesteuerte Samples und Tonbandaufnahmen können Instrumente sein.

Instrumenten-Transposition

Die Intervalldifferenz zwischen der Tonhöhe, die das Instrument spielt, und der daraus resultierenden klingenden Tonhöhe, die oft im Instrumentennamen enthalten ist. Wenn beispielsweise eine Klarinette in B \flat ein C spielt, wird als Tonhöhe ein klingendes B \flat erzeugt. Siehe auch [klingende Notation](#), [transponierte Notation](#).

K**Kanal**

MIDI nutzt Kanäle, um festzulegen, welche Noten, Controller-Befehle oder anderen Daten mit welchem Klang auf welchem Gerät wiedergegeben werden sollen. In Dorico Elements können Noten in einer einzelnen Notenzeile über verschiedene Kanäle wiedergegeben werden, je nachdem, welche Spieltechniken das dem jeweiligen Kanal zugewiesene Patch beinhaltet. Siehe auch [MIDI](#), [Patch](#).

klingende Notation

Alle Noten werden entsprechend ihres tatsächlichen Klangs notiert. Gesamtpartituren werden klingend notiert, so dass Harmonien und Themen leichter zu erkennen sind. Siehe auch [transponierte Notation](#), [Instrumenten-Transposition](#).

Knotenpunkt

Position auf einer Saite, die eine gleichmäßige Unterteilung der Saite darstellt, etwa auf einem Viertel der Länge der Saite. Indem eine Saite an einem Knotenpunkt berührt, aber nicht vollständig gedrückt wird, lässt sich ein Oberton erzeugen. Siehe auch [Teilton](#), [Obertonreihe](#).

konstanter Punkt

Eine Werteänderung im Key-Editor, durch die bis zum nächsten Punkt ein Festwert eingestellt wird. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

Kontextmenü

Ein Menü, das Sie öffnen können, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken oder auf einem Touchpad doppelklicken. Die Optionen variieren je nach Position des Mauszeigers und der Auswahl zum Zeitpunkt des Aufrufs. Meistens werden dort jedoch Optionen angeboten, die Sie auch im **Bearbeiten**-Menü finden.

L**Layout**

Eine Seitendarstellung der Noten für einen oder mehrere Spieler in einer oder mehreren Partien, z. B. eine Gesamtpartitur, die alle Spieler enthält, oder ein Instrumentalteil, der nur einen einzigen Spieler enthält. Siehe auch [Partie](#), [Spieler](#).

Layout-Optionen

Optionen, die sich auf den Aufbau eines einzelnen Layouts auswirken, z. B. Seiten- und Notenzeilenlänge. Diese Optionen können in jedem Layout unabhängig voneinander im Dialog **Layout-Optionen** eingestellt werden. Siehe auch [Layout](#).

Liedtext

Jede Form von Text – sowohl ganze Wörter als auch einzelne Silben –, der von einem einzelnen Sänger oder einer Gruppe von Sängern gesungen oder gesprochen werden soll. Ein Liedtext kann ein ganzes Wort oder eine einzelne Silbe in einem mehrsilbigen Wort sein. Liedtext wird an allen rhythmischen Positionen angezeigt, an denen ein neues Wort oder eine neue Silbe beginnt. Normalerweise befindet sich der Liedtext unter der Notenzeile, manchmal jedoch auch darüber, etwa bei kurzen Partituren.

linearer Punkt

Eine Werteänderung im Key-Editor, die als Punkt auf einer Kurve fungiert. Der Wert wird nur für die jeweilige Position festgelegt, was einen flüssigen Übergang von diesem Positionswert zum nächsten Punkt ermöglicht. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [Wertelinie](#).

M**Mauszeiger**

Das Symbol auf dem Bildschirm, das Ihnen eine Interaktion mit Objekten und der Benutzeroberfläche ermöglicht, normalerweise durch Klicken. Seine Position wird für gewöhnlich durch eine externe Maus oder ein Touchpad gesteuert. Sein Erscheinungsbild variiert je nach Kontext, zum Beispiel als Hand, wenn der Zeiger über einen Hyperlink fährt. Meistens wird er jedoch als Pfeil angezeigt, der auf die linke obere Ecke des Bildschirms zeigt. In dieser Dokumentation verwenden wir den Begriff »Mauszeiger«, um zwischen dem Cursor und der Eingabemarke zu unterscheiden. Siehe auch [Positionszeiger](#), [Eingabemarke](#), [Touchpad](#).

Mechanik (Harfen)

Der Mechanismus, der je nach Position der Pedale die Tonhöhe von Harfensaiten erhöht bzw. erniedrigt.

Mechanik (Klaviere)

Der Mechanismus, über den die Klaviersaiten durch Hämmer mit unterschiedlicher Kraft angeschlagen werden, abhängig von der Stärke des Tastendrucks der Spieler. Klaviere (Pianos) können dadurch einen größeren Dynamikumfang nutzen, worauf sich ihr vollständiger Name »Pianoforte« bezieht.

Mehrtaktpausen

Zusammenfassung mehrerer benachbarter leerer Takte zu einer kleineren Einheit, die normalerweise als einzelner Takt angezeigt wird, wobei die Anzahl von Pausentakten über der Notenzeile steht vermerkt ist. Mehrtaktpausen werden gewöhnlich durch einen H-Balken angezeigt, eine dicke horizontale Linie mit vertikalen Linien an beiden Enden. In einigen älteren veröffentlichten Partituren wird eine mehrtaktige Pause mit einer Länge von bis zu neun Takten als Kombination aus Brevispausen und ganzen Pausen angegeben.

MIDI

Abkürzung für Musical Instrument Digital Interface, einer Standardschnittstelle für die Kommunikation zwischen elektronischen Musikinstrumenten, Computern und virtuellen Instrumenten. In Dorico Elements können MIDI-Daten an einen von 16 Kanälen gesendet werden, über die ein bestimmtes Instrument oder ein bestimmter Patch auf einem bestimmten Instrument diese Daten empfangen und entsprechend reagieren kann. Siehe auch [Kanal](#), [Patch](#), [CC](#), [PC](#).

Modi

Auswählbare Arbeitsbereiche im Projektfenster, die in unterschiedlichen Phasen der Partiturerstellung verwendet werden. Siehe auch [Einrichten-Modus](#), [Schreiben-Modus](#), [Notensatz-Modus](#), [Wiedergabe-Modus](#), [Drucken-Modus](#).

Molltonart

Eine auf einer Molltonleiter basierende Tonart, deren Intervallmuster sich von denen einer Durtonleiter unterscheidet. Siehe auch [Molltonleiter](#).

Molltonleiter

Notenfolge, die Töne einer Molltonart enthält. Es gibt drei Arten von Molltonleitern: natürliche, harmonische und melodische. Natürliche Molltonleitern folgen dem Intervallmuster des äolischen Modus, der auf einer Klaviatur alle weißen Noten von A bis A umfasst. Harmonische Molltonleitern folgen ebenfalls dem Intervallmuster des äolischen Modus, allerdings wird die siebte Stufe um einen Halbton erhöht, zum Beispiel wird in der harmonischen A-Moll-Tonleiter aus dem G ein G#. Melodische Molltonleitern folgen bei Aufwärts- und Abwärtsbewegung unterschiedlichen Intervallmustern: bei der Aufwärtsbewegung werden die sechste und siebte Stufe um einen Halbton erhöht, bei der Abwärtsbewegung entsprechen die sechste und siebte Stufe jedoch der natürlichen Tonleiter. Siehe auch [Molltonart](#).

MusicXML

Ein Dateiformat, das den Austausch und die Archivierung von Musiknotationsdaten auf offene und nicht-proprietäre Weise ermöglicht. Es ist nützlich, um Partituren zwischen verschiedenen Musikanwendungen auszutauschen.

N

Notenbereich

Der Hauptbereich des Fensters im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten können.

Noteneingabe

Die Standardmethode, um Noten in Folge zu Notenzeilen hinzuzufügen, die zur Verfügung steht, wenn die Eingabemarke aktiviert ist. Die Eingabemarke wird automatisch an die nächste rhythmische Position gerückt, nachdem eine Note eingegeben wurde. Während der Noteneingabe ist es auch möglich, andere Objekte an der Position der Eingabemarke einzugeben. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Akkordeingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

Notensatz-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie alle Objekte in Ihrem Projekt verändern und bearbeiten, aber nicht löschen oder rhythmisch verschieben können; auch eine Änderung der Tonhöhe von Noten ist in diesem Modus nicht möglich. Sie können außerdem festlegen, wie die Seiten in jedem Layout Ihres Projekts zum Drucken oder Exportieren formatiert werden sollen. Siehe auch [Modi](#).

Notenwert sperren

Funktion, die Ihnen eine Änderung der Tonhöhe vorhandener Noten unter Beibehaltung der vorhandenen Rhythmen ermöglicht.

notenzeilenabhängige Positionierung

Die vertikale Position von Objekten relativ zu Notenzeilen, d. h. entweder darüber oder darunter.

O

Obertonreihe

Eine natürliche Reihe von Frequenzen, die alle mit einer einzelnen, als »Grundton« bezeichneten Tonhöhe verbunden sind. Wenn ein Grundton gespielt wird, enthält die klingende Note viele verschiedene Noten aus der Obertonreihe. Diese zusätzlichen Noten werden »Teiltöne« oder »Obertöne« genannt. Der Klang einzelner Teiltöne kann auch erzeugt werden, indem sie als Flageolettöne gespielt werden. Es gibt ein einheitliches Muster von Intervallen zwischen Teiltönen innerhalb der Obertonreihe, und diese Intervalle werden zunehmend kleiner, je weiter oben sie in der Obertonreihe auftreten. Das Intervall zwischen dem ersten und dem zweiten

Teilton ist zum Beispiel eine Oktave, während das Intervall zwischen dem siebten und dem achten Teilton nur etwa eine große Sekunde beträgt. Am oberen Ende der Obertonreihe sind die meisten Teiltöne Mikrotöne. Siehe auch [Teilton](#).

Objekt

Allgemeiner Begriff für alle Noten, Pausen, Akkorde, Notenschriftzeichen oder andere auswählbare Objekte einer Partitur in Dorico Elements. Siehe auch [Fragment](#), [Segment](#).

P

Partie

Ein in sich geschlossener Abschnitt der Noten jeglicher Art, wie z. B. ein Satz aus einer Symphonie, ein Lied aus einem Album, eine Nummer aus einem Musical oder eine kurze Übung aus einem musiktheoretischen Arbeitsblatt. Eine Partie kann die gleichen Spieler wie andere Partien im Projekt enthalten oder einzelne Spieler, die nur in dieser Partie auftreten. Siehe auch [Spieler](#).

Partie-Optionen

Optionen, die sich auf die Art der Musiknotation auswirken. Dies umfasst die Gruppierung von Noten und Pausen gemäß der Taktart, Regeln für die Größe von Vorzeichen sowie Optionen für Transposition. Diese Optionen können für jede Partie im **Partie-Optionen**-Dialog unabhängig festgelegt werden.

Partitur

Siehe [Gesamtpartitur](#), [Einzelstimme](#), [Layout](#), [Projekt](#).

Patch

Eine ältere Bezeichnung für einen bestimmten Klang auf einem MIDI-Gerät oder in einem virtuellen Instrument. Siehe auch [Kanal](#), [MIDI](#), [PC](#).

Pause

Eine Markierung mit einem rhythmischen Wert, die angibt, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. In dieser Dokumentation bezeichnen wir dies als »Pause«. Siehe auch [Pause](#).

Pause

Eine Markierung mit einem rhythmischen Wert, die angibt, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. Siehe auch [implizite Pause](#), [explizite Pause](#), [Abstandspause](#), [Mehrtaktpausen](#), [Pause \(Haltezeichen\)](#).

Pause (Haltezeichen)

Ein Notationselement, das anzeigt, dass der vorgegebene rhythmische Fluss der Musik vorübergehend unterbrochen werden soll, entweder durch ein kurzes Ausruhen auf einem Ton oder einen Moment Stille. Wird auch als »Haltezeichen«, »Fermate«, »Atemzeichen« oder »Zäsur« bezeichnet. Siehe auch [Fermate](#).

PC

Kurz für »Program Change« oder »Patch Change«. Ein MIDI-Befehl, mit dem Sie auf unterschiedliche Klänge zugreifen können, indem Sie auf die entsprechenden Programme umschalten. Da Programme auch Effekt-Voreinstellungen enthalten können, ermöglichen sie Ihnen einen schnellen Wechsel zu bestimmten Klängen, was besonders bei Live-Auftritten nützlich ist. Sie können für jede Sound-Bibliothek, die Expression-Maps nutzt, festlegen, auf welches Programm ein bestimmtes CC umschalten soll. Siehe auch [MIDI](#), [CC](#), [Patch](#).

PlugIn

Ein Software-Programm, das innerhalb eines anderen Software-Programms ausgeführt werden kann. Dorico Elements unterstützt VST-Instrumente und -Effekte sowie Skript-PlugIns, die in Lua geschrieben wurden.

Polymeter

Musik, die mehrere Metren enthält, wenn z. B. ein Instrument im Ensemble in 6/8 und ein anderes in 7/4 spielt.

Positionszeiger

Die vertikale, blinkende Linie, die beim Eingeben oder Bearbeiten von Text erscheint. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Mauszeiger](#).

Projekt

Eine Dorico Elements-Datei, die mehrere Partien und Layouts enthalten kann. Siehe auch [Partie](#) und [Layout](#).

Punkt (Größe)

Ein Maßeinheit in der Typografie, die die Größe von Schriften beschreibt.

Punkt (Key-Editor)

Eine Werteänderung im Key-Editor. Punkte werden als Quadrate angezeigt, die Sie auswählen und bearbeiten können, zum Beispiel durch Ziehen. Punkte können konstant oder linear sein. Siehe auch [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

Q

Quantisierung

In der Musik ist das die Anpassung der Notenpositionen und Notenwerte, so dass sie sich an die nächstgelegene definierte Zählzeit anpassen. Dieser Prozess eliminiert kleine Schwankungen in Rhythmus und Dauer, die von Live-Performern natürlich erzeugt werden, und kann beim Importieren/Exportieren von MIDI-Daten nützlich sein, da quantisierte Musik eine sauberere Notation erzeugt.

R

Rahmen

Eine rechteckige Einfassung für Noten, Text oder Grafiken auf einer Seite.

Rastralgröße

Höhe der gesamten aus fünf Linien bestehenden Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie. Der Begriff ist vom Rastral abgeleitet, mit dem in der Vergangenheit fünfzeilige Notensysteme auf Papier gezeichnet wurden. Da Rastrale eine feste Größe hatten, gewöhnte man sich an ihre Abmessungen. Dorico Elements setzt die Tradition fort, indem es Benutzern eine Auswahl an Notenzeilen in verschiedenen Rastralgrößen bietet.

reduzieren

Der Vorgang, bei dem für mehr als ein Instrument arrangierte Noten einer geringeren Anzahl von Instrumenten zugeordnet werden, wie es z. B. bei der Adaption von Chören für Tasteninstrumente geschieht. Ein reduziertes Musikstück wird als »Reduktion« bezeichnet. Siehe auch [verteilen](#), [Zusammenführen](#), [divisi](#).

Rhythmisches Raster

Eine Einheit der rhythmischen Dauer, deren Wert bestimmte Aspekte bei Eingabe und Bearbeitung beeinflusst, wie z. B. das Ausmaß einer Verschiebung von Objekten. Der aktuelle Wert wird durch den Notenwert in der Statusleiste sowie durch Linealmarkierungen für die Aufteilung von Takten in Zählzeiten und die weitere Unterteilung von Zählzeiten über der Notenzeile angezeigt, in der sich die Eingabemarke befindet. Siehe auch [Eingabemarke](#).

S

Satzspieler

Mehrere Musiker, die dasselbe Instrument spielen, z. B. 1. Violine. Satzspieler spielen keine unterschiedlichen Instrumente, aber die Einzelstimme kann unter ihnen aufgeteilt werden. Siehe auch [Spieler](#), [Einzelspieler](#).

Schlagzeug

Eine besondere Art von Perkussions-Kit, das häufig in der Pop- und Rockmusik eingesetzt wird. Schlagzeuge nutzen häufig eine andere Stimmenanordnung als Perkussions-Kits. In diesem

Handbuch gelten Informationen zu »Perkussions-Kits« auch für Schlagzeuge, da es sich bei ihnen um eine Art von Perkussions-Kit handelt.

Schreiben-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten und dabei auch die rhythmischen Positionen von Objekten und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Objekte löschen können. Siehe auch [Modi](#).

Schreibung

Die Art, wie eine Note mit einer bestimmten Tonhöhe anhand von Buchstaben und einem Vorzeichen angegeben wird. Wenn man z. B. von der herkömmlichen gleichstufigen Stimmung (12-EDO) ausgeht, kann die MIDI-Note 61 als C \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 Elements können Seitenumbrüche durch Rahmenumbrüche erzielt werden, welche durch Hinweisschilder gekennzeichnet sind. Siehe auch [Systemumbruch](#).

SMuFL

Abkürzung für »Standard Music Font Layout«. Hierbei handelt es sich um eine Schriftart, die alle Symbole, die zur Musiknotation erforderlich sind, in ein Standardlayout einordnet. In einigen Programmbereichen von Dorico Elements wie Schlüssel und Dynamik-Glyphen sind SMuFL-konforme Schriften erforderlich, um das richtige Symbol lokalisieren zu können. Zu den SMuFL-konformen Schriften zählen Bravura, Petaluma und November 2.0.

Spalte

Eine vertikale Linie, die dieselbe horizontale Position über alle Notenzeilen des Systems hinweg darstellt. Wird verwendet, um die passenden Abstände von Noten und Akkorden festzulegen. Wenn mehrere Stimmen vorhanden sind, können mehrere Spalten an derselben rhythmischen Position verwendet werden. Dabei werden Noten oder Akkorde einzelner Stimmen gegenüber Noten oder Akkorden anderer Stimmen leicht horizontal versetzt.

Spationierung

Das Festlegen des horizontalen Abstands zwischen aufeinander folgenden Spalten zur Formatierung der Noten. Die horizontale Spationierung in Dorico Elements berücksichtigt die grafische Form und Größe von Noten und anderen Objekten wie Punktierungen und Vorzeichen sowie die für den Notenabstand eingestellten Werte. Vollständige Systeme werden automatisch horizontal ausgerichtet.

Spatium

Maßeinheit im Notensatz, basierend auf dem Abstand zwischen zwei benachbarten Notenlinien. Praktisch alle Notationselemente werden proportional zur Größe des Spatiums skaliert (ein Notenkopf hat z. B. normalerweise die Höhe eines Spatiums).

Spieler

Ein Musiker, der ein oder mehrere Instrumente spielt. Spieler werden in Einzelspieler und Satzspieler unterteilt und Partien sowie Layouts zugeordnet. Siehe auch [Einzelspieler](#), [Satzspieler](#), [Partie](#), [Layout](#).

Spielergruppe

Eine Reihe von Spielern, die entweder eine Untermenge des gesamten Ensembles (etwa ein Chor innerhalb eines Orchesters) oder eine separate Gruppe (etwa eine Gruppe von Blechbläsern jenseits der Bühne oder ein zweites Orchester) bilden. Jede Gruppe von Spielern wird in der Gesamtpartitur gesondert gekennzeichnet und in der Reihenfolge der Instrumente als Gruppe mit eigener Nummer dargestellt. Siehe auch [Spieler](#).

Stimme

In Dorico Elements eine Reihe von Noten, Akkorden, Pausen und anderen Notationselementen, die für gewöhnlich von demselben Instrument gespielt werden. Indem Sie Noten und andere Objekte unterschiedlichen Stimmen zuweisen, können Sie mehrere musikalische Linien auf gut lesbare Art in ein und derselben Notenzeile unterbringen, z. B. in Vokalmusik, wo der Sopran eine Hals-aufwärts-Stimme und der Alt eine Hals-abwärts-Stimme nutzt. Dorico Elements ermöglicht die Eingabe von beliebig vielen Stimmen in eine einzelne Notenzeile, wobei Anordnung und Abstände automatisch gewählt werden. Siehe auch [Instrument](#).

Strich

Kurze Linie, die editorische Binde- und Haltebögen schneidet.

SVG

SVG steht für Scalable Vector Graphics, eine XML-basierte Methode zur Darstellung und Änderung von Grafiken. Durch die Art der Codierung können Sie Grafiken im Vergleich zu anderen Formaten sehr flexibel modifizieren.

System

Eine horizontale Spanne von Noten, die zusammen gespielt werden. In den meisten gedruckten Notenpublikationen erstrecken sich Systeme über die gesamte Breite von Seiten. Ein System kann eine beliebige Anzahl von Notenzeilen enthalten. In Orchester-Gesamtpartituren zum Beispiel enthalten Systeme üblicherweise Notenzeilen für alle Instrumente im Orchester. Das heißt, dass ein einziges System häufig die gesamte Höhe der Seite ausfüllt. In Einzelstimmen-Layouts enthält jedes System nur die für den jeweiligen Spieler erforderlichen Notenzeilen. Häufig ist dies eine einzelne Notenzeile, so dass mehrere Systeme auf eine Seite passen können. Siehe auch [Systemumbruch](#), [Seitenumbruch](#), [Verteilen](#).

Systemformatierung

Die Verteilung von Takten in Systemen und von Systemen in Rahmen. Beim Kopieren der Einzelstimmenformatierung unter Layouts berücksichtigt Dorico Elements die Positionen von Systemumbrüchen, Rahmenumbrüchen und Notenabständen als Aspekte der Systemformatierung.

Systemobjekt

Objekt, das für alle Notenzeilen im System gilt, aber nicht an jeder einzelnen Notenzeile angezeigt werden muss (z. B. Tempomarkierungen und Studierzeichen). In Dorico Elements können Sie Systemobjekte an mehreren Positionen in jedem System anzeigen, indem Sie sie über mehreren Instrumentenfamilien anzeigen.

Systemumbruch

Das erzwungene Beenden eines Systems an einer bestimmten rhythmischen Position; normalerweise an einem Taktstrich. Wird in Dorico Elements durch Hinweise gekennzeichnet. Siehe auch [Seitenumbruch](#).

T

Takt

Ein durch Taktstriche abgegrenzter Abschnitt der Noten, der aus einer bestimmten Anzahl von Zählzeiten besteht, welche durch die aktuelle Taktbezeichnung vorgegeben wird.

Tastaturbefehl

Gruppe von Tasten, die bei einer festgelegten Aktion auslösen, wenn sie gemeinsam gedrückt werden.

Teilton

Eine einzelne Tonhöhe oder Frequenz in der Obertonreihe, die gemäß der Tonhöhe des Grundtons variiert, aber entsprechend ihrer Nummer in der Obertonreihe immer ein einheitliches Intervall über dem Grundton liegt. Der zweite Teilton liegt zum Beispiel eine Oktave über dem Grundton, der dritte Teilton liegt eine Oktave und eine Quinte über dem Grundton und der vierte Teilton liegt zwei Oktaven über dem Grundton. Siehe auch [Obertonreihe](#).

Teilung der Oktave

Ein einzelner Schritt innerhalb einer Oktave, dessen Intervall von der Gesamtanzahl der Teilungen in der Oktave abhängt. In 12-EDO gibt es zum Beispiel zwölf Teilungen der Oktave, die je einen Halbschritt (Halbton) auseinander liegen. Siehe auch [EDO](#), [Tonhöhenverschiebung](#).

Tempospur

Informationen das Timing betreffend, die in den MIDI-Daten enthalten sind, die das Tempo, SMPTE-Versätze, Taktarten, Timecodes und Marker, die unabhängig vom Rest der Daten in MIDI-Dateien importiert werden.

Token

Ein Code, der in einer Zeichenfolge verwendet und automatisch durch eine Information ersetzt wird, die anderswo im Projekt definiert ist; dabei kann es sich z. B. um den Titel der aktiven Partie, den Namen des Spielers oder die Seitenzahl handeln.

Tonhöhenüberschneidung

Eine mögliche Situation in Notenzeilen mit mehreren Stimmen oder Einzelstimmen, zum Beispiel in zusammengeführten Notenzeilen, die eintritt, wenn Noten in Hals-abwärts-Stimmen höhere Tonhöhen haben als Hals-aufwärts-Stimmen. Siehe auch [Zusammenführen](#).

Tonhöhenverschiebung

Die Anzahl von Teilungen der Oktave, um die Vorzeichen die Tonhöhe von Noten erhöhen bzw. erniedrigen. In 12-EDO hebt eine Tonhöhenverschiebung von 1 Noten zum Beispiel um einen Halbschritt (Halbton) an und wird für gewöhnlich mit dem Kreuz-Vorzeichen (#) notiert. Siehe auch [EDO](#).

Touchpad

Gerät mit berührungsempfindlicher Fläche, das als Alternative zur herkömmlichen Computermaus einsetzbar ist. Üblicherweise in Laptops eingebaut, kann es sich dabei auch um ein separates Gerät handeln, das drahtlos oder über ein Kabel verbunden wird.

transponierte Notation

In transponierter Notation sind die notierten Tonhöhen die Tonhöhen die das Instrument spielt, und nicht die klingenden Tonhöhen. Einzelstimmen werden immer in transponierter Notation angezeigt, so dass Spieler einfach die geschriebenen Noten spielen. Dies ist besonders wichtig für transponierende Instrumente. Siehe auch [klingende Notation](#), [Instrumenten-Transposition](#).

Transport

Umfasst alle Optionen für die Wiedergabe und Aufnahme.

Triole/N-tole

Ein Rhythmus, der nur einen Bruchteil seiner notierten Dauer gespielt wird. Eine Triole sind z. B. drei Noten mit einem bestimmten Notenwert, die in der Zeit gespielt werden, in der normalerweise zwei Noten mit diesem Notenwert gespielt würden.

tutti

Italienisch für »alle«. Tutti bedeutet, dass eine Musikpassage von allen Spielern gespielt werden soll, für die die jeweilige Einzelstimme oder Notenzeile bestimmt ist. Diese Angabe wird meistens verwendet, um das Ende einer Divisi-Passage anzuzeigen, oder dient der Verdeutlichung, wenn eine Notenzeile sowohl für Solo- als auch für Tutti-Passagen verwendet wird. Siehe auch [divisi](#).

V**Vermeidung von Zusammenstößen**

Automatische Anpassungen, die Dorico Elements vornimmt, um sicherzustellen, dass mehrere Objekte an derselben Position einander nicht überlappen und klar lesbar bleiben. Dies beinhaltet

auch die Änderung der Form von Objekten, wie z. B. Bindebögen, und die Änderung der vertikalen und/oder horizontalen Position von Objekten, wie z. B. Vorzeichen von Akkorden.

Verschiebungsangabe für Saiteninstrumente

Winkellinie zur Angabe der Bewegungsrichtung, wenn Spieler von Saiteninstrumenten die Position auf dem Griffbrett ändern, um eine höhere oder tiefere Note mit demselben Finger zu spielen wie die vorige Note.

Verteilen

Festlegen des Layouts von Notationsseiten, wie z. B. Definition einer bestimmten Anzahl von Systemen pro Seite oder der Anzahl von Takten pro System.

verteilen

Vorgang, bei dem vorhandene Noten einer größeren Anzahl von Instrumenten zugewiesen werden als ursprünglich vorgesehen. Das Verteilen von Stimmen ist oft ein wichtiger Schritt beim Arrangieren und Orchestrieren von Musik, wenn z. B. ein Klavierstück für ein Streichquartett arrangiert wird. Siehe auch [reduzieren](#), [divisi](#).

vertikale Ausrichtung

Die Verteilung von Notenzeilen und Systemen über die gesamte Höhe von Rahmen mit einer möglichst gleichmäßigen Raumverteilung. Wenn die Noten im Rahmen weniger als die verfügbare Höhe benötigen, wird der verbleibende Platz gleichmäßig zwischen den Systemen und zwischen den Notenzeilen der Systeme verteilt. Siehe auch [Rahmen](#), [Ausrichtung](#).

Vibratohebel

Eine Vorrichtung an elektrischen Bundinstrumenten, besonders an Gitarren, mit der Spieler einen Vibratoeffekt erzeugen und die Tonhöhe von Noten ähnlich wie bei einem Gitarren-Bending verändern können.

Vorschlag

Kleine Note, die als Ornament oder Verzierung dient und keine Zählzeiten im Taktschema belegt. Ihre Dauer wird stattdessen von den vorangehenden oder den nachfolgenden rhythmischen Noten abgezogen. Ein Vorschlag mit durchgestrichenem Notenhals ist üblicherweise eine »Acciaccatura« (kurzer Vorschlag) und soll so schnell wie möglich gespielt werden, entweder direkt vor oder genau auf der rhythmischen Position der auf ihn folgenden Note. Ein Vorschlag ohne durchgestrichenen Notenhals ist eine »Appoggiatura« (langer Vorschlag) und wird in der Hälfte der notierten Dauer der darauffolgenden Note bzw. des darauffolgenden Akkords gespielt.

VST-Instrument

Abkürzung für »Virtual Studio Technology Instrument«, ein digitales PlugIn, das MIDI-Daten in Audioausgabe umwandelt. Es kann sich dabei um die Emulation einer realen Studio-Hardware oder etwas völlig Neues handeln.

W**Wertelinie**

Eine visuelle Darstellung eines Werts im Laufe der Zeit. In Dorico Elements finden Sie Wertelinien normalerweise im Key-Editor. Vollständig horizontale Wertelinien zeigen einen konstanten Wert an, während gekrümmte Wertelinien eine nahtlose Wertänderung über eine bestimmte Dauer angeben, die für gewöhnlich zwischen zwei Punkten stattfindet. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#).

Wiedergabe-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie einstellen können, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel indem Sie die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen, Automationsdaten eingeben, den Mix anpassen und die klingende Dauer von Noten bei der Wiedergabe ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Notenwerte hat. Siehe auch [Modi](#).

Z

Zuordnung

Die rhythmische Position in den Noten, die ein Objekt einnimmt oder auf die es sich bezieht. Im Notensatz-Modus von Dorico Elements wird eine Zuordnungslinie zwischen einem ausgewählten 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 1440
Darstellung 1451
Zählzeitgruppierung 890

A

Abfolgen

Arten 1262
Notenzeilenbeschriftungen 135, 137
Seitenzahlen 636
Studierzeichen 1261
Taktzahlen 861–863
untergeordnet 863
Wiedergabe 565, 573

abgedämpfte Noten, *siehe* Ghost-Notes

abgekürzt

Datumsangaben 691
Dynamikanweisungen 955, 969
Instrumentennamen 183, 186, 188, 468, 1364
Notenzeilenbeschriftungen 160, 1361, 1363, 1364
Tempotext 1393

abgerundetes Rechteck

Rahmen 780, 1415
Texteinfassungen 780, 1415

Abmessungen

Papierformat 619
Seitengröße 619

abrufen, *siehe* Wiederherstellen, *siehe auch*

rückwirkende Aufnahme

Absatzstil ändern (Dialog) 1411

Absatzstile 777, 780, 856, 1264

Abweichungen 1411

als Standard speichern 780

ändern 782, 783, 785, 1411

Dialog 780

divisi 1370

erstellen 782

exportieren 780

fehlende Schriften 76

horizontale Ausrichtung 783

importieren 780

Instrumentennamen 1370

Liedtext 1076, 1077

löschen 780

Notenzeilenbeschriftungen 1370, 1371

Perkussions-Kits 1371

Rahmen 780

Seitenzahlen 1191

Spielergruppen-Beschriftungen 1369, 1370

Standard 785

Studierzeichen 1264

Tacets 670

Taktzahlen 856, 857

Text eingeben 404

Wiederholungsmarker 1282

Absatzstile (*Fortsetzung*)

zurücksetzen 1411

zusammenführen 1370

Absatzstile-Dialog 780

abschließendes Tempo 1399

Abschlüsse 1229, 1240

ändern 1234, 1250

Fortsetzung 1240

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1231, 1234

Linien 1240

Pfeile 1234, 1250

Abschlusslinien 1240

Abschnitte

Abschlüsse 1250

anzeigen 42, 1285

ausblenden 42, 1285

Bindebögen 1348, 1349

Coda 1281

Durchläufe 1275

fine 1281

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1234

Gabeln 973

Gitarren-Bendings 1171, 1175

Glissando-Linien 1159

letzte 1278

Linien 1259

Triolen und N-tolen 1470

verschieben 538

Wiederholung 1281

Wiederholungsenden 428, 430, 1275–1277

Absolute Kanaländerungs-Aktionen 800

absolute Schriftgröße 778, 780

absolute Tempoänderungen 1390

Klammern 1395

Abspielmarke 560

anhalten 565

anzeigen 562, 565

ausblenden 562, 565

Farbe 55

folgen 39, 562

Position 563

Rücklauf 561

Schnellvorlauf 561

Transport 580, 582

verschieben 461, 561, 562, 565

Wiedergabe 563, 580

Wiederholungen 573

zoomen 560, 707

Abspielmarke folgen 562

Scrubbing 565

Abstand 538, 642

Absätze 780, 782

Akkoladen 895

Akkorddiagramme 929

Akkordsymbole 900, 917, 918, 923

Abstand (*Fortsetzung*)

Artikulationen 831, 834
 Atemzeichen 1051
 Balken 884, 886
 Bindebögen 1334, 1335, 1340
 Bindestriche 1070
 Codas 536, 1286, 1381
 Dynamikanweisungen 956, 962, 965
 Elisionsbögen 1086
 entfernen 269
 Fermaten 1050
 Fingersatz-Slides 1025
 Fortlaufende Ansicht 652
 Fülllinien 1070
 Gabeln 973
 gelöschte Hintergründe, *siehe* gelöschte Hintergründe
 H-Balken 1328, 1329
 Halsstummel 886
 Haltebögen 1425
 Harfen-Pedalangaben 1199
 Kapodaster 147, 151, 152, 154, 156, 159, 900
 Klammern 895, 898, 923
 Liedtext 1070
 Linien 1255, 1258
 Mehrtaktpausen 1328, 1329
 Noten, *siehe* Notenabstand
 Notenhäse 879
 Notenköpfe 879
 Notenrahmen 530, 642, 644
 Notenzeilen 168, 536, 630, 631, 649, 650, 1281, 1382
 Notenzeilenbeschriftungen 1362
 Ossia-Notenzeilen 630, 650
 Partie-Überschriften 642, 643
 Pausen 886, 1318
 Pedallinien 1212, 1213
 Perkussions-Legenden 1497, 1498
 Quantisierung 97
 Rahmen 625, 642–644
 Ränder 627, 642–644
 Schlüssel 939, 941
 Seitenränder 627, 644
 Spielanweisungen 1225, 1226
 Stille 106
 Systeme 631, 1281
 Systemeintrückungen 1362, 1381, 1382
 Tacets 673
 Taktarten 1451
 Takte 1382
 Taktstriche 917, 961, 1225, 1226, 1257, 1417, 1497, 1498
 Taktzahlen 859
 Tempomarkierungen 1403
 Text 780, 782, 783, 1255, 1258, 1416
 Text-Kollisionsvermeidung 1413
 Textrahmen 780, 1416
 um Objekte, *siehe* gelöschte Hintergründe
 Wiedergabe 568
 Zäsuren 1051
 Abstandspausen 1318
 ausblenden 1309
 Regionen mit Strichnotation 1309

Abstrich, *siehe* Spielanweisungen

Abweichungen
 Absatzstile 1411
 Anschlagstärke 723
 Dynamikanweisungen 730, 734
 Endpunkte 595
 entfernen 723
 gespielter Notenwert 723
 MIDI-Punkte 741
 Notenwert 722, 723
 Oktavzeichen 950
 Partie-Überschriften 681, 682
 Platzierung 455
 Schlüssel 115, 343, 942, 943, 945
 Taktstriche 318, 319, 469, 846
 Text 1411
 Transposition 115, 343, 942, 943, 945, 950
 Wiedergabevorlagen 583, 584, 586, 589, 595
 accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
 Accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Triller
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
 Achtelnoten 205, 229, 233, 243, 244, 268, 269
 Akkorde 260
 Metronomangaben 306
 Noten trennen 270
 Pausen 254, 1318
 Perkussion 245, 716
 Stimmen 238
 Swing-Wiedergabe 306, 576
 Tabulatur 250
 Tempogleichungen 1405
 Tremolos 433, 434, 1457
 Triolen und N-tolen 263, 266
 Verbalkung 867
 Vorschläge 258
 Wiedergabe 773, 795
 Zählzeiten 313
 Adagio, *siehe* Tempomarkierungen
 additive Taktarten, *siehe* Taktarten
 Aikin-Notenköpfe 1092, 1093
 Akkoladen 891
 anzeigen 895, 896
 ausblenden 895, 896
 Hinweise 469
 Notenzeilenspationierung 630, 631, 650
 sekundäre Klammern 895, 897
 Akkorddiagramm auswählen (Dialog) 934
 Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog) 935
 Akkorddiagramme 899, 925
 Abstand 929
 ändern 933, 934
 anzeigen 926, 928, 929
 ausblenden 926, 928, 929
 ausgelassene Saiten 926, 935
 Barré 926, 935
 bearbeiten 934
 benutzerdefiniert 934
 Bundnummern 931, 932, 934, 935, 937
 Daumen 931, 932, 935
 eingeben 926, 928
 Farben 934, 935

Akkorddiagramme (Fortsetzung)

Fingersätze 926, 931, 932, 934, 935
 formatieren 934, 935
 Formen 933–935
 Formen kopieren 933
 Größe 929
 Komponenten 926
 offene Saiten 926, 935
 Punkte 934, 935
 Raster 929, 931
 Sattel 926
 Schriftstile 937
 Stimmung 147, 149, 929, 933
 Symbole, *siehe* Akkordsymbole
 Zeilen 929, 931, 932
 zurücksetzen 932, 935

Akkorde 260

Anschlagstärke 726, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
 Arpeggio-Zeichen 1151
 aufbauen 267, 511
 aufgelöst, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 auswählen 441
 dicht 822
 drehen 502
 Eingabemarke 222, 227, 260
 eingeben 200, 243, 260, 267, 511
 Fingersätze 1024
 Generalbass 412, 414, 993, 1006
 Gitarren-Bendings 1161, 1165
 Halsrichtungen 1113, *siehe auch* Stimmen
 Haltebögen 256, 1425
 in Krebs 500, *siehe auch* rückläufig
 Klammern 919
 Linien 243, 361, 363, 365, 401, 403
 mithören 450
 Notenköpfe in Klammern 1102, 1103, 1106
 Post-Bends 1165
 Registerauswahl 232
 Spur, *siehe* Akkordspur
 Stimmen 238, 1502
 Tabulatur 233, 250
 Tonhöhen-Zuordnungen 505
 Tonleiterzuordnung 507
 Transformationen 499
 umkehren 499
 Vermeidung von Zusammenstößen 821, 823
 verschieben 500, 502
 verteilen 243
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1166
 Vorzeichen 821, 823
 Wiedergabe 557, 558, 563, 568, 571

Akkordeingabe 262

aktivieren 200, 260
 Arpeggio-Zeichen 361
 Eingabemarke 222
 mehrere Notenzeilen 243
 Registerauswahl 232
 Tabulatur 250, 260
 verteilen 243

Akkordklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern,
siehe auch Akkordsymbole in Klammern

Akkordspur 557

anzeigen 559
 ausblenden 559

Akkordsymbol-Komponente bearbeiten (Dialog) 903

Akkordsymbol-Optionen (Dialog) 900

Akkordsymbol-Regionen 912

anzeigen 907, 909
 ausblenden 907, 909
 Einblendfeld 336
 eingeben 336, 338
 Griffe 450, 912
 Hervorhebungen 913
 Länge 450
 verschieben 481, 485

Akkordsymbole 260, 899

Abstand 151, 900, 918, 923

Alterationen 900

alterierte Basstöne 330, 906, 916

ändern 453, 900

Anordnung 916

anzeigen 330, 338, 907–909, 912, 915, 928

Anzeigeoptionen 913

Arten 332, 900

ausblenden 338, 907–909, 912, 915, 928

ausgelassene Noten 334

Ausrichtung 900, 906, 909, 910, 916

auswählen 441, 445–448

benutzerdefiniert 901, 903

Darstellung 900, 901, 903

Dialog 901, 903

Einblendfeld 332

eingeben 330, 332, 337–339, 907

enharmonische Schreibung 150, 151, 156–160,
 900, 913, 915

erzeugen 338, 339

Fadenkreuz 541

Farben 56, 903

Filter 448

gelöschte Hintergründe 900, 917, 918

Generalbass 412, 414

global 899

Größe 454, 906, 916, 922

Grundtöne 330, 333, 900, 915

Haupt 151

Hervorhebungen 913

Hintergründe 917

Hinweise 469, 899, 912

hinzugefügte Noten 334

Höhe 910, 916

Instrumente 330, 907, 909

Intervallart 330, 900, 915

Intervalle 334

Kapodaster 150, 151, 156–158, 160, 900

kein Akkord 335

Klammern, *siehe* Akkordsymbole in Klammern

Komponenten, *siehe* Akkordsymbolkomponenten

kopieren 445, 906–910

Kursivschrift 151, 900, 906

Layouts 908

lokal 899

löschen 474, 907

MIDI-Eingabe 330

MIDI-Navigation 65

Akkordsymbole (*Fortsetzung*)

- modal [335](#), [914](#)
- MusicXML-Import [924](#)
- Navigation bei der Eingabe [337](#)
- Notenabstand [909](#)
- Notensatz-Optionen [900](#)
- Notenzeilen [330](#), [907](#), [909](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [911](#)
- Platzierung [911](#)
- Polychords [330](#), [335](#), [916](#)
- Position [900](#), [906](#), [909](#), [910](#), [916](#)
- Regionen, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
- Regionen mit Strichnotation [907](#), [912](#), [1304](#)
- Schaubilder, *siehe* Akkorddiagramme
- Schreibung [150](#), [151](#), [156–160](#), [900](#), [913](#), [915](#)
- Schriften [906](#)
- Spationierung [909](#), [910](#)
- Spieler [330](#), [907](#), [909](#)
- Spur, *siehe* Akkordspur
- Standardeinstellungen [900](#)
- Systeme [909](#), [910](#)
- Taktstriche [909](#), [917](#)
- Tonhöhe [180](#)
- transponieren [151](#), [154–160](#), [180](#), [490](#), [491](#), [899](#), [913](#)
- transponierende Instrumente [151](#), [180](#), [913](#), [915](#)
- Trennzeichen [906](#), [916](#)
- Umkehrungen [330](#)
- verschieben [481](#), [538](#), [909–911](#)
- Voicing [330](#), [558](#)
- Vorhalte [334](#)
- Vorzeichen [151](#), [156](#), [159](#), [332](#), [900](#), [906](#), [913](#)
- Wiedergabe [545](#), [557](#), [558](#)
- Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen (Dialog) [339](#)
- Akkordsymbole in Klammern [919](#), [1102](#)
 - Abstand [923](#)
 - anzeigen [920](#)
 - einzelne [920](#)
 - Größe [919](#), [921](#), [922](#)
 - Kapodaster [151](#), [900](#)
 - Stil [921](#)
 - verschieben [923](#)
- Akkordsymbole Solfège [333](#), [900](#)
- Akkordsymbolkomponenten [900](#)
 - Arten [900](#)
 - benutzerdefiniert [903](#)
 - Darstellung [900](#)
 - Einblendfeld [332](#)
 - eingeben [332](#)
 - Griffe [901](#), [903](#)
 - Zuordnungspunkte [903](#)
- Aktionen [792](#), [800](#)
- aktivieren [226](#)
 - Abspielmarke folgt [562](#)
 - Akkordeingabe [200](#), [260](#)
 - automatisches Speichern [109](#)
 - Bindebögen verbinden [480](#)
 - Dynamikanweisungen verbinden [480](#)
 - Einfügen-Modus [200](#), [244](#)
 - Eingabe von Triolen bzw. N-tolen [200](#)
 - Eingabemarke [226](#)
 - EQ [759](#)
 - Gesampelte Triller bei der Wiedergabe [1145](#)

aktivieren (*Fortsetzung*)

- Grafik-Slices [526](#)
- grafische Bearbeitung [526](#)
- Inserts [765](#)
- Instrumentenfilter [466](#)
- Instrumentenwechsel [138](#)
- Kanaleffekte [759](#), [765](#)
- Klick während Wiedergabe [563](#)
- Mausbearbeitung [218](#)
- Mauseingabe [200](#), [218](#)
- MIDI kopieren [480](#)
- MIDI thru [273](#)
- MIDI-Geräte [281](#)
- MIDI-Import [91](#)
- Modus umschalten durch Doppelklick [199](#)
- Notenabstand [526](#), [532](#)
- Noteneingabe [226](#), [229](#), [233](#)
- Notenwert erzwingen [200](#)
- Notenwert folgen [200](#)
- Notenzeilenspationierung [526](#), [653](#)
- Pauseneingabe [200](#)
- PlugIns [551](#)
- punktierte Noten [200](#)
- Rahmen [526](#)
- schneiden [200](#)
- Schreiben-Modus Doppelklick [199](#)
- Spieler-Reihenfolge [129](#)
- Spuren [91](#)
- Swing-Wiedergabe [306](#), [578](#), [580](#)
- Systemspur [446](#)
- teilweise Harfen-Pedalangaben [1201](#)
- Text-Kollisionsvermeidung [1413](#)
- Tonhöhe vor Notenwert [200](#)
- unabhängige Stimmwiedergabe [568](#), [569](#)
- Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen [1336](#)
- Vorschlagseingabe [200](#)
- VST-Instrumente [548](#), [551](#), [564](#)
- Wiedergabe [29](#), [563](#), [564](#), [583](#), [589](#)
- Wiedergabe von Akkordsymbolen [557](#)
- Akzente, *siehe* Artikulationen
- Aliase
 - Kurzbefehlleiste [69](#), [70](#)
- Allegretto, *siehe* Tempomarkierungen
- allmähliche Dynamikwechsel [955](#), [971](#)
 - abgeschnitten [979](#)
 - Anfangsposition [973](#)
 - Ausrichtung [959](#), [984–988](#)
 - Bindestriche [974](#)
 - Breite [973](#)
 - Darstellung [974](#)
 - drehen [538](#), [973](#)
 - eingeben [321](#), [324](#), [325](#), [328](#)
 - Endposition [959](#), [973](#)
 - Fortsetzungslinien [974](#)
 - gepunktet [974](#)
 - gestrichelt [974](#)
 - geweitete Gabeln [976](#), [977](#)
 - Griffe [450](#), [973](#)
 - Gruppierung [984](#), [985](#)
 - Gruppierung aufheben [985](#)
 - Haltebögen [325](#), [328](#), [481](#)
 - kontinuierliche Gabeln [975](#)

allmähliche Dynamikwechsel (*Fortsetzung*)

Länge 450
 Lautstärke 989
 Linienstil 974
 messa di voce 979, 980
 Niente, *siehe* Niente
 Öffnung 973
 poco a poco 969, 977
 Position 979
 Schriftstile 988
 Silben 974
 Spationierung 978
 Systemumbrüche 973
 Taktstriche 959, 960
 Tempomarkierungen 1392
 verbinden 986–988
 Verbindung aufheben 988
 verschieben 481, 956, 959, 973, 979, 980, 984, 986
 Vorschläge 980
 Wiedergabe 989
 Winkel 538, 973
 zentrierter Text 969

allmähliche Tempoänderungen 1143, 1390, 1400
 abschließendes Tempo 1399
 Abstand 1403
 Bindestriche 1402
 Einblendfeld 304
 eingeben 304, 307, 309, 311, 743
 formatieren 1402–1404
 Fortsetzungslinien 1400, 1402, 1403
 Länge 450, 538
 Linien 1400, 1402, 1403
 poco a poco 1401
 Position 1392
 Silben 1402
 Stärke 1404
 Stil 1402, 1404
 Striche 1403
 Taktstriche 1392
 Tempo-Editor 742
 Text 1392
 verschieben 538
 Wiedergabe-Modus 554, 742
 zeichnen 742

Alphakanal 612, 622
 Alt Kurzzeichen
 Fingersätze Horn 1017
 alte Aufhebung von Vorzeichen 828
 Alterationen
 Akkordsymbole 334, 900
 Jazz-Ornamente 359
 alterierte Basstöne 334, 900, 915
 Anordnung 916
 eingeben 330, 334
 Trennzeichen 900, 906, 916
 alterierte Primen 824
 Darstellung 825
 formatieren 825
 getrennte Hälse 824
 alternierende Taktarten, *siehe* Taktarten
 Altschlüssel, *siehe* Schlüssel
 Amp-Modellierung 759, 765
 AmpSimulator 759, 765

an Papier anpassen 620, *siehe auch* Notenzeilengröße
 Ändern des Pedalniveaus 1204, 1205, 1207, 1208
 Anfangsniveau 1207, 1208
 eingeben 1207
 Endniveau 1208
 entfernen 1209
 Griffe 1205
 Änderungsbeschriftungen
 Instrumente 137, 139, 140
 Anfangsposition
 Linien 1248
 Rahmen 658, 667
 Seiten 658, 667
 Systeme 658, 663
 Triller 1131
 Videos 195
 Wiedergabe 561
 Anfangsseiten
 linke Seite 636
 Seitenzahlen 636, 1192
 Anfangszeichen
 Linien 1231, 1240
 Pedallinien 1214, 1219, 1220
 Anführungszeichen 687, 690
 Angaben
 Anmerkungen 624
 drucken 624
 Taktarten, *siehe* Taktarten
 Tonarten, *siehe* Tonarten
 anhängen
 Partien 81
 subito 969
 Anheben
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
 Anmerkungen 518, 624, 1240
 Hervorhebungen 600, 912, 913, 1290, 1292, 1304, 1306
 Hinweise 469
 Kommentare 518
 Linien 1240
 Noten-/Pausenfarben 55, 56, 572, 1100, 1322, 1503
 Ornamente, *siehe* Ornamente
 Stimmfarben 55, 1503
 anordnen 474, 477
 Akkordsymbole 338, 339
 einfügen 479
 Filter 448, 449, 463
 Instrumente ändern 144
 kopieren 477–479
 MIDI-Import 89
 Noten transformieren, *siehe* Transformationen
 reduzieren 673, *siehe auch* zusammenführen
 Stimmen 485, 486, 488
 transponieren, *siehe* transponieren
 Werkzeuge 474, 499
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
 Anordnung
 Akkordsymbole 900, 916
 Partien 173
 Sätze 173

Anordnung (*Fortsetzung*)

Seiten 41, 50
Vorzeichen in Tonartangaben 1055

Anschlag

Artikulationen 830, 1421
Dynamikanweisungen 324, 955
Tremolos 425, 433, 434, 1459
Verzögern 795
Wiedergabe 786

Anschlagstärke

ändern 439, 440, 453, 726, 727, 746, 747, 749, 750
auswählen 751
Editor, *siehe* Anschlagstärke-Editor
Expression-Maps 795
Histogramm-Werkzeug 746, 747
MIDI-Aufnahme 278
MIDI-Import 95
MIDI-Trigger-Regionen 439, 440, 599
Notenköpfe in Klammern 1103
Steuerelemente 726, 746, 747, 749, 750
Transformieren-Werkzeug 749, 750
zurücksetzen 727

Anschlagstärke-Editor 725, 726, 728

Anschlagstärke ändern 726, 746, 747, 749, 750
Anschlagstärke zurücksetzen 727
Filter 748
hinzufügen 709, 725
Histogramm-Steuerelemente 747
Höhe 706
schließen 709, 725
Transformieren-Steuerelemente 750
Zoom 707

Anschlagstärkespuren, *siehe* Anschlagstärke-EditorAnschwellen, *siehe* messa di voce

Ansichtsoptionen 40, 624

Abspielmarke 562, 582
Akkorddiagramme 926, 928, 929
Akkordsymbole 157, 158, 160, 907–909, 911, 913, 928
ändern 39, 749
Arten 40
ausblenden 458
Bereiche 37, 44
drucken 624
Druckvorschau 458, 601
exportieren 624
Farben 52–56
Fenster 49
Fortlaufende Ansicht 40, 50
Generalbass 1004
Harfen-Pedalangaben 1100
Hintergrundfarbe 54
Hinweise 469
Hinweise auf einen Systemumbruch 666
Hinweise auf Rahmenumbrüche 670
Hinweise auf Taktarten 1453
Histogramm-Werkzeug 749
Hub 71
Key-Editor 700, 704, 706–709, 749
Kommentare 518, 524
Layouts 33, 43, 47
letzte Projekte 71
MIDI-Trigger-Regionen 600

Ansichtsoptionen (*Fortsetzung*)

Mixer 754, 756, 761
Noten 572, 1100, 1503
Noten außerhalb des Bereichs 55, 1100
Noten verschieben 460–462, 562
Notenbereich 34, 41, 50
nummerierte Taktregionen 1292
Partien 544
Pausen 1100, 1322
Perkussions-Legenden 1493
Pianorolle 700, 704, 706–709, 712
Regionen mit Strichnotation 1306
Registerkarten 33, 43, 45, 47
Seitenanordnungen 39, 41, 50
Seitenansicht 40, 50
Seitenfarbe 53
Sprache 57, 65
Spuren 559, 560, 707
Stimmen 1502, 1503
Systemspur 446
Taktwiederholungen 1292
Taktzahlen 855
Timecode 582
Transport 582
Video-Fenster 196
Vollbildmodus 49
Zoom 42, 463, 559, 560, 707

Anteile

horizontaler Abstand 529, 531, 641
Notenwert 795, 1358
Skalierungsfaktor 454, 606, 620, 922, 1020
Tempomarkierungen 1390, 1398, 1399
vertikale Abstände 530, 631, 650

antworten

Kommentare 518, 520, 522

Anweisungen 1223

Kombinationen 798
Perkussion 806, 812, 1479, 1481
Wiedergabe 798, 802, 813

Anweisungen zum Loslassen

Griffe 1171

Anweisungen zur Ausführung 678, 679, 1036, 1407

Einzelstimmen 404
hinzufügen 404
Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen

Anzahl 1292

ausblenden 1295
nummerierte Taktregionen 438, 1299
Rhythmusstriche 1311
Takte 438, 1292, 1311
Taktwiederholungen 1292, 1293
Wiederholungen 575, 865

Anzahl der Durchläufe 1287

ändern 575, 1274

anzeigen, *siehe* ausblenden

Anzeigen

Audio-Engine 39
Daumen 286
Eingabemarke 966
Fingersätze 286, 1029
Fingersätze für Saiteninstrumente 1030, 1031, 1094
Hornbereich 1029

- Anzeigen (*Fortsetzung*)
 MIDI-Eingabe 39
 Oktaven 946
 Rahmenausfüllung 530
 Schlüssel 946
 Stimmen 966
 Systemausfüllung 529
 Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
 Trillerintervalle 1135, 1142
- Anzeigeoptionen 28, 40
 Bereiche 37, 44
 Bildauflösung 622
 Datum 691
 Druckvorschau 35
 Key-Editor 700
 Layouts 33
 Notenbereich 34, 41, 50
 Percussion-Editor 713
 Pianorolle 700, 712
 Projektfenster 33
 Rahmen 625, 693
 Registerkarten 45
 Seiten 625
 Sprache 57
 Transport 31
 Wiedergabe 582
 Zeit 31, 582, 691
 Zonen 37
- äolisch
 Akkordsymbole 335, 914
 Skalen 507, 515
- Apostrophen 690
- Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
- arabische Ziffern
 Seitenzahlen 1192
- Arbeitsablauf
 Kommentare 518
- Arbeitsblätter
 Auszüge, *siehe* Partien
 Farben 56, 1092
 Notennamen-Notenköpfe 1092
 Textausrichtung 1412
- Arbeitsumgebungen 17
 Einstellungen 43, 57
 Optionen 29, 30
 Programmeinstellungen 59
 Tastaturbefehle 25, 64
- Arco, *siehe* Spielanweisungen
- Arpeggio-abwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Arpeggio-aufwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Arpeggio-Zeichen 1148, 1151, 1238
 ändern 453
 Arten 356, 1149
 Ausrichtung 1151
 Bereich 359, 363
 Darstellung 1148–1150
 Dauer 1152, 1154
 Einblendfeld 356, 361
 eingeben 354, 356, 361, 363
 Enden 1150
 Fadenkreuz 541
 Filter 448
 Fingersätze 1024
- Arpeggio-Zeichen (*Fortsetzung*)
 formatieren 1149, 1150
 gekrümmt 356
 Griffe 1151
 Haltebögen 256
 Klammern 1148
 Länge 361, 363, 538, 1151
 löschen 474
 Notenzeilen-übergreifend 361, 363
 Position 1151, 1152
 Richtung 1148
 Schnörkel 1148
 Spationierung 1151
 Stimmen 361, 363
 Stummschalten bei der Wiedergabe 571
 verschieben 481, 485, 538
 Vorschläge 1152
 Wiedergabe 1152–1154
 zählzeitabhängige Wiedergabe 1153
- Arrangeur 77
 hinzufügen 77
 Token 689
- Arten
 Akkordsymbole 332, 900
 Arpeggio-Zeichen 356
 Artikulationen 1187
 Atemzeichen 351, 1049
 Darstellung 456
 Dynamikanweisungen 321, 955
 Einfassungen 853
 Eingabemarke 222
 Fermaten 349, 350, 1047, 1048
 Fingersätze 286, 1029
 Glissando-Linien 357
 Haltebögen 1422
 Jazz-Artikulationen 356, 1186, 1187, 1189
 Liedtext 410, 1063, 1064
 Linien 1238, 1240
 Noten 205
 Notenkopf-Sätze 1088
 Notenköpfe 1089, 1092
 Oktavzeichen 343, 948
 Ornamente 355, 1187
 Pausen 349, 1047
 Pedallinien 385, 1203
 Perkussions-Legenden 1494
 Rhythmusstriche 1315
 Schlüssel 342
 Seitenvorlagen 679
 Silben 1065, 1066
 Spielanweisungen 383, 1223
 Spielanweisungs-Linien 1231, 1233
 Spieler 89, 126, 131
 Spuren 552
 Studierzeichen 1262
 Taktarten 294, 1440, 1447, 1450
 Taktstriche 843
 Taktwiederholungen 426
 Tempomarkierungen 304, 307, 1390
 Text 1407
 Tonarten 289
 Tremolos 425, 1457
 Triolen und N-tolen 264, 1466

Arten (*Fortsetzung*)

- Vorlagen 80
 - Vorschläge 1042
 - Wiederholungsenden 424
 - Wiederholungsmarker 424
 - Zäsuren 350, 1049
 - zurücksetzen 456
- Artikulationen 830, 1223
- ändern 281
 - Arten 830
 - Bereich 205
 - Bindebögen 832, 834, 1335
 - Dauer 830, 835
 - Dynamikanweisungen 990
 - eingeben 211, 220, 281, 283
 - Haltebögen 833, 835, 1420
 - invertieren 834
 - Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - Kits 1489
 - kopieren 831
 - löschen 831
 - MIDI-Import 92
 - Noten 832
 - Notenhäse 832
 - Perkussion 812, 1478, 1479, 1489
 - Platzierung 832, 834
 - Position 538, 831–833
 - Reihenfolge 832
 - Spationierung 538
 - Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 812
 - Tastaturbefehle 283
 - Tonhöhe vor Notenwert 220
 - Tremolos 812
 - Triolen und N-tolen 281
 - überlappend 834
 - Vermeidung von Zusammenstößen 834
 - verschieben 538, 833, 834
 - Wiedergabe 568, 569, 773, 787, 812–814, 835, 990
- Atemzeichen 1047, 1049
- Arten 453, 1049
 - Darstellung 453
 - eingeben 351, 352
 - Farben 56
 - löschen 474
 - mehrere an derselben Position 1051
 - Platzierung 1051
 - Position 1051
 - verschieben 481, 485, 538
- atonale Tonarten 1056
- Notenschreibung 491
- attacca 568, 845
- Audio
- Ausgänge im Mixer 592
 - Dialog 106
 - exportieren 104, 106
 - Gerät einrichten 59
 - Lautstärke 197, 754, 755, 762
 - Mixer 754, 755
 - Panorama 763
 - Puffergröße 278, 280
 - Videos 197
 - Warnung 39

Audio (*Fortsetzung*)

- Wiedergabe 583, 589
 - Wiederholungen 573
- Audio exportieren (Dialog) 106
- Audiospuren
- Audio 197
 - Lautstärke 197
- aufgelöste Akkorde, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Aufhebung
- Auflösungszeichen 1058
 - doppelte Vorzeichen 828
 - Tonarten 1058
 - Vorzeichen 826, 828
- Auflösung
- ändern 612
 - Bilder 622
 - Generalbass 412, 414, 998, 1003
 - rhythmisches Raster 39, 222, 708
- Auflösungszeichen
- anzeigen 819, 828, 1122
 - ausblenden 819, 828, 1122
 - eingeben 252
 - Klammern 819, 828, 1122
- aufnehmen
- Audio 104
 - Einzähler 278
 - Geräte 281
 - Klick-Einstellungen 277, 555
 - MIDI, *siehe* MIDI-Aufnahme
 - Pedallinien 278
 - rückwirkende Aufnahme 276, 580
 - Spielanweisungen 278
 - Tempo 566
 - Tonhöhe eingeben 220
- Aufstrich, *siehe* Spielanweisungen
- Aufstrich-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- Auftakte 1440, 1443
- eingeben 294, 296, 300, 302, 471
 - Umwandeln von Takten in 471, 1444
 - Zählzeiten löschen 313, 471, 837, 838
- Auftragstypen 604, 616
- auswählen 616
 - drucken 616
 - Seitenbereiche 608, 609
- auftrennen
- Haltebogenketten 270, 1431
 - Mehrtaktpausen 1327, 1329
 - Noten 270
- ausblenden 44, 474, 750, 1418
- Abschlüsse 1234
 - Abspielmarke 562, 565
 - Abstandspausen 1309
 - Akkoladen 892, 895, 896
 - Akkorddiagramm-Fingersatz 931, 935
 - Akkorddiagramme 926, 928, 929
 - Akkordsymbol-Klammern 920
 - Akkordsymbole 338, 907–909, 912, 915, 928
 - anfängliche Seitenzahlen 1192
 - Anschlagstärke-Editor 709, 725
 - Anzahl 1288, 1295
 - Audio-Ausgänge im Mixer 592
 - austauschbare Taktarten 1440
 - Balken 1117, 1310

ausblenden (*Fortsetzung*)

Bereiche 30, 39, 42, 44, 112, 120
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1368
 Bindestriche 965
 Coda 1285
 da capo 1285
 dal segno 1285
 Divisi-Beschriftungen 1361
 Divisi-Farben 458
 Divisi-Notenzeilen 632–634
 Dynamik-Editor 709, 728
 Dynamikanweisungen 964–966, 969
 Eingabemarke 226
 Elisionsbögen 1086
 Erinnerungsvorzeichen 819, 828, 1122
 Farben 572, 600, 1100, 1292, 1306, 1322, 1503
 Farben bei der Zusammenführung 458
 Fermaten 1052
 fine 1285
 Fingersatz-Slides 1027
 Fingersätze 931, 1016, 1019
 Fortsetzungslinien 1232, 1233
 Generalbass 414, 994–998
 Generalbass-Klammern 996, 1000
 geweitete Gabeln 976
 Ghost-Notes 1182
 Glissando-Linien-Text 1157, 1158
 Grundton in Akkordsymbolen 900, 915
 Haltelinien 997, 998, 1168
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 1168
 Harfen-Pedalangaben 1196, 1197, 1201
 Hervorhebungen 458
 Hilfslinien 1096
 Hintergründe 917, 961, 1225, 1257, 1417, 1497
 Hinweise 458, 469, 666, 670
 Hinweisschilder für Perkussions-Legenden 1493
 Histogramm-Werkzeug 746
 Instrumenten-Transposition 188, 1366
 Instrumentennamen 1361, 1363, 1365
 Instrumentenwechsel 138, 140
 Intervallart in Akkordsymbolen 915
 Kanäle 761
 Kapodaster 157, 158, 160
 Klammern 819, 828, 892, 896, 920, 961, 996, 1000, 1103, 1370
 Klammern um Notenköpfe 1103
 Kommentare 524
 Kreise 853, 982
 Kurzbefehlleiste 68
 Laissez-Vibrer-Haldebögen 1429
 laufende Überschriften 640
 leere Notenzeilen 632
 Linien 450, 458, 998, 1232, 1233, 1370, 1402
 Marker 1265
 Mehrtaktpausen 1327
 MIDI-CC-Editor 709, 736
 MIDI-Pitch-Bend-Editor 709
 Mixer 754–756, 761
 Niente 982
 Noten 599, 1097, 1101, 1308
 Notenfarben 458, 624, 1100
 Notenhäse 1117, 1310

ausblenden (*Fortsetzung*)

Notenzeilen 124, 174, 178, 179, 463, 466, 632–634, 1385
 Notenzeilenbeschriftungen 1361, 1363
 Notenzeilenlinien 917, 961, 1023, 1225, 1257, 1417, 1497
 nummerierte Taktregionen 1299, 1301
 Obertöne 1120
 Oktavzeichen 950
 Partie-Nummern 683, 684
 Partie-Seitenzahl 640
 Partie-Überschriften 71, 639
 Partien 179, 670
 Partien-Bereich 123
 Pausen 1320, 1324–1327
 Pausenfarben 1322
 Pedallinien 1214–1216
 Präfixe 140
 Punktierungen 1097, 1098, 1101
 Rahmen 458, 780, 853, 1037, 1198, 1256, 1414
 Ränder 458
 Rechtecke 853
 Registerkarten 30
 Saitenanzeigen 399, 450
 Schlüssel 344, 346, 942–944
 Segno 1285
 Seitenzahlen 640, 1192
 sekundäre Klammern 896
 Spielanweisungen 1227, 1232
 Spielanweisungen-Editor 724
 Spieler 174, 178
 Spielergruppen-Beschriftungen 1370
 Spuren 559, 704
 Stimmfarben 458, 624, 1503
 Strophennummern 1085
 Symbole 942, 950, 1227
 Systemspur 446, 458
 Systemtaktstriche 847
 Systemtrennzeichen 1378
 Tabulatur 1385
 Tacets 672
 Taktarten 471, 1453, 1454
 Taktpausen 1320, 1321, 1324–1326
 Taktstriche 294, 845–847, 917, 961, 1225, 1257, 1417, 1440, 1497
 Taktzahlen 852, 854, 855, 861, 863
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1313
 teilweise Harfen-Pedalangaben 1201
 Tempo-Editor 709
 Tempomarkierungen 1394, 1402
 Text 1418
 Text an Linien 1252
 Textrahmen 780, 1037, 1256, 1414
 Timecodes 1272
 Titel der Partien 640
 Tonarten 115, 144, 289, 291, 292, 1054, 1056, 1057, 1059
 Transport-Fenster 580
 tre corde 1221
 Trennzeichen 965
 Triller-Erweiterungslinien 1134, 1135
 Trillerintervalle 1137
 Trillerzeichen 1133

- ausblenden (*Fortsetzung*)
 Triolen und N-tolen 1472, 1476
 Unterklammern 896
 Vibratohebel-Linien 450
 Video-Fenster 196
 Vorzeichen 818, 819, 828, 1122, 1137, 1170
 Vorzeichen bei Gitarren-Pre-Bends 1170
 VST-Instrumente 548
 Werkzeugzeile 29
 Wiederholungsanzahl 1288
 Wiederholungsmarker 1285
 Zahlen 1301, 1313
 Zähler 854
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 1295
 Zonen 30, 44
- Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Ausfüllung
 Rahmen 530
 Seiten 530, 629, 631, 641, 645, 646
 Systeme 529
- Ausgänge
 Audioexport 59
 Lautstärke 762
 Mixer 592, 754, 755
 PlugIns 592
- ausgefüllte Notenköpfe 1088, 1089
- ausgelassene Noten
 Akkorddiagramme 926, 935
 Akkordsymbole 334
- Ausrichtung
 Akkordsymbole 900, 906, 909, 910
 allmähliche Dynamikwechsel 959
 ändern 626
 Arpeggio-Zeichen 1151
 drucken 606, 620
 Dynamikanweisungen 957–959, 984–987
 exportieren 620
 Fadenkreuz 541
 Fermaten 1050, 1052, 1053
 Hochformat 620
 Instrumentennamen 188
 Liedtext 1070, 1072
 Linien 1241, 1248
 Noten 1504–1507, *siehe auch* Stimmspaltenindex
 Notenzeilen 631, 641, 650, 1362, 1382
 Notenzeilenbeschriftungen 188, 1362, 1370
 Objekte 541
 Oktavzeichen-Zahlen 949, 950
 Ornamente 1129
 Pausen 1318, 1321, 1322
 Pedallinien 1210
 Punktierungen 1098, 1506
 Querformat 620
 Seitenzahlen 1191
 Spielanweisungen 1227, 1236
 Stimmen 1504–1507, *siehe auch*
 Stimmspaltenindex
 Systeme 536, 631, 641, 650, 1362, 1382
 Taktarten 1451
 Takte 641, 849, 1382
 Taktstriche 849
 Taktzahlen 857, 859
 Tempomarkierungen 1391
- Ausrichtung (*Fortsetzung*)
 Text 405, 780, 783, 1412
 Triller 1131
 vertikal 631, 650
 Wiederholungsanzahl 1287, 1288
 Wiederholungsenden 1277
 Wiederholungsmarker 1282
 Zahlen 1287, 1288
- ausschließen 124
 Partien aus Layouts 124, 179
 Spieler 174
 Spieler aus Layouts 124, 178
 Spieler aus Partien 124
 Tempoänderungen aus Wiedergabe 566
 Wiedergabe 571
 Wiederholungen aus Wiedergabe 573
- Ausschlussgruppen
 Expression-Maps 787
- austauschbare Taktarten 1440
 eingeben 294, 296, 298, 299
 Ende 1454
- Auswahl
 Bereiche 206, 209, 210
 Layouts 29, 30
- Auswahl aufheben, *siehe* auswählen
- Auswahl zentrieren 50
- Auswahl-Werkzeug 40
 benutzen 443, 709, 751
 Key-Editor 709
- auswählen 40, 440, 441, 443, 449, 458
 Akkorde 450
 Akkordsymbole 445–447
 alles 443, 445–447
 Anschlagstärke-Balken 751
 Auswahl ändern, *siehe* Navigation
 Auswahl erweitern 442, 443
 Auswahl-Werkzeug 40, 443, 709, 751
 Bereiche 206, 209, 210
 blau 986, 1347
 Dynamikanweisungen 442, 448
 Filter 448, 449
 Griffe 540
 Griffe für die Notenzeilenspationierung 653
 Griffe für Systemspationierung 653
 Key-Editor 709
 Liedtext 442, 448, 1070
 mehr 442, 443
 mit System verbundener Text 445–447
 Notationen 40, 443, 459
 Noten 40, 441, 443, 448–450, 459, 709
 Notenabstandsgriffe 534
 Notenzeilen 443
 Objekte 216, 441, 443, 459, 526, 709
 Objekte hinter anderen Objekte 441
 Partien 443
 Punkte 709
 Schreiben-Modus 200
 Selektionen transponieren 490
 Spuren 91
 Statusanzeige 39
 Stimmen 442, 448, 486, 704, 709
 Studierzeichen 445–447
 Systemobjekte 445–447

- auswählen (*Fortsetzung*)
 - Systemspur 445
 - Taktarten 445–447
 - Takte 441, 445, 446
 - Tempomarkierungen 445–447
 - Tonarten 445–447
 - Werkzeuge 39, 40, 200, 702
 - Wiedergabe 563, 580
 - Wiederholungsenden 445–447
 - Zählzeiten 447
- Auszüge, *siehe* Partien
- Automationsspuren, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* Key-Editor
- Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog) 108
- automatisches Speichern 107–109
 - Datum und Zeit 108
 - deaktivieren 109
 - Intervall 109
 - Projekte löschen 107
 - Wiederherstellen von Projekten 109
- AutoPan 759, 765
- Autorenname 518
 - ändern 523

- B**
- Backups 110
 - Anzahl 110
 - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 - Speicherort 110
- Balalaika, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Balance
 - Mix, *siehe* Mixer
- Balken 866
 - Diagramme 749
- Balkendiagramme 749
- Balkenecken 882
- Balkengruppen 21, 866, 867, 888
 - 2/2-Takt 890
 - Auftakte 1444
 - auswählen 441
 - erstellen 868
 - festlegen 866, 889
 - Halbtakt 866
 - Halsrichtungen 1113
 - Partie-Optionen 866
 - Standardeinstellungen 770, 866
 - Taktarten 867
 - zurücksetzen 870
- Balkenlinien
 - Abstand 884
 - Anzahl 883
 - Richtung 883
 - Stärke 871
- Balkenneigungen 873
 - ändern 874
 - Vorschläge 1045
- Bänder
 - EQ 759
- Bands 80
 - hinzufügen 73, 117
 - Notenzeilengruppen 893
 - Spieler-Reihenfolge 112, 129
 - Vorlagen 73, 80
- Banjo, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Barbershop Quartet, *siehe* Projektvorlagen
- Barock
 - Appoggiaturas 1038, 1045
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
 - Ornamente 359, 1128
 - Stimmung 568
 - Triller 1143, 1146
- Barré 1223
 - Akkorddiagramme 926, 935
 - ausblenden 1227
 - eingeben 383, 388, 390
 - hinzufügen 934
- Bartók-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Basis-Switches 791, 800
- Bassdrum, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Bassgitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Bassnoten
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
- Bassschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Basstöne
 - alteriert 330, 334
- Be
 - Vorzeichen, *siehe* Vorzeichen
- bearbeiten 216, 450, 453
 - Bereich 160, 1490
 - eingeben und bearbeiten 216
 - Griffe 540
 - Liedtext 1078–1080
 - Mausbearbeitung 218
 - Mauseingabe 217
 - Noten 200
 - Notenwerte 269, 450
 - Objekte 453, 540, 695
 - Partie-Überschriften 683, 684
 - rhythmisches Raster 221, 222
 - verschieben, *siehe* verschieben
- Bedingungen
 - Expression-Maps 793, 802
- beenden, *siehe* beginnen
- Befehle
 - Kurzbefehlleiste 66–68
 - MIDI 61, 65
 - Tastaturbefehle 61, 64
- beginnen 226
 - Arbeitsumgebungen 43
 - austauschbare Taktarten 294, 298, 299, 1440, 1454
 - Bereich 33
 - Hub 71
 - MIDI-Aufnahme 274
 - Noteneingabe 226, 229, 233
 - Projekte 33, 73
 - Spieler 33
 - Timecode-Werte 1271
 - Wiedergabe 563
- Bending-Intervalle 1167
 - Griffe 1171, 1173–1175
 - mikrotonal 1167

- Bends
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Dives
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen, *siehe auch* Jazz-Ornamente
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel
- Benennungsschemata
 Dateinamen 614
- benutzerdefiniert
 Akkorddiagramme 934
 Akkordsymbole 900, 901, 903
 Endpunktkonfigurationen 595
 Ensembles 117, 133
 Layouts 124
 Marker 419, 1267
 Notengrößen 454
 Notenzeilen-Reihenfolge 130
 Notenzeilengröße 648
 Papierformat 619
 Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
 Perkussions-Spielanweisungen 1479, 1481–1483
 Seitengröße 619
 Spieler-Reihenfolge 130
 Stimmung 147, 149, 150, 926, 929
 Taktstrichverbindungen 850
 Tastaturbefehle 61, 64, 65, 69
 Tempotext 1392
 Trillergeschwindigkeiten 1145
 Wiedergabevorlagen 583, 586, 589
 Wiederholungsenden 1278
 Wiederholungsmarker 1283
- benutzerdefinierte Notenkopf-Sätze
 Perkussion 1479, 1481–1483
- Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog) 648
- benutzerdefinierte Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
- benutzerdefinierte Spielanweisungen
 Perkussion 1479, 1481–1483
 Wiedergabe 813
- benutzerdefinierter Text 1406
 Dynamikanweisungen 967
 Instrumentenwechsel 140
 Marker 419, 1267
 Perkussions-Legenden 1496
 Wiederholungen 1287
 Wiederholungsenden 1278
 Wiederholungsmarker 1283
- Benutzerdefinierter zentrierter Balken (Dialog) 876
- Benutzername
 Kommentare 518, 523
- Benutzeroberfläche 28
 Farben 52–55
 Fenster 28
 Sprache 57, 65
 Transportoptionen 31
- berechnen
 Akkordsymbole 338, 339
 Harfen-Pedalangaben 396
- Bereich für Takte und Taktstriche 315, 316, 319
- Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen 290, 292
- Bereich für VST und MIDI 542, 548
- Bereiche 37, 206
 anzeigen 30, 42, 44, 210
 Arpeggio-Zeichen 359, 361, 363, 1151
- Bereiche (Fortsetzung)
 ausblenden 30, 42, 44
 auswählen 443, 445–447, 709, 751
 bearbeiten 37, 160, 1490
 Bindebögen 1337
 Diagramme 749
 Drucken-Modus 601
 Druckoptionen 604
 Druckvorschau 35
 Drumpads 214
 Dynamikanweisungen 324, 328
 Dynamikanweisungen bei der Wiedergabe 989, 991
 Eigenschaften 695
 Einrichten-Modus 111
 Farben 55, 56, 1100
 Fermaten 352
 formatieren 527
 Gitarrentechniken 359, 369, 374, 376, 378, 379
 Glissando-Linien 359, 365, 1159
 Griffbrett 213
 Instrumente 134, 147
 Jazz-Artikulationen 359, 367
 Key-Editor 700
 Klaviatur 211
 Layouts 111, 120, 602
 Linien 403, 1151, 1246
 Metronomangaben 1396, 1397
 MIDI-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector
 Mixer 754
 Notationen 209
 Noten 34, 147, 205, 1100
 Noten kopieren 479
 Notensatz-Modus 525, 695
 nummerierte Taktregionen 1299–1301
 Oktavzeichen 348
 Ornamente 359, 361, 363, 365, 367
 Partien 111, 123, 608, 609
 Pausen 352
 Pedallinien 387, 394
 Perkussions-Legenden 1495
 Projekt-Start 33
 Rhythmusstriche 426
 Saiten 147
 Schlüssel 344, 346, 348
 Schreiben-Modus 199, 205, 209, 695
 Seiten 606, 608, 609
 Spielanweisungen 387, 390, 394
 Spieler 111, 112
 Stichnoten 954
 Taktarten 296, 299, 302
 Takte 315, 316
 Taktstriche 315, 319
 Taktwiederholungen 426
 Taktzahlen 854, 1299–1301
 Tempo 307, 311
 tonale Systeme 292
 Tonarten 211, 290, 292
 Tremolos 426, 434
 Vorzeichen 292
 VST-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector
 Werkzeuge 37, 695
 Wiedergabe-Modus 542

Bereiche (*Fortsetzung*)

Wiederholungsenden 426
 Wiederholungsmarker 426
 Zahlen 1299–1301

berührte Tonhöhe 1119

Obertöne 1123

Beschriftungen

Instrumente 165, 188, 1360
 Instrumentenwechsel 137, 139, 140
 Klammern 1369
 Marker 1265
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 Perkussions-Kits 165, 1371, 1490
 Spielergruppen 165, 1369, 1370

Beschriftungen für Instrumentenwechsel 134, 137

anzeigen 1368
 ausblenden 1368
 bearbeiten 139, 140
 Präfixe 139
 Rahmen 137, 780
 Schriftstil 137, 780
 Suffixe 139

Betonungszeichen, *siehe* Artikulationen

Bibliotheken 768

Perkussion 806
 Projektvorlagen 80
 Sound 545, 548, 551, 583, 786, 787, 806
 Stimmungen von Bundinstrumenten 149, 150

Big Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Jazz

Bilder

Auflösung 611, 612, 622
 exportieren 611, 612
 Videos 192

Bildfrequenz 198

ändern 193
 Dialog 193
 Drop-Frame-Timecodes 1270
 Timecodes ohne Drop-Frame 1270
 Transport-Fenster 580, 582

Bindebögen 1223, 1331, 1421

Abschnitte, *siehe* Bindebogensegmente
 Abstand 1335
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* gekrümmte Arpeggio-Zeichen
 Artikulationen 832, 834, 1335
 auswählen 442, 459
 Bereich 205
 Bereiche 1337
 Dauer 1358
 drehen 1352
 editorisch 1338
 eingeben 211, 283, 380, 1345
 eingebettet 1335
 eingebettete Bindebögen 1344, 1345
 Elision 1086
 Endpunkte 1334, 1335, 1350, 1352
 Fadenkreuz 541
 Farben 56
 Filter 448
 Fingersätze 1014
 flache Bindebögen 1341
 Form 1335, 1337, 1348, 1349, 1351, 1352, 1356, 1357

Bindebögen (*Fortsetzung*)

formatieren 1339–1341, 1352, 1354
 gestrichelt 1338–1340
 Gitarrentechniken 380
 Griffe 1337, 1348, 1350, 1351
 Größe der Abstände 1340
 große Tonhöhenbereiche 1337
 Halsrichtung 1334, 1342
 Haltebögen 1332, 1335
 Haltebögen und Bindebögen 1421
 Hammer-Ons 380, 1181
 Höhe 1355
 innerhalb von Bindebögen 1344, 1345
 invertieren 1333, 1342, 1343
 Kontrollpunkte 1350
 kopieren 477, 480, 831
 Krümmung 1333, 1341–1343, 1356
 kurz 1337
 Länge 450, 1332
 löschen 474
 MIDI-Aufnahme 278
 MIDI-Import 95
 mit mehreren Kurvensegmenten 1351
 Notenkopfklammern 1107
 Notensatz-Modus 1350
 Notenzeilen-übergreifend 283, 1336, 1344
 Notenzeilenlinien 1333
 Ornamente 1130
 ostasiatische Elision 1086
 Platzierung 952, 1332–1335, 1342, 1343
 Position 952, 1332–1335, 1342
 Positionierungsreihenfolge 952
 Pull-Offs 380, 1181
 punktiert 1338–1340
 Rahmenumbrüche 1335
 Schulterversatz 1356, 1357
 Stärke 1354
 Stile 1338, 1339
 Stimmen-übergreifend 283, 1344
 stummschalten 571
 Systemumbrüche 1335
 überlappend 1336
 verbinden 480, 1347
 Verbindung aufheben 480, 1348
 Vermeidung von Zusammenstößen 1336, 1344
 verschieben 481, 485, 1352
 Vorschläge 283, 1039, 1332, 1333
 Wiedergabe 283, 568, 569, 773, 1358
 Winkel 1335, 1352

Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten 1348, 1349, 1351

Bindebogensegmente 1348, 1351

Anzahl 1349

Bindestriche

Dynamikanweisungen 321, 965
 Liedtext 409, 411, 1065, 1081
 Notenzeilenbeschriftungen 1367
 Taktarten 1447, 1450
 Tempomarkierungen 1402

Bitraten 104, 106

Blasorchester, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen

blaue Selektionen 986, 1347

- Blechblasinstrumente [134](#)
 Akkordsymbole [907](#)
 Auswahl des Hornbereichs [1017](#), [1029](#)
 Fingersätze [1009](#), [1017](#), [1029](#)
 Gruppen [169](#)
 hinzufügen [115](#), [117](#), [127](#), [133](#), [141](#)
 Klammern [893](#), [1369](#)
 Projektvorlagen [80](#)
 Spielanweisungen [387](#)
 Spieler-Reihenfolge [112](#), [129](#)
 Systemobjekte [1380](#)
 Transposition [115](#), [141](#)
- Blog [71](#)
- Bluesgitarren-Post-Bends [1165](#)
- Bongos, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Booklets [617](#)
 doppelseitiger Druck [618](#)
 drucken [616](#), [617](#)
- Boston-Akkordsymbole [900](#)
- bpm [1396](#)
 ändern [745](#), [1396](#)
- Brandt-Roemer-Akkordsymbole [900](#)
- Brassband, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Breite
 Akkoladen [895](#)
 Balken [871](#), [884](#)
 Elisionsbögen [1070](#), [1086](#)
 Gabeln [960](#), [973](#), [978](#)
 geweitete Gabeln [977](#)
 Grafiken [903](#)
 H-Balken [1327](#), [1328](#)
 Haltebögen [1432](#)
 Hilfslinien [1096](#)
 Key-Editor [707](#)
 Klammern [895](#), [898](#)
 Laissez-Vibrer-Haltebögen [1429](#)
 leere Takte [1324](#)
 Linien [641](#)
 Linienrahmen [1256](#)
 Mehrtaktpausen [1328](#)
 messa di voce [978](#)
 Noten [707](#)
 Notenköpfe [1091](#)
 Notenkopfklammern [1108](#)
 Notenwerte [530](#), [722](#), *siehe auch* Notenabstand
 Percussion-Editor [707](#)
 Pianorollen-Editor [707](#)
 Spalten [76](#)
 Spuren [560](#), [707](#)
 Systeme [536](#), [641](#), [1382](#)
 Systemtrennzeichen [1379](#)
 Taktarten [1455](#)
 Takte [530](#), [532](#), [641](#), [1324](#), [1382](#)
 Taktstriche [843](#)
 Textrahmen [1256](#), [1416](#)
 Tonarten [211](#)
 Vorzeichen [822](#)
- breite Taktstriche [844–846](#)
- Brickwall Limiter [759](#), [765](#)
- Briefpapierformate [619](#)
- Britten-Fermate, *siehe* Fermaten
- Broadcast WAVE Format [106](#)
- Bruchteile
 Akkordsymbole [900](#)
 Arpeggio-Zeichen [1152](#), [1154](#)
 Fingersätze [1011](#)
 Generalbass [414](#)
 Gitarren-Bendings [1167](#)
 Glissando-Linien [1160](#)
 Taktarten [294](#), [1439](#), [1440](#)
 Tempomarkierungen [309](#), [311](#), [421](#), [1396](#)
 Tremolos [1464](#), [1465](#)
- Buchstaben
 Studierzeichen [1262](#)
- Bünde [146](#), [1384](#)
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 ändern [1387](#)
 anfängliche Nummer [926](#), [934](#), [935](#), [937](#)
 Größe [937](#), [1388](#)
 hinzufügen [147](#), [250](#), [935](#)
 Intervalle [147](#)
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 löschen [147](#), [935](#)
 Noten außerhalb des Bereichs [1387](#)
 Noteneingabe [213](#), [250](#)
 Position [147](#)
 Saiten-Nummer [1094](#)
 Schriftstile [937](#), [1388](#)
 Spationierung [147](#)
- ## C
- C-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- calando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- cantabile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Capo-Definition (Dialog) [153](#)
- Capos
 Akkordsymbole [900](#)
- CC64
 Pedallinien [95](#), [278](#), [280](#)
- Cello, *siehe* Instrumente
- Chor
 Liedtext [1063](#)
 Spielanweisungen [387](#)
 Strophennummern [1085](#)
- Chorus [759](#), [765](#)
- Chorvorlagen [73](#), [80](#)
 Notenzeilengruppen [893](#)
- chromatisches Glissando [1155](#)
 Wiedergabe [1159](#)
- circa
 Tempomarkierungen [1398](#)
- Clash-Becken, *siehe* ungestimmte Perkussion
- CMYK-Verarbeitung [622](#)
- Coda [1281](#)
 Abschnitte [1281](#)
 Abstand [536](#), [1286](#), [1381](#)
 anzeigen [1285](#)
 ausblenden [1285](#)
 eingeben [431](#), [432](#)
 Einrückung [536](#), [1286](#), [1381](#)
 Größe [1282](#)
 Lücke mitten im System [1281](#), [1286](#)

- Coda (*Fortsetzung*)
 mehrere [1282](#)
 Schrift [1282](#)
- Codec [193](#)
- Codes [686](#)
 Zeit [1270](#)
- Col legno, *siehe* Spielanweisungen
- Compressor [759](#), [765](#)
- Con sordino, *siehe* Spielanweisungen
- Concert Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Concertos
 Kadenzen [471](#), [472](#), [1440](#)
 Sätze, *siehe* Partien
 Solisten [131](#)
- Continuous
 Controller [800](#)
- Control-Change-Aktionen [792](#), [800](#)
- Controller
 Expression-Maps [786](#)
 MIDI, *siehe* MIDI-Controller
- Copyright [77](#)
 erste Seiten [679](#)
 hinzufügen [77](#)
 Schriften [780](#)
 Token [689](#)
- Cowbell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Cross-Stick, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Cubase
 Expression-Maps [786](#), [805](#)
 Instrumentennamen [1361](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1361](#)
- Cup-Mute, *siehe* Spielanweisungen
- Curlew-Fermate, *siehe* Fermaten
- D**
- da capo
 al coda [1281](#)
 al fine [1281](#)
 al segno [1281](#)
 anzeigen [1285](#)
 ausblenden [1285](#)
 eingeben [431](#), [432](#)
 Größe [1282](#)
 Schrift [1282](#)
 Zeilenumbruch [1284](#)
- dal segno [1281](#)
 anzeigen [1285](#)
 ausblenden [1285](#)
- dämpfen, *siehe* Spielanweisungen
- Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
- Darstellung
 Objekte [695](#)
 Standardeinstellungen [768](#), [770](#)
 zurücksetzen [456](#)
- Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten (Dialog)
[901](#)
- Darstellungsarten [160](#)
 ändern [1492](#)
 Bearbeitungsbereich [160](#), [1490](#)
- Darstellungsarten (*Fortsetzung*)
 Dynamikanweisungen [1490](#)
 Perkussions-Kits [1485](#), [1490](#)
- Dateien [80](#)
 andere Dorico-Versionen [75](#)
 exportieren [80](#), [611](#)–[613](#)
 fehlende Schriften [76](#)
 importieren [80](#)
 öffnen [74](#)
 Videos [195](#)
- Dateiformate [621](#)
 Audio [104](#), [106](#)
 Backups [110](#)
 Expression-Maps [786](#), [805](#)
 Grafikdateien [621](#)
 MIDI [88](#)
 MusicXML [85](#)
 PDF [621](#)
 Percussion-Maps [811](#)
 Videos [193](#)
 Wiedergabevorlagen [583](#)
- Dateinamen [614](#)
 einstellen [614](#)
 Konventionen [614](#)
 Token [687](#)
 Variablen [614](#)
- Dateinamen exportieren (Dialog) [614](#)
- Daten
 bibliothek [768](#)
 Expression-Maps [787](#)
- Datum und Zeit [691](#)
 Anmerkungen [624](#)
 automatisch gespeicherte Projekte [108](#)
 drucken [606](#)
 exportieren [611](#)
 Kommentare [518](#)
 Sprache [59](#)
 Token [59](#), [691](#)
- Dauer [450](#), [1230](#), [1318](#)
 ändern [268](#), [271](#), [450](#)
 Arpeggio-Zeichen [1152](#), [1154](#)
 Artikulationen [830](#), [835](#)
 Audio [104](#), [106](#)
 Bindebögen [1358](#)
 Einzähler für MIDI-Aufnahme [278](#)
 erzwingen [271](#)
 Fermaten [453](#)
 folgen [493](#)
 Generalbass [450](#), [998](#)
 horizontale Linien [1246](#)
 Jazz-Artikulationen [1189](#)
 Linien, *siehe* Dauerlinien
 Noten [22](#), [205](#), [268](#), [270](#)
 Partien [568](#), [690](#), [837](#)–[839](#)
 Pausen [268](#), [271](#), [1318](#)
 Pedallinien [1222](#)
 Preroll [567](#)
 Projekt [687](#)
 Spielanweisungen [383](#), [388](#), [390](#), [450](#), [1230](#), [1236](#)
 Takte [22](#), [471](#), [837](#)
 Tremolos [1464](#), [1465](#)
 Vibratohebel-Linien [1178](#)
 Vorschläge [1045](#)

- Dauer (*Fortsetzung*)
 Vorzeichen 826, 827
 Wiederholungsenden 1276
- Dauerlinien 1229, 1238
 anzeigen 450, 1230, 1232, 1233
 ausblenden 450, 1230, 1232, 1233
 Darstellung 1233
 eingeben 383, 388, 390
 Generalbass 997, 998, 1003
 Griffe 1227, 1230
 Saitenanzeigen 397, 398, 1032, 1229
 Spielanweisungen 1230, 1235
- Daumen 1020
 Akkorddiagramme 931, 932, 935
 Einblendfeld 286, 288
 eingeben 288
 Fingersätze 1020
- deaktivieren
 Abspielmarke folgt 562
 Akkordeingabe 260
 Einfügen-Modus 244
 Eingabemarke 226
 Mausbearbeitung 218
 Mauseingabe 218
 Modus umschalten durch Doppelklick 199
 Noteneingabe 229, 233
 solo geschaltete Spuren 571, 754–756
 Spieler-Reihenfolge 129
 stummgeschaltete Spuren 571, 754–756
 Wiedergabe 564
- Deckkraft 469, 612, 622
- Decrescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Definition von Capo-Akkordsymbolen (Dialog) 156
- dehnen
 Instrumentennamen 188
 Liedtext 1076, 1077, 1080
 Notenabstand 530
 Notenzeilenbeschriftungen 188
 Seiten 631, 650
 Systeme 529, 631, 641, 650
 Text 780, 783
- Dekorationen, *siehe* Ornamente
- Delta 747, 750
- Demoprojekte 71
- Design
 Bindebögen 1338, 1341
 Durchstreichung von Vorschlägen 1042
 Fingersätze 1015
 Linien 1233, 1234, 1238, 1249, 1250
 Notenköpfe 1089, 1092, 1093
 Pfeile 1233, 1234, 1238, 1250
 Taktarten 1455
- détaché, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
- Artikulationen
- Dezimalstellen
 Metronomangaben 309, 311, 1396
- diagonal
 Akkordsymbole 900, 916
 Linien 401, 886, 1155, 1186
 Stapeln von Vorzeichen 821
- Diagramme 749
- Dialog Marker hinzufügen 419
- Dialoge 26
- dichte Akkorde
 Stapeln von Vorzeichen 822
- Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Dips 1178
 Einblendfeld 357
 eingeben 377, 378
 Intervalle 1183
 verschieben 538
- Dirigentenpartitur, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
- Layouts
 Distortion 759, 765
- Dives 1161, 1166, 1178
 Einblendfeld 357
 eingeben 370, 371, 373, 374
 Griffe 1173, 1175
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 verschieben 538
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch*
 Gitarren-Bendings
- divisi 673, 1383
 Absatzstile 1370
 Hinweise 469
 Klammern 892, 893, 896, 897, 1238, 1383
 leere Notenzeilen ausblenden 632–634
 Notenzeilen 632–634
 Notenzeilenbeschriftungen 1361, 1373
 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden 1361
 Notenzeilengröße 647
 Notenzeilensparationierung 631
 Schriften 1370
 Verkürzung 481, 485
 Verlängerung 481, 485
 verschieben 481, 485
 Wiedergabe 568, 569, 597
 zusammenführen 673, 1373, 1383
- DJ-EQ 759, 765
- Djembe, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Doits, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Dokumentation 12, 71
- dolce, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Doppelpunkt
 Dynamikanweisungen 321, 965
 Triolen und N-tolen 1475
- Doppelseiten
 Seitenanordnung 41, 616
- doppelseitige Seitenanordnung 616
- doppelseitiger Druck 606, 618
 Booklets 617
- doppelte 698
 Bass, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente
 ganze Noten 205, 229, 233, 238, 243–245, 250,
 260, 268–270
 Kadenz, *siehe* Ornamente
 Notenhäse 824, 1502, *siehe auch* Stimmen
 Notenwerte 269
 Oktaven 510
 punktierte Noten 21, 236, 888
 Schrägstriche 1378, 1457
 Taktstriche 314, 318, 319, 843–846
 Vorzeichen 252, 290, 491, 494, 496–498, 828

- Dopplung von Instrumenten 126
 - Beschriftungen 1368
 - hinzufügen 141
 - Instrumentenwechsel 137–140
 - Noten eingeben 229, 233
 - Notenzeilen anzeigen 50
 - verschieben 145
- DoricoBeep 277, 545, 554
 - Sound 555
- dorisch
 - Akkordsymbole 335, 515, 914
 - Skalen 507
- Downloads 71
- dpi 622
- drehen 502
 - Bindebögen 1352
 - Gabeln 538, 973
 - Haltebögen 1432
 - rhythmische Elemente 502, 503, 514
 - Text 1369
 - Tonhöhen 502, 503, 514
- Dreiecke
 - Akkordsymbole 900
 - Balken 873
 - Notenköpfe 1091, 1093, 1479, 1482, 1483
 - Perkussion, *siehe* ungestimmte Perkussion
 - Wiedergabe 806
- dreifach punktierte Noten 236
- dreifache Taktstriche 844, 846
- dreifache Vorzeichen
 - eingeben 252, 290
 - transponieren 491
 - umdeuten 494, 496–498
- Dreiklänge, *siehe* Akkorde, *siehe auch* Akkordsymbole
- Drop-Frame-Timecodes 1270
- Drops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Druck, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Linien
- drucken 601, 606
 - Anmerkungen 624
 - Anordnung 616
 - Auftragstypen 616
 - Ausrichtung 620
 - Bereiche 606, 608, 609
 - Booklets 617
 - Datum 624
 - Doppelseiten 616
 - doppelseitiger Druck 606, 618
 - Exemplare 606
 - Hinweise 624
 - Hochformat 616, 620
 - Kommentare 524, 624
 - Layouts 606
 - Liedtext 1068
 - Notenfarben 624
 - Optionen 604
 - Optionen für macOS 610
 - Papierformate 619
 - Partien 608, 609
 - PDF-Dateien 611
 - Querformat 616, 620
 - Rahmen 624
 - Schnittmarken 624
 - Seitengrößen 619, 620
 - drucken (*Fortsetzung*)
 - Skalierungsfaktor 606
 - Stimmfarben 624
 - Tastaturbefehle 61
 - Vorschau 35, 458
 - Wasserzeichen 624
 - Zeit 624
- Drucken-Modus 17, 601
 - Bereiche 37, 601, 602, 604
 - Drucker 615
 - Hochformat 616
 - Querformat 616
 - Seite einrichten 620
 - wechseln 601
- Drucker 615
 - auswählen 606
- Druckoptionen-Bereich 601, 604
- Druckvorschaubereich 35
 - Navigation 35, 601
- Drumkits, *siehe* Perkussions-Kits, *siehe auch* Schlagzeuge
- Drumpads-Bereich 214
 - Tastaturbefehle 44
- DualFilter 759, 765
- dunkles Thema 52, 55
- Duolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- duplizieren
 - Absatzstile 782
 - Dynamikanweisungen 477, 734
 - Expression-Maps 801
 - kopieren, *siehe* kopieren
 - MIDI 710, 741
 - Noten 477–479, 720
 - Objekte 477–479
 - Partien 174
 - Percussion-Maps 810
 - Punkte 710, 734, 741
 - Spielanweisungen 1232
 - Spieler 128
 - Studierzeichen 1380
 - Switch 802
 - Tempomarkierungen 477, 710, 1380
 - Tonhöhen 504, 514
 - Wiedergabevorlagen 589
 - Wiederholungsenden 1380
 - Zeichenstile 785
- Dur
 - Akkordsymbole 333, 334, 900
 - Intervalle 490, 491, 493, 510
 - Skalen 507, 515, 1056
 - Tonarten 1056
- durchgezogen
 - Bindebögen 1338
 - Haltebögen 1422
 - Tempomarkierungen 1403
- Durchläufe 573, 1274
 - ändern 575, 1274, 1275
 - Gesamtanzahl 575, 1274
 - MIDI-Aufnahme 276
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - stummschalten 571
 - Taktzahlen 865

- Durchläufe (*Fortsetzung*)
 teilen 1275
 Wiederholungen 573–575, 1274, 1275
- Dynamik-Editor 321, 725, 728, 955, 986
 anzeigen 728
 ausblenden 728
 hinzufügen 709
 Höhe 706, 707
 konstante Punkte 731
 lineare Punkte 731
 Punkte auswählen 709
 Punkte eingeben 730
 Punkte kopieren 710
 Punkte löschen 711
 Punkte verschieben 732
 schließen 709
- Dynamik-Glyphen 955
 Schriftstile 988
- Dynamikanweisungen 955
 Abstand 962
 allmählich, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 ändern 453, 732, 963
 Anschlagstärke 725, 726, 963, 989, 991
 Anschwellen, *siehe* messa di voce
 anzeigen 964
 Arten 321, 955
 Artikulationen 990
 ausblenden 964–966, 969
 Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 Ausrichtung 957–959, 984–987
 auswählen 442, 448
 bearbeiten 963
 Bereich 328
 Bindestriche 321, 965, 974
 Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 Darstellung 966
 Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 drehen 502
 Dynamikkurve 989
 Editor, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*
 Anschlagstärke-Editor
 Einblendfeld 321, 325
 eingeben 321, 324, 325, 328, 730, 734
 Endpunktpositionen 959
 Expression-Maps 795
 Fadenkreuz 541
 Farben 56
 Filter 448
 Fortsetzungslinien 955, 971
 Gabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 gelöschte Hintergründe 961, 962
 geweitete Gabeln 976, 977
 Griffe 450, 971, 973, 979, 980
 Größe 454, 988
 Gruppierung 984, 985
 Gruppierung aufheben 985
 Haltebögen 325, 328, 481, 956
 Hintergründe 961
 Hinweise 469, 964
 humanisieren 728, 990, 991
 in Akkoladen notierte Instrumente 325, 328, 966
 in Krebs 500, *siehe auch* rückläufig
 Intensität 453, 732, 963
- Dynamikanweisungen (*Fortsetzung*)
 Klammern 961
 kombiniert 955
 kontinuierliche Gabeln 975
 Konventionen 956
 kopieren 477, 480, 710, 734, 986
 Kurztoninstrumente 989
 Länge 450, 538, 732, 973
 Langtoninstrumente 989
 Lautstärke 963, 989, 991
 löschen 474
 messa di voce, *siehe* messa di voce
 Niente, *siehe* Niente
 Niveaus, *siehe* Dynamikniveaus
 notenzeilenabhängige Positionierung 455
 Perkussions-Kits 1490
 Platzierung 956
 poco a poco 969, 977
 Position 956, 957
 rfz 966
 Schriftstile 988
 sfz 966
 sofort 955
 Spationierung 978
 Spuren, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*
 Anschlagstärke-Editor
 Stärke 955
 stimmabhängig 325, 328, 728, 730, 966
 Stummschalten bei der Wiedergabe 449, 571
 subito 969
 Taktstriche 958–961
 Taktwiederholungen 1291
 Tempomarkierungen 1392
 Text 974, 988
 Trennzeichen 321, 965
 übergehen 730, 734
 verbinden 480, 986–988
 Verbindung aufheben 480, 988
 verschieben 481, 485, 500, 502, 538, 732, 956, 959,
 969, 970, 973, 980, 984–987
 Vortragsbezeichnungen, *siehe*
 Vortragsbezeichnungen
 Wiedergabe 449, 568, 569, 573, 728, 736, 795, 813,
 814, 966, 989, 991
 Wiederholungen 573
- Dynamikanweisungen-Bereich 324, 328
 Dynamikkurve 989
 Dynamikniveaus 321, 324, 325, 328, 963, 989
 ändern 732, 963
 anheben 963
 mindern 963
 Wiedergabe 728, 989, 991
- Dynamikspuren, *siehe* Dynamik-Editor
- E**
- Ebenen, *siehe* Stimmen
 Echtschwarz 622
 Ecken
 Schnittmarken 624
 Verbalkung 882

Editoren [700](#)

Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 hinzufügen [709](#), [752](#)
 Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug
 Key-Editor, *siehe* Key-Editor
 Konfigurationen [751–753](#)
 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 [709](#)
 Scrollen [708](#)
 Speichern [751](#), [752](#)
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Tempo, *siehe* Tempo-Editor
 Text [405](#)
 Vorlagen [751](#), [752](#)

editorisch

Akkordsymbole [919](#), [920](#)
 Bindebögen [1338](#)
 Dynamikanweisungen [961](#)
 Generalbass [996](#), [1000](#)
 Haltebögen [1422](#)
 Noten [1102](#), [1103](#)
 Vorzeichen [821](#)

EDO [1062](#)

Effektkanäle, *siehe* FX-Kanäle

Eigenschaften [695](#)

ausgewählte Objekte [695](#)
 global [697](#)
 Gültigkeitsbereich [695](#), [697](#)
 in andere Layouts kopieren [677](#)
 lokal [697](#)
 Notationen [695](#)
 Noten [695](#)
 suchen [695](#)
 Videos [193](#)
 Werte [698](#)

Eigenschaften-Bereich [695](#)

Ein-/Ausblenden-Pfeil [39](#)
 Schreiben-Modus [199](#)
 Tastaturbefehle [44](#)

Ein-/Ausblenden-Pfeile [42](#)

Eigenschaften-Bereich [39](#)
 Expression-Maps-Dialog [787](#)

Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen, *siehe*

Einblendfeld für Notenwerkzeuge

Einblendfeld für Notenwerkzeuge [510](#)

Noten hinzufügen [267](#)
 Noten transponieren [493](#)

Einblendfelder [20](#), [206](#)

Akkordsymbole [332](#), [337](#)
 Arpeggio-Zeichen [356](#), [361](#)
 Befehle, *siehe* Kurzbefehlleiste
 Dynamikanweisungen [321](#), [325](#)
 Ensembles, *siehe* Ensemble-Auswahl
 Fermaten [349](#), [351](#)
 Fingersätze [285](#), [286](#)
 Generalbass [414](#), [417](#)

Einblendfelder (*Fortsetzung*)

Gitarrentechniken [357](#), [368](#), [371](#), [373](#), [375](#), [377](#), [379](#), [380](#), [382](#)
 Glissando-Linien [357](#), [363](#)
 Harfen-Pedalangaben [386](#)
 Instrumente, *siehe* Instrumenten-Auswahl
 Instrumentenfilter [464](#)
 Intervalle hinzufügen, *siehe* Einblendfeld für Notenwerkzeuge
 Jazz-Artikulationen [356](#), [366](#)
 Liedtext [409–411](#)
 Metronomangaben [304](#)
 MIDI-Trigger-Regionen [439](#), [440](#)
 Notenwerkzeuge [267](#), [493](#), [510](#)
 nummerierte Taktregionen [426](#)
 Objekte ändern [453](#)
 Oktavzeichen [342](#), [343](#), [347](#)
 Ornamente [354](#), [355](#), [359](#), [361](#), [363](#), [366](#)
 Pausen [349](#), [351](#)
 Pedallinien [385](#), [391](#)
 Rhythmusstriche [426](#)
 Saitenanzeigen [386](#)
 Schlüssel [342](#), [344](#)
 Spielanweisungen [383](#), [388](#), [391](#)
 Taktarten [294](#), [298](#), [300](#)
 Takte [312](#), [313](#), [315](#)
 Taktstriche [312](#), [314](#), [315](#), [318](#), [319](#)
 Taktwiederholungen [426](#), [437](#)
 Tempo [304](#), [309](#)
 Tonarten [289](#), [291](#)
 transponieren [512](#)
 Tremolos [425](#), [433](#)
 Triller [355](#), [1139](#)
 Triolen und N-tolen [263](#), [264](#)
 Wiederholungen [423](#), [433](#), [437](#)
 Wiederholungsenden [424](#)
 Wiederholungsmarker [424](#)
 Zählzeiten [313](#)

einfache Taktarten, *siehe* Taktarten

einfache Taktstriche [318](#), [319](#), [843](#), [844](#), [846](#)

Einfassungen

Fingersätze [1015](#)
 Layoutnamen [1037](#)
 Linien [1256](#)
 Studierzeichen [1260](#)
 Taktzahlen [853](#)
 Text [780](#), [1256](#), [1414–1416](#)

einfügen, *siehe* eingeben, *siehe auch* Einfügen-Modus

Einfügen-Modus [200](#), [216](#), [470](#)

aktivieren [200](#), [244](#)
 deaktivieren [244](#)
 Eingabemarke [222](#), [244](#)
 Gültigkeitsbereich [471](#), [472](#)
 Noten eingeben [244](#)
 Stop-Positionen [470](#), [472](#), [473](#)
 Taktarten [298–300](#), [302](#), [471](#), [1439](#)
 Triolen und N-tolen [474](#)

Einfügapunkt [222](#)

Eingabemarke [222](#)

Akkorde [222](#), [260](#)
 aktivieren [200](#), [226](#)
 Arten [222](#)
 deaktivieren [200](#), [226](#)

Eingabemarke (*Fortsetzung*)

Einfügen-Modus 222, 244
 eingeben und bearbeiten 216
 erweitern 227, 243
 Farbe 55
 mehrere Notenzeilen 227, 243
 Notenwert folgen 222
 Perkussions-Kits 245
 rhythmisches Raster 221, 222
 Schrägstriche 240
 Stimmen mit Strichnotation 222
 Stimmenanzeige 222, 238, 966
 Tabulatur 222
 verschieben 221, 227, 1467
 Vorschläge 222, 258
 eingeben 216, 219
 Absatzstile 782
 Akkorddiagramm-Formen 934
 Akkorddiagramme 907, 926, 928
 Akkorde 200, 260, 267, 511
 Akkordsymbol mit einem alterierten Basston 330
 Akkordsymbol-Klammern 330, 336, 920
 Akkordsymbol-Regionen 336
 Akkordsymbole 330, 332, 337–339
 allmähliche Dynamikwechsel 321, 324, 325, 328
 allmähliche Tempoänderungen 304, 307, 309, 311, 743
 Anschlagstärke 726
 Arpeggio-Zeichen 354, 356, 361
 Artikulationen 220, 281, 283
 Atemzeichen 349, 351, 352
 Auftakte 294, 296, 300, 302, 471
 Balken 229, 868
 Bereiche 206
 Bindebögen 283, 380, 1345
 Dips 377, 378
 Dives 370, 371, 373, 374
 Dynamikanweisungen 321, 324, 325, 328, 730, 734, 968
 Editoren 709, 752
 Effektkanäle 763
 Einblendfelder 20, 206
 Einfügen-Modus 244
 Eingabemarke 222, 226
 eingebettete Bindebögen 1345
 eingebettete Triolen/N-tolen 1467
 Einstellungen 217, 219, 220
 Elisionsbögen 409, 411
 Ensembles 117, 133
 erneutes Betätigen 391, 393, 395, 1213
 Expression-Maps 801, 802, 804
 Fermaten 349–352
 Fingersätze 285
 Fingersätze für die linke Hand 288
 Fingersätze für die rechte Hand 288
 FX-Kanäle 763
 gegenseitige Ausschlussgruppen 804
 Generalbass 412, 414, 417
 Generalbass-Haltelinien 412, 414, 450, 997, 998
 Gitarren-Bendings 357, 368, 369
 Gitarren-Dips 357, 377, 378
 Gitarren-Dives 357, 371, 373, 374

eingeben (*Fortsetzung*)

Gitarren-Linien 357, 379
 Gitarren-Post-Bends 371
 Gitarren-Pre-Bends 370
 Gitarren-Pre-Dives 370
 Gitarren-Scoops 357, 375, 376
 Gitarren-Tapping 357, 382
 Glissando-Linien 354, 357, 363, 365, 1156
 Halsrichtung 249
 Haltebögen 200, 256
 Haltelinien 450, 997, 998
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 1168
 Hammer-Ons 357, 380
 Harfen-Pedalangaben 386, 396
 Instrumente 115, 127, 141
 Instrumente in Perkussions-Kits 163
 Instrumentenfilter 467
 Instrumentenwechsel 229, 233
 Intervalle 510
 Jazz-Artikulationen 354, 356, 366, 367
 Jazz-Ornamente 356, 359, 361
 Kanäle 763
 Kapodaster 152, 153
 Key-Editor 704, 709, 714, 730, 738, 743, 752
 Klammern 330, 336, 412, 414, 819, 920, 961, 996, 1000, 1103, 1122
 Kommentare 519, 521, 522
 Layouts 178, 183
 Liedtext 409, 411
 Linien 383, 388, 390, 400, 401, 403
 Linientext 1252
 Marker 419, 420, 556
 Mauseingabe 217, 218
 messa di voce 321, 324, 325, 328, 980, 981
 Metronomangaben 304, 309, 311
 MIDI 88, 89, 273, 274, 281, 550, 583, 584, 589
 MIDI-Punkte 738, 741
 MIDI-Trigger-Regionen 439, 440
 mit System verbundener Text 404
 Niente 321, 324, 325, 328, 982
 Noten 220, 228, 229, 233, 243, 244, 250, 267, 271, 274, 511, 714, 716
 Noten in mehreren Stimmen 238
 Noten in Perkussions-Kits 98, 245, 248, 716
 Notenhäse 238, 1502, *siehe auch* Stimmen
 Notenköpfe 719, 1482, 1483
 Notenköpfe in Klammern 1103
 Notenkopfklammern 1103
 Notenzeilen 127, 133, 141, 1383
 nummerierte Taktregionen 426, 438
 Obertöne 1120
 Oktaven 510
 Oktavzeichen 342–344, 347, 348
 Ornamente 354, 355, 359, 361
 Partien 81, 173–175, 518
 Pausen 200, 211, 229, 254, 271, 349, 351, 352
 Pedallinien 383, 385, 391, 393–395
 Perkussions-Kits 98, 141, 143, 160, 245, 714, 716, 719, 1482, 1483
 Perkussions-Legenden 1493
 Position 216
 Post-Bends 371
 Pull-Offs 357, 380

eingeben (*Fortsetzung*)

Punktierungen 220, 229, 233, 236
 Rahmenumbrüche 661, 668, 669
 Regionen mit Strichnotation 426, 436
 Registerauswahl 232
 rhythmische Feelings 304, 578
 rhythmisches Raster 221, 222
 Rhythmusstriche 426, 436
 Saiten 147
 Saitenanzeige-Linien 450
 Saitenanzeigen 386, 397–399
 Schlagzeuge 98, 141
 Schlüssel 342, 344, 346
 Schriftstile 782, 785
 Scoops 375, 376
 Solisten 131
 Spielanweisungen 383, 388, 390, 714, 716, 719, 1482, 1483
 Spieler 117, 127, 133
 Spielergruppen 169
 Stimmen 238, 240
 Stimmen mit Strichnotation 240, 1316
 Studierzeichen 418
 Swing-Wiedergabe 306
 Switch 802
 Systemumbrüche 661, 664, 665
 Tabulatur 250, 1385
 Taktarten 294, 298, 299
 Takte 312, 313, 315–317
 Taktpausen 255, 313
 Taktstriche 312, 314, 315, 318, 319
 Taktwiederholungen 426, 437
 Taktzahländerungen 862, 863
 Taktzahlangaben 426, 438
 Tapping 357, 382
 Tastaturbefehle 64
 Tempogleichungen 304, 307, 309, 311
 Tempomarkierungen 304, 307, 309, 311, 743
 Text 404, 1252
 Timecodes 419, 1266, 1271
 Token 686
 Tonarten 289–292, 818
 Tonhöhen-Zuordnungen 505, 515
 Tremolos 425, 426, 433, 434
 Triller 355, 359, 361
 Trillerintervalle 1139
 Triolen und N-tolen 97, 263, 1467, 1468
 ungestimmte Perkussion 714, 716
 Unicode 404
 Vibratohebel 368, 370, 371
 Vibratohebel-Dips 377, 378
 Vibratohebel-Dives 373, 374
 Vibratohebel-Linien 379, 450
 Vibratohebel-Scoops 375, 376
 Videos 195
 Vorschläge 97, 258, 1040
 Vortragsbezeichnungen 321, 324, 325, 328, 968
 Vorzeichen 220, 252, 290, 818
 VST-Instrumente 550, 583, 584, 589
 Wiedergabe-Anweisungen 802, 814
 Wiedergabevorlagen 589, 591
 Wiederholungsenden 424, 426–430
 Wiederholungsmarker 424, 426, 431, 432

eingeben (*Fortsetzung*)

Zählzeiten 313, 315, 317
 Zäsuren 349–352
 Zeichenstile 785
 zentrierte Balken 876
 zusätzliche Wiederholungsenden 428, 430

eingebettet

Bindebögen 1335, 1344, 1345
 Triolen und N-tolen 1466, 1467

Einheiten

Maß 51
 Metronomangaben 453, 1396
 Quantisierung 97
 rhythmisches Raster 221
 Swing-Wiedergabe 576
 Systemspur 445
 Tempo 307, 421
 Triolen und N-tolen 264
 Video 193
 Zählzeiten 193, 307, 421, 453, 1396
 Zeit 193, 580

einleitende Wiederholungs-Taktstriche

eingeben 318, 319

Einleitende Wiederholungs-Taktstriche

Systemumbrüche 846
 Tonarten 846

Einleitung 1036

Schlüssel 944
 Seitenvorlagen 678
 Taktstriche 847
 Tonarten 1057

einpassen in

Rahmen 669

Einrichten-Modus 17, 111

Bereiche 37, 111, 112, 120, 123
 Ensembles 132
 Hinweise 469
 Instrumente, *siehe* Instrumente
 Layouts, *siehe* Layouts
 Partien, *siehe* Partien
 Perkussion 160
 Spieler, *siehe* Spieler
 Spieler hinzufügen 133
 Spielergruppen 169
 wechseln 111

Einrückungen 1381, 1382

Codas 536, 1286, 1381
 entfernen 1382
 erste Systeme 1382
 letzte Systeme 641
 Notenzeilenbeschriftungen 1362
 Systeme 536, 641, 1361, 1362, 1382
 Text 780

einschließen, *siehe* ausschließen

einseitiges Drucken 606

Einstellungen 26, 768

Arbeitsumgebungen 43
 Audio 59
 Audio-Geräte 59, 278, 280
 doppelseitiger Druck 606
 Eigenschaften 695, 697
 Eigenschaften kopieren 677
 einzelne Objekte, *siehe* Eigenschaften

- Einstellungen (*Fortsetzung*)
 Fenster 43
 Harfenpedale 1194
 Layout-spezifisch 768
 Mauseingabe 217
 MIDI-Aufnahme 278
 MIDI-Import 89
 Notationselemente eingeben 219
 Noteneingabe 220, 233
 Noteneingabe für Perkussions-Kits 248
 Partie-spezifisch 770
 Perkussions-Kits 160
 Programmeinstellungen 59
 Schlagzeuge 160
 Standard 59, 768, 770, 773
 Tastaturbefehle 64
 Videos 193
- einstimmige Kontexte 1502
 Artikulationen 831
 Gitarren-Pre-Bends 1169
 Halsrichtung 1039, 1111
 Krümmungsrichtung von Haltebögen 1425
 Vorschläge 1039
- Einzähler
 Dauer 274, 278
 Metronom-Klick 274, 278
- einzelne Taktpausen
 anzeigen 1325
 ausblenden 1325
 H-Balken 1327
 Taktzahlen 1327
- Einzelnoten-Tremolos, *siehe* Tremolos
- Einzelspieler 126, 131
 Ensembles 117, 132, 133
 hinzufügen 127, 133
 leere Notenzeilen 632
 MIDI-Import 89
 Notenzeilen 633, 634
 Notenzeilenbeschriftungen 1360
 Notenzeilengröße 647
 Ossia-Notenzeilen 1377
 zusätzliche Notenzeilen 1376
- Einzelstimmen, *siehe* Layouts
- Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
- Einzelstimmenformatierung 674–676
 Systemformatierung 674
- Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog) 676
- elektrische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Elemente
 auswählen 442
- Elisionsbögen 1086
 Breite 1070
 eingeben 409, 411
 Größe 1086
- End-Taktstriche 845, 846
- Enden
 Arpeggio-Zeichen 1148–1150
 Durchläufe 1274
 Wiederholung, *siehe* Wiederholungsenden
 zusätzliche 428, 430
- Endpunkte 592
 ändern 597, 598
 benutzerdefiniert 596, 597
- Endpunkte (*Fortsetzung*)
 Einstellungen 592
 Expression-Maps 592, 598
 Glissando-Linien 1155, 1159
 Instrumente 597
 Konfigurationen 595
 löschen 597
 Notenkopfklammern 1108
 Percussion-Maps 592, 598
 PlugIns 583
 speichern 596
 Stimmen 597
 umbenennen 597
 verschieben 450, 481, 538
- Endpunkteinrichtung-Dialog 592
- Endpunktconfiguration speichern (Dialog) 596
- Endpunktconfigurationen bearbeiten (Dialog) 597
- Endpunktpositionen
 Arpeggio-Zeichen 1151
 Bindebögen 834, 1332–1335, 1350–1352
 Dynamikanweisungen 959
 Haltebögen 1432, 1435
 Linien 1241, 1246, 1248
 Notenzeilenlinien 1333
 Oktavzeichen 949, 950
 Pedallinien 1211
 Triller 1131
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1474
 Wiederholungsenden 1278
- Englischhorn, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
- transponierende Instrumente
- enharmonische Schreibung
 Akkordsymbole 151, 900, 913–915
 MIDI 88, 273
 Modi 914
 Noten 253, 494, 496–498
 Tonarten 1060, 1061
 Tonhöhen-Zuordnungen 505, 515
 umdeuten 211, 494, 496–498
 Vorzeichen 253, 494, 496–498
- Ensemble-Auswahl 117
- Ensembles 112, 132
 benutzerdefiniert 117, 119, 133
 divisi 1383
 Filter 465
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen
 hinzufügen 117, 133
 Klammern 892, 893, 1369
 Notenzeilengruppen 893, 1369
 Speichern 119, 133
 Sprache 117
 Vorlagen 73, 80
- Ensembles zusammenstellen 117, 133
- entfernen, *siehe* löschen
- EnvelopeShaper 759, 765
- Equalization 759
 ändern 765
- Erinnerungs-Fingersatz 1019
 anzeigen 1019
 ausblenden 1019
 Klammern 1019
- Erinnerungs-Taktartangaben 1442
- Erinnerungs-Tonartangaben 1059

- Erinnerungsschlüssel 939
- Erinnerungsvorzeichen 826
 - anzeigen 819, 828, 1122
 - ausblenden 819, 828, 1122
 - Haltebogenketten 819, 1122, 1428
 - Klammern 826, 828
 - klassisch 828
 - Modern 826
 - Triller 1136
- erkennen
 - Saiten 399
 - Triolen und N-tolen 97
 - Umkehrungen 339
 - Vorschläge 97
- erlauben, *siehe* aktivieren, *siehe auch* aktivieren
- erneut angeben
 - Vorzeichen 826–828
- erneut laden
 - Videodateien 195
- erneutes Anschlagen, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- erneutes Betätigen des Pedals 1204
 - Arten 1206
 - eingeben 385, 391, 393–395, 1213
 - entfernen 1209
 - Griffe 1205
 - Noten 1210
 - Pedalniveau 1208
- Ersatz-Schriftstile 778
- ersetzen 453
 - Key-Editor-Konfigurationen 752
 - Schriften 76, 778
- erste Schritte 71
- erste Seitenvorlagen 679
 - formatieren 679
 - Seiten zuweisen 638
 - Seitenzahlen 1192
- erste Systeme
 - Einrückungen 1382
 - Notenzeilenbeschriftungen 1361
 - Seitenzahlen 1192
- erste Trillertöne 1143
- erstellen, *siehe* eingeben
- erstes und zweites Ende, *siehe* Wiederholungsenden
- erweitern 450
 - Auswahl 442, 443
 - Bereiche 147
 - Bindebögen 1332
 - Dauer 268
 - Editoren 706, 707
 - Eingabemarke 227, 243
 - Key-Editor 706, 707
 - Menüs 42
 - Noten 268, 269, 1040, 1041, 1468, 1469
 - Notenwert 269, 450
 - Notenzeilen 168, 630, 631, 652, 1490
 - Objekte 450
 - Optionen 42
 - Partie-Überschriften 642, 643
 - Perkussions-Raster 168
 - Ränder 627, 642–644
 - Saiten 147
 - erweitern (*Fortsetzung*)
 - Seiten 626
 - Spationierung 630, 631, 642
 - Systeme 630, 631, 641, 652
 - Takte 315, 317, 471, 472
 - Taktstriche 849–851
 - Triolen und N-tolen 1468, 1469
 - Vorschläge 1040, 1041
 - erweiterte Optionen
 - anzeigen 42
 - ausblenden 42
 - erweiterte Spielanweisungen
 - Notenköpfe 1089
 - Erweiterungslinien
 - Liedtext 411, 1065, 1081
 - Triller 1132, 1133, 1135
 - erzeugen
 - Akkordsymbole 338, 339
 - Harfen-Pedalangaben 396
 - erzeugte Triller 1143, 1144
 - Wiedergabe 1145
 - erzwingen
 - Dauer, *siehe* Notenwert erzwingen
 - horizontal 1256
 - Notenzeilen-Sichtbarkeit 633
 - espressivo, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 - Etüden, *siehe* Partien
 - Event-Darstellung, *siehe* Spur-Übersicht
 - Events
 - Marker 555, 556
 - Exemplare
 - mehrere drucken 606
 - explizite Pausen 1318, 1319
 - anzeigen 1324
 - ausblenden 1324
 - Farben 1322
 - implizite Pausen 1321
 - löschen 1324
 - exponentielle Gabeln, *siehe* geweitete Gabeln
 - exportieren 80
 - Absatzstile 780
 - Anmerkungen 624
 - Anordnung 616
 - Audio 104, 106
 - Dateinamen 614
 - Datum 624
 - Ensembles 80, 119
 - Expression-Maps 805
 - Farbgrafiken 622
 - FLAC-Dateien 104, 106
 - Hinweise 624
 - Key-Editor-Konfigurationen 752
 - Kommentare 520, 524, 624
 - Layouts 611
 - Liedtext 1068
 - MIDI 99, 100
 - MP3-Dateien 104, 106
 - MusicXML-Dateien 86, 87, 1280
 - Notenfarben 624
 - Notenhäse 104, 106
 - Optionen 604
 - Output-Format 611
 - Partien 83, 608, 609

- exportieren (*Fortsetzung*)
 PDF 611, 612
 Percussion-Maps 811
 Perkussions-Kits 1487
 Pfad 613
 PNG 611, 612
 Rahmen 624
 Schnittmarken 624
 Schriftstile 778
 Schwarzweiß-Grafiken 622
 Seitenbereiche 608, 609, 616
 Spieler 83
 Stimmfarben 624
 Stimmungen von Bundinstrumenten 150
 SVG 611, 612
 Tastaturbefehle 61
 Tempospuren 103, 104
 TIFF 611, 612
 Wasserzeichen 624
 WAV-Dateien 104, 106
 Wiedergabevorlagen 591
 Wiederholungen 573
 Zeit 624
- Expression-Maps 786, 787
 Aktionen 792, 802
 Bedingungen 793, 802
 Dateiformat 786, 805
 Dialog 787, 798
 Dynamikanweisungen 795
 Endpunkte 592, 595, 598
 erstellen 801, 802, 804
 exportieren 805
 Filter 787
 gegenseitige Ausschlussgruppen 796, 801, 804
 importieren 805
 Lautstärke 990
 MIDI 990
 Reihenfolge 787
 Spielanweisungen 813, 1227
 Spielanweisungen ausblenden 1227
 Switch 800, 802
 Switches 791
 Tonhöhe 787, 801
 transponieren 788, 791, 795
 Triller 1143
 Wiedergabe-Anweisungen 787, 798, 802
 zurücksetzen 797
- Expression-Maps-Dialog 787
- F**
- F-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
 Fächerbalken 886
 Richtung 886
 Fadenkreuz 541
 Fader 754, 755, 757
 verschieben 762
 zurücksetzen 762
- Fagott, *siehe* Instrumente
 Fähnchen
 ausblenden 1117
 Marker, *siehe* Marker
 Noten 1111
- Fähnchen (*Fortsetzung*)
 Notenhäse 1111
 über Notenzeilen, *siehe* Hinweise
- Fahnen, *siehe* Notenhäse
 Falls, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Familien
 Instrumente 91, 115, 586, 1223
 Schriften 76, 785
- Farben 52
 Abspielmarke 55
 Akkorddiagramme 934, 935
 Akkordsymbole 56, 903, 913
 Atemzeichen 56
 Bindebögen 56
 dunkles Thema 52
 Dynamikanweisungen 56
 Eingabemarke 55
 exportieren 612
 Fenster 52
 Fermaten 56
 gedämpfte 572
 Grafiken 612, 622
 helles Thema 52
 Hintergrund 54, 55
 Instrumente 553, 712, 713
 Instrumentennamen 188, 1370
 invertieren 55
 Kommentare 56
 Liedtext 56, 1076
 Linien 56
 Marker 56
 MIDI-Trigger-Regionen 600
 Mixer 758
 Noten 55, 56, 572, 1503
 Notenbereiche 55, 1100
 Notenköpfe 56, 1092
 Notenzeilenbeschriftungen 188, 1370
 Ornamente 56
 Pausen 56, 1322
 Pedallinien 56
 Pianorollen-Editor 712, 713
 Regionen mit Strichnotation 1304, 1306
 rhythmisches Raster 55
 Schlüssel 56
 Schwarzweiß 622
 Seiten 53, 55
 Spielanweisungen 56
 Spuren 553, 712, 713
 Stimmen 55, 553, 712, 713, 1502, 1503
 Studierzeichen 56, 1264
 Tabulatur 55, 56, 1100, 1384, 1387
 Taktwiederholungen 56, 1292
 Taktzahlen 56
 Tempomarkierungen 56
 Text 56, 405, 780, 783
 Triller 56
 Triolen und N-tolen 56
 Wiedergabe-Modus 553
 Zäsuren 56
 zurücksetzen 53–56
- Farben für Noten und Pausen 56, 1100, 1322
 ändern 55, 56
 ausblenden 458, 572, 1100, 1503

- Farben für Noten und Pausen (*Fortsetzung*)
 drucken 606, 624
 exportieren 611, 624
 gedämpfte 572
 invertieren 55
 Noten außerhalb des Bereichs 55, 1100, 1384
 Notenkopf-Sätze 1092
 Pausen 1322
 Stimmen 55, 1503
 Tabulatur 1384
- farbige Bereiche 553, 600, 913, 1292, 1304, 1306
 ausblenden 458
 drucken 624
 Dynamik-Editor 728
 exportieren 624
 MIDI-CC-Editor 736
 MIDI-Pitch-Bend-Editor 735
 Percussion-Editor 713
 Pianorollen-Editor 712
 Spielanweisungen-Editor 724
 Tempo-Editor 742, 743
 Tempospur 554
 Transformieren-Werkzeug 749
- Farbverlauf-Hintergrund 54
- Feedback
 Kommentare, *siehe* Kommentare
- Fehlende Schriften (Dialog) 76
- fehlende Sounds
 laden 589
- Fenster
 Arbeitsumgebungen 43
 mehrere 45, 48, 49
 MIDI-Instrumente 545
 Mixer 755, 756
 öffnen 49
 Projekt 28
 Registerkarten 48
 Registerkarten verschieben 48
 Transport 580
 trennen 48
 Video 196
 Vollbild 49
 VST-Instrumente 545, 548
 Wiedergabe 49, 562
- Fermaten 1047, 1048
 ändern 1051
 Anzahl pro Notenzeile 1052
 anzeigen 1052
 Arten 453, 1048, 1051
 ausblenden 1052
 Darstellung 453
 Dauer 453
 eingeben 350–352
 einzelne Notenzeilen 1051
 Fadenkreuz 541
 Farben 56
 löschen 474, 1052
 mehrere an derselben Position 1051
 Notenhäse 1050
 Platzierung 1050
 Position 1050
 Stimmen 1052
- Fermaten (*Fortsetzung*)
 Taktstriche 1053
 verschieben 481, 538, 1053
- Fermaten und Pausen (Bereich) 352
- festlegen
 Layouts 661
 Notenwerte 256, 269, 271
 Systeme 665
- fettgedruckter Text 405, 777, 778, 780, 783, 1407
- Akkordsymbole 906
 Fingersätze 1017
 Generalbass 1005
 Studierzeichen 1264
tasto solo 1005
 Tempomarkierungen 1394
 Wiederholungsenden 1278
- Filme, *siehe* Videos
- Filter 448, 463
 Auswahl aufheben 449
 auswählen 449
 Dynamikanweisungen 448
 Effekte 759, 765, 766
 Eigenschaften 695
 Ensembles 117, 133
 Equalization 759, 765, 766
 Expression-Maps 787
 Frequenzen 759, 765, 766
 Halsrichtung 448
 Harfen-Pedalangaben 448
 Histogramm-Werkzeug 748
 Inserts 759, 765, 766
 Instrumente 115, 117, 463, *siehe auch*
 Instrumentenfilter
 Key-Editor 748
 Keyswitches 95
 Liedtext 448, 1069, 1070
 Mixer 759, 761, 765, 766
 Noten 448
 Notenzeilen, *siehe* Instrumentenfilter
 Optionen 768, 770, 773
 Percussion-Maps 806
 Perkussion 160
 Schlagzeug 160
 Stimmen 448, 702, 748
 Tempomarkierungen 448
 Textobjekte 448
 Tonhöhe 448
- Finale-Notenschriften 775, 776
- finden, *siehe* suchen
- fine
 Abschnitte 1281
 anzeigen 1285
 ausblenden 1285
 d.c. al 1281
 eingeben 431, 432
 Größe 1282
 Schrift 1282
 Taktstriche 846
- Finger-Tapping, *siehe* Tapping
- Fingersatz 1009
 Akkorddiagramme 925, 926, 931, 932, 934, 935
 ändern 932, 935, 1012
 anzeigen 1016, 1019

Fingersatz (*Fortsetzung*)

Arpeggio-Zeichen 1024
Arten 286, 1029
ausblenden 931, 1016, 1019
Auswahl des Hornbereichs 1029
Bindebögen 1014
Blechblasinstrumente mit Ventilen 1029
Buchstabe für Daumen 931, 932, 935
Darstellung 937, 1015, 1017, 1019
Design 1015
Einblendfeld 285, 286
Einfassungen 1015
eingeben 285, 286
Erinnerung 1019
gelöschte Hintergründe 1023
Griffe 1011
Größe 937, 1015, 1017
Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
Hintergründe 1023
innerhalb der Notenzeile 1013
Instrumente mit Bündeln 1020, *siehe auch* Tapping
invertieren 1012
Klammern 285, 286, 1019, 1021
Kreise 1015
Kursivschrift 1018
löschen 1016, 1017
MusicXML-Import 1031
notenzeilenabhängige Positionierung 1012
Platzierung 1009, 1013, 1021, 1022
Position 931, 1009
Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
Rahmen 1015
Saiten 1094
Schrift 937, 1017, 1018
Schriftstile 1019
Slides, *siehe* Fingersatz-Slides
Substitution 1010, 1011
Tapping, *siehe* Tapping
Trennzeichen 1029
Unterstriche 1015
verschieben 538, 931, 1022
Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 1030, 1031
Vorschläge 1015
zurücksetzen 457

Fingersatz-Slides 1025

anzeigen 1027
ausblenden 1027
Griffe 1025, 1026
Länge 1028
löschen 1027
verschieben 538, 1026
zurücksetzen 1026

Fingersätze für die linke Hand 1020

Einblendfeld 288
eingeben 285, 288
gelöschte Hintergründe 1023
Größe 1020
Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
Platzierung 1010
Position 1022
Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons

Fingersätze für die rechte Hand (*Fortsetzung*)

Slides 1025, 1027
Tapping, *siehe* Tapping
Fingersätze für die rechte Hand 1020
Arpeggio-Zeichen 1024
Einblendfeld 288
eingeben 285
Klammern 1021
Platzierung 1010
Tapping, *siehe* Tapping

fixieren

Generalbass 1006
Rahmen 669
Seiten 660, 669
Systeme 660
Takte 659, 669

FLAC-Dateien

exportieren 104, 106

flach

Balken 873, 874
Bindebögen 1341

Flageolett, *siehe* Obertöne

Flanger 759, 765

Flutterzunge, *siehe* SpielanweisungenFlips, *siehe* Jazz-OrnamenteFloortom, *siehe* ungestimmte PerkussionFlöte, *siehe* Instrumenteflz, *siehe* Spielanweisungen

folgende Wiederholungen

Taktzahlen 865

Form

Akkorddiagramme 925, 933–935
Bindebögen 1335, 1337, 1348, 1350–1352, 1356, 1357
Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten 1351
Generalbass-Klammern 1000
Gitarren-Bendings 1171, 1173–1175
Haltebögen 1432
Klammern 921, 1000, 1103
Notenköpfe 1089, 1092
Notenkopfklammern 1103, 1107, 1108
Rahmen 780, 853, 1415
Taktzahl-Einfassungen 853
Texteinfassungen 780, 1415
Triolen-/N-tolen-Klammern 1471, 1473, 1475
Verbalkung 871, 873, 875–877, 881, 882, 884, 886

Formate, *siehe* Dateiformate

formatieren

Abschlüsse 1234, 1250
Akkorddiagramme 934, 937
Akkordsymbole 901, 903
allmähliche Dynamikwechsel 974
alterierte Primen 825
Arpeggio-Zeichen 1149, 1150
Beschriftungen für Instrumentenwechsel 139, 140
Bindebögen 1339–1341, 1352, 1354
Dateinamen 614
Dynamikanweisungen 974, 988
Gabeln 974
Glissando-Linien 1156
Griffe 540
Haltebögen 1423–1425, 1432, 1434

formatieren (*Fortsetzung*)
 Layouts 628, 674–676
 Liedtext 1076, 1077, 1080
 Linien 1233, 1234, 1249, 1250
 Marker 419, 1267, 1268
 Niente-Gabeln 983
 Notenköpfe 1093
 Notenkopfkammern 1107, 1108
 Notenzeilenbeschriftungen 188, 1370
 Partie-Überschriften 683, 684
 Pedallinien 1214–1216, 1218
 Rahmen 528, 674
 Schriften 778
 Seiten 625, 674–676, 1036
 Seitenformatierung 658, 679
 Seitenvorlagen 678
 Spielergruppen-Beschriftungen 1369, 1370
 Systeme 527, 674
 Tabulatur-Schrift 1388
 Tacetts 670, 672
 Taktarten 1455
 Taktwiederholungen 1295
 Taktzahlen 852, 856, 857
 Tempomarkierungen 1402–1404
 Text 405, 408, 777, 780, 782, 783, 785, 1407, 1411
 Timecodes 1268
 Titelei 1036
 Triolen und N-tolen 1469, 1476
 Vorschläge 1041
 Wiederholungsmarker 1282
 Formatierungsbereich 525, 527
 Forte, *siehe* Dynamikanweisungen
 Fortlaufende Ansicht 40, 50
 Instrumentenbeschriftungen 50
 Instrumentenfilter 464, 465
 Instrumentenwechsel 137
 Notenzeilenbeschriftungen 40
 Notenzeilenspationierung 650, 652
 Partien 518
 Seiten ziehen 462
 Taktzahlen 40, 855
 Fortsetzungs-Abschlüsse 1240
 Fortsetzungslinien 1229, 1238
 Abschlüsse 1234
 ausblenden 1402
 Bindebögen über Umbrüche 1335
 Dauer 1230
 Dynamikanweisungen 321, 955, 960, 971, 974, 975
 eingeben 383, 388, 390
 Generalbass 997
 Pedallinien 1203, 1205, 1214, 1216–1218, 1220, 1221
 Spielanweisungen 1229, 1232–1236
 Stärke 1218, 1404
 Tempomarkierungen 1392, 1400, 1402, 1403
 Winkel 1205
 Fortsetzungszeichen 1219
 Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1231
 Klammern 1218
 Linien 1240
 Text 1220
 Forum 71
 Forzando, *siehe* Dynamikanweisungen

fps 198
 Fragezeichen
 Obertöne 1120
 Tabulatur 489, 1384
 Framerates
 ändern 198
 freie Tremolos, *siehe* Tremolos
 Frequenz
 Obertöne 1119
 Rahmen 198
 Tonhöhen bei der Wiedergabe 568
 führend 780, 782, 1411
 fünfzeiliges Notensystem 1375
 Notenköpfe 1481, 1484
 Perkussions-Kits 160, 1490, 1492
 Perkussions-Legenden 1493
 Funk-Notenköpfe 1092, 1093
 Funktionen
 Tastaturbefehle 63
 Tastaturbefehle entfernen 65
 FX-Kanäle 757–759
 Hall 766
 hinzufügen 763
 Inserts 765
 Lautstärke 762
 löschen 764
 Mixer 754, 755
 Namen 764

G

G-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
 Gabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 ganze Noten 205, 229, 233, 243, 244, 268, 269
 Akkorde 260
 Metronomangaben 306
 Noten trennen 270
 Pausen 254, 1318
 Perkussion 245, 716
 Stimmen 238
 Tabulatur 250
 Tremolos 433, 434, 1457
 Triolen und N-tolen 263, 266
 Zählzeiten 313
 Ganzton
 Akkordsymbole 335
 Skalen 507, 515
 Ganzton-Halbton-vermindert, *siehe* Skalen, *siehe auch* Intervalle
 Ganzton-Triller 1135, 1143
 anzeigen 1133, 1137
 ausblenden 1133, 1137
 Darstellung 1141
 eingeben 355, 361
 Position 1142
 Ganztonschritte
 Bending-Intervalle 1167, 1183
 Pitchbends 735
 Saiten-Tonhöhen 147
 tonale Systeme 1062
 transponierende Instrumente 141, 1060
 Triller, *siehe* Ganzton-Triller
 Gate 759, 765

- gedämpft
Noten, *siehe* Ghost-Notes
- gedämpfte
Farben 572
- gedrückte Noten 211
- gefederte Balken, *siehe* Fächerbalken
- gegenseitige Ausschlussgruppen 796
bearbeiten 804
- Gegenstück-Layout 43
- gegriffene Tonhöhe 1119
Griffbrett-Bereich 213
Obertöne 1123
- Gehe zu Seite (Dialog) 460
- Gehe zu Studierzeichen (Dialog) 461
- Gehe zu Takt (Dialog) 461
- gehen zu, *siehe* Navigation
- gekrümmte Arpeggio-Zeichen 1148
Dauer 1152, 1154
Einblendfeld 356
eingeben 356
Wiedergabe 1152–1154
- gelöschte Hintergründe 1417
Abstand 780, 918, 962, 1199, 1226, 1258, 1416, 1498
Akkordsymbole 900, 917, 918
Dynamikanweisungen 961, 962
Fingersätze 1023
Harfen-Pedalangaben 1199
Linien 1257, 1258
Notenzeilenlinien 917, 961, 1013, 1023, 1225, 1257, 1417, 1497
Perkussions-Legenden 1497, 1498
Saitenanzeigen 1032
Spielanweisungen 1225, 1226
Taktwiederholungen 1290
Taktzahlen 853
Text 780, 1258, 1416, 1417
- General MIDI 89, 95, 786, 800
- Generalbass 993, 997, 998
anzeigen 412, 994, 995
aufgehaltene Noten 998
Auflösungen 412, 414, 998, 1003
ausblenden 994, 995
Darstellung 1004, 1006, 1007
Einblendfeld 414
Eingabeoptionen 1006, 1007
eingeben 412, 414, 417
Fadenkreuz 541
fixieren 1006
global 412
Griffe 450, 997, 1001, 1003
Größe 1005
Haltelinien 997, 998
Hinweise 412, 469, 993, 995, 1004
Instrumente 412
invertieren 1002
Klammern 414, 996, 1000
Länge 450, 538, 997, 998, 1001, 1003
lokal 412, 993
löschen 474
Navigation bei der Eingabe 417
Notenwert 450, 997, 998, 1003
Notenzeilen 412
- Generalbass (*Fortsetzung*)
notenzeilenabhängige Positionierung 1002
Oktaven 1006
Pausen 412, 993, 996, 1004
Platzierung 1001, 1002
Position 1001
Schrägstriche 414
Schrift 1004, 1005
Spieler 412, 994
Tonhöhen 489
transponieren 490, 493
vereinfachen 1006
verschieben 481, 538, 997, 998, 1001, 1003
vertikale Position 994
Vorhalt 997
Vorhalte 414
Vorschläge 998, 1003
Vorzeichen 416
Zeilen 1001
zurücksetzen 1007
- gepunktet
Gabeln 974
- gepunktete Linien 538
Fadenkreuz 541
Linien 1238
Oktavzeichen 948
Stop-Positionen 473
Tempomarkierungen 1400, 1403
Zuordnung 481, 538
- gerade Linien 1238
Anführungszeichen 687, 690
Gitarren-Bendings 1161
Glissando-Linien 1155
Jazz-Artikulationen 1189
Notenwert 687, 690
Pedallinien 1203
- gerade Wiedergabe, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Geräte
Audio 59, 278–280, 568
- gesampelte Triller 1143, 1144
aktivieren 1145
deaktivieren 1145
- Gesamtpartitur-Layouts, *siehe* Layouts
- Gesangsbücher
Liedtext 531, 1076
Notenabstand 531
Tick-Taktstriche 844
- Gesangsnotenzeilen 80, 115, 117
Gruppen 169
Klammern 893, 1369
Notenzeilengruppen 893, 1369
Silben-Verbalkung 869
Taktstriche 849, 850
- geschützte Leerzeichen 409, 411, 1079
- Geschwindigkeit
ändern 309, 311, 566, 743, 745, 1396, 1399
Arpeggio-Zeichen 1152, 1154
Bildfrequenz 198
bpm 1396
Swing-Wiedergabe 576
Tempomarkierungen 1389, 1396, 1399, 1400
Tremolos 1461
Triller 1133, 1143, 1145

- Geschwindigkeit (*Fortsetzung*)
 Verbalkung, *siehe* Fächerbalken
 Videos [198](#)
 Vorschläge [1045](#)
 Wiedergabe [566](#), [1389](#)
- gespielte Dauer
 Abweichungen [722](#)
 ändern [722](#)
 Tastaturbefehle [722](#)
- gespielter Notenwert [722](#)
 Abweichungen [723](#)
 ändern [723](#)
 Bindebögen [1358](#)
 notierter Notenwert [722](#)
 Werkzeug [702](#)
 zurücksetzen [723](#)
- gestrichelt
 Bindebögen [1338–1340](#)
 Gabeln [974](#)
 Generalbass [997](#)
 Haltebögen [1422](#), [1424](#), [1425](#)
 Haltelinien für Gitarren-Bendings [1168](#)
 Jazz-Artikulationen [1189](#)
 Liedtext [409](#), [411](#), [1081](#)
 Linien, *siehe* gestrichelte Linien
 Notenzeilenbeschriftungen [1367](#)
 Oktavzeichen [948](#)
 Pedal-Fortsetzungslinien [1217](#)
 Pedallinien [1216](#)
 Saitenanzeige-Linien [1032](#), [1230](#)
 Taktstriche [294](#), [844–846](#), [1440](#), *siehe auch*
 verbundene Taktarten
 Tempomarkierungen [1400](#), [1403](#)
 Vibratohebel-Linien [379](#), [1178](#)
- gestrichelte Linien [538](#)
 Fadenkreuz [541](#)
 Liedtext [409](#), [1081](#)
 Linien [401](#), [1238](#)
 Oktavzeichen [948](#)
 Tempomarkierungen [1400](#), [1403](#)
 Zuordnung [481](#), [538](#)
 zwischen Notenzeilen [463](#)
- getrennte Hälse [824](#)
 Darstellung [825](#)
- geweitete Gabeln [976](#)
 Größe [977](#)
- gewellte Linien [1155](#), [1186](#), [1238](#)
 anzeigen [1230](#), [1232](#), [1249](#)
 ausblenden [1232](#)
 eingeben [361](#), [363](#), [365–367](#), [401](#)
 Glissando-Linien [1155](#), [1156](#)
 Jazz-Artikulationen [356](#), [359](#), [366](#), [367](#), [1186](#), [1189](#)
 Spielanweisungen [1233](#)
 Triller [1133–1135](#)
- gezupfte Instrumente
 Arpeggio-Fingersätze [1024](#)
 Einblendfeld [288](#)
 Fingersätze [285](#), [1020](#)
 Saiten [1094](#)
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides [1025](#), [1027](#)
 Stimmung [146](#)
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Ghost-Notes [1102](#), [1103](#), [1182](#)
 Gitarre, *siehe* Ghost-Notes, *siehe auch* Notenköpfe
 in Klammern
- Gitarre [1178](#)
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole
 Amp-Modellierung [759](#), [765](#), [766](#)
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Dips [377](#), [378](#), [1178](#)
 Dives [371](#), [373](#), [374](#), [1166](#), [1173](#), [1175](#), [1178](#)
 Fingersätze [1020](#)
 Ghost-Notes [1182](#)
 Hammer-Ons [380](#), [1181](#)
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 Linien [379](#), [1161](#), [1166](#), [1171](#), [1173–1175](#), [1178](#)
 Noten außerhalb des Bereichs [1100](#)
 Noteneingabe [250](#)
 Obertöne [1119](#), [1121](#), [1123](#)
 offene Tonhöhen [149](#)
 Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Pull-Offs [380](#), [1181](#)
 Saite für Noten ändern [1387](#)
 Saiten [149](#)
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 schlagen [1024](#)
 Scoops [375](#), [376](#), [1178](#)
 Slides [1025](#)
 Stimmung [115](#), [146](#), [147](#), [149](#)
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 Tapping [382](#), [1179](#)
 Techniken, *siehe* Gitarrentechniken
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel
 Wiedergabe [558](#), [1161](#), [1166](#), [1178](#), [1182](#)
- Gitarren-Bendings [1161](#), [1166](#)
 Abschnitte [1171](#), [1175](#)
 Akkorde [1161](#), [1165](#)
 Dives [1166](#)
 Einblendfeld [357](#), [368](#), [369](#)
 eingeben [357](#), [368](#), [369](#)
 Fadenkreuz [541](#)
 Fermaten [1161](#), [1168](#), [1171](#), [1175](#)
 Form [1171](#), [1175](#)
 Griffe [1171](#), [1175](#)
 Gruppen [1161](#), [1171](#)
 Haltelinien [1168](#)
 Intervalle, *siehe* Bending-Intervalle
 Klammern [1161](#)
 Länge [538](#)
 Läufe [1161](#), [1171](#)
 löschen [474](#)
 loslassen [1161](#)
 mikrotonal [371](#), [1165](#), [1167](#)
 Post-Bends [371](#), [1165](#)
 Pre-Bends [1163](#)
 Richtung [455](#)
 Tabulatur [1385](#)
 verschieben [538](#)
 Wiedergabe [1161](#)
- Gitarren-Post-Bends [1165](#)
 Akkorde [1165](#)
 Bending-Intervalle [1167](#)
 eingeben [371](#)

Gitarren-Post-Bends (*Fortsetzung*)

- Form 1174
- Griffe 1174
- löschen 1171
- mikrotonal 371, 1165
- verschieben 538, 1174

Gitarren-Pre-Bends 1163

- Bending-Intervalle 1167
- eingeben 370
- Form 1173
- Griffe 1173
- Länge 538, 1173
- löschen 1171
- Richtung 1169
- verschieben 538, 1173
- Vorzeichen 1170

Gitarren-Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends

Gitarren-Slides 1155

- Text 1157, 1158

Gitarrentechniken 1178, 1179, 1181, 1223

- Bereich 359
- Einblendfeld 357
- eingeben 357, 368, 371, 373–380, 382
- Ghost-Notes 1182
- Intervalle 1183
- löschen 1185
- notenzeilenabhängige Positionierung 1184
- verschieben 538, 1184

Gitteranordnung

- Vorzeichen 821

glätten

- Bindebogenformen 1350, 1351
- Dynamikanweisungen 731
- Glissando-Linien 1155
- Haltebogenformen 1432
- Jazz-Artikulationen 1186
- MIDI 739

gleichmäßige Notenzeilenspationierung 631

gleichmäßige Unterteilung der Oktave 1062

Gleichungen

- Tempomarkierungen 307, 1405

gli altri, *siehe* divisi

Glissando-Linien 1155, 1186, 1238

- Abschnitte 1159
- ändern 453
- anzeigen 1157, 1158
- Arten 357
- ausblenden 1157, 1158
- Bereich 359, 365
- Einblendfeld 357, 363
- eingeben 354, 357, 363, 365, 1156
- Endpunkte 1155, 1159
- Filter 448
- formatieren 1156
- Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
- Griffe 1159
- Haltebogenketten 1159
- Harfen-Pedalangaben 1159, 1194
- Länge 538, 1159
- Linientypen 1156
- löschen 474
- Rahmenumbrüche 1159
- Richtung 1094

Glissando-Linien (*Fortsetzung*)

- Stile 1156
- Systemumbrüche 1159
- Text 1157, 1158
- um eine Note 1186
- verschieben 538, 1159
- Vorzeichen 1155
- Wiedergabe 1159, 1160, 1194
- Winkel 1155, 1159

global

- Akkordsymbole 330, 899
- Eigenschaften 677, 695, 697
- Fermaten 1047
- Generalbass 412, 993
- Notenabstand 531, 532
- Optionen 26
- Pedalniveau 1207
- Tastaturbefehle 62

Glockenspiel, *siehe* Instrumente, *siehe auch*

transponierende Instrumente

Glyphen

- Akkordsymbole 903
- Dynamikanweisungen 988
- Ersatzschriften 778
- Musiksymbole 404, 407, 688
- Notenköpfe in Klammern 1107
- Pedallinien 1214
- Schriften 775, 776, 778, 988
- Spielanweisungen 1223
- Text 404, 407, 688
- Triller 1128, 1129
- Vorzeichen 494, 496–498

Gongs, *siehe* ungestimmte Perkussion

Gould

- Vorzeichen 290, 1062

Grafikdateien 611, 621

- Bildauflösung 622
- Dateinamen 614
- exportieren 611–613
- Farben 622
- Formate 621
- Schriften 623
- Schwarzweiß 622

Grafiken

- Akkordsymbole 903
- Dateien, *siehe* Grafikdateien

grafische Anpassungen 538

greifender Finger, *siehe* Fingersätze für die linke Hand

Grenzen 747, 750

- Histogramm-Steuerelemente 747, 750

Griffbrett-Bereich 213

- Tastaturbefehle 44

Griffe

- Akkordsymbole 901, 903, 912
- Anweisungen zum Loslassen 1171
- Arpeggio-Zeichen 1151
- auswählen 534, 540
- Balken 874
- Bending-Intervalle 1171, 1173–1175
- Bindebögen 1337, 1348, 1350, 1351
- Dauer 450
- Dynamikanweisungen 971, 973, 979, 980
- Fingersätze 1011, 1026

Griffe (*Fortsetzung*)

Gabeln 973, 979, 980
 Generalbass 997, 1001, 1003
 Gitarren-Bendings 1171, 1173–1175
 Glissando-Linien 1159
 Haltebögen 1432, 1435–1437
 Jazz-Artikulationen 1188
 Klammern 1107
 Länge 450
 Liedtext 1071, 1074, 1081
 Linien 1259
 loslassen 1175
 MIDI-Trigger-Regionen 599
 Notenabstand 532, 534
 Notenhäse 1116, 1462
 Notenkopfklammern 1107
 Notenzeilenspationierung 653
 nummerierte Taktregionen 1298
 Oktavzeichen 951
 Pedallinien 1205
 Perkussions-Legenden 1495
 Saitenanzeigen 1227
 Spielanweisungen 1227, 1230, 1235
 System-Spationierung 653
 Tempomarkierungen 1391
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1471
 verschieben 538, 980
 Wiederholungsenden 1276, 1277

Groove Agent

laden 550, 583, 589
 MIDI-Trigger-Regionen 439, 440, 599
 mittleres C 52
 Muster 98, 599
 Wiedergabevorlagen 583, 584, 589

groß

Auswahl 443
 Notenköpfe 1092
 Taktarten, *siehe* große Taktarten

Großbuchstaben

Akkordsymbole 900
 Nummern der Partie 690
 römische Ziffern 690

Größe 645

Absatzstile 780
 absolut 778, 780
 Abstand 168, 1340, 1425
 Akkorddiagramme 929, 937
 Akkordsymbole 454, 906, 919, 922
 Arpeggio-Zeichen-Fingersätze 1024
 Audio-Puffer 278, 280
 Balken 871, 873, 884
 Bindebögen 1352
 Bundnummern 937
 Dynamikanweisungen 454, 988
 Elisionsbögen 1070, 1086
 Fingersätze 937, 1015, 1017, 1024, 1388
 Fingersätze für die linke Hand 1020
 Generalbass 1005
 geweitete Gabeln 977
 H-Balken 1328
 Haltebögen 1432
 Instrumentennamen 1370
 Kanäle 761

Größe (*Fortsetzung*)

Key-Editor 706, 707
 Klammern 892, 893, 922, 1369
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1429
 Liedtext 1076, 1077, 1079, 1080
 Linientext 1253
 Maßeinheit 51
 Mehrtaktpausen 1328
 Metronomangaben 1394
 Mixer 761
 Noten 454, 954
 Notenköpfe 954, 1089
 Notenzeilen 629, 645–647, 768
 Notenzeilen-abhängig 778, 780
 Notenzeilenbeschriftungen 1370, 1371
 Oktavzeichen 454
 Papier 619, 620
 Percussion-Editor 706, 707
 Pianorollen-Editor 706, 707
 Rastral 645
 Schriftstile 405, 778, 780, 1411
 Seiten 619, 626, 768
 Seitenzahlen 1191
 Spatium 645
 Spielanweisungen 454
 Spielergruppen-Beschriftungen 1369, 1370
 Spuren 559, 560, 706, 707
 Stichnoten 954
 Studierzeichen 454, 1264
 Systeme 641
 Systemobjekte 629, 646, 647
 Tabulatur 1388
 Taktarten 1445, 1446, 1455
 Takte 470, 471, 530, 629, 630, 641, 650, 837, 1382
 Taktstriche 849, 850
 Taktzahlen 856
tasto solo 1005
 Tempomarkierungen 1394
 Text 405, 778, 780, 1411
 Video-Fenster 196
 Vorschläge 454, 1038, 1042
 Vorzeichen 821, 906
 Wiederholungsenden 1276, 1278
 Wiederholungsmarker 1282
 große Taktarten 1445, 1446
 Taktzahlen 861
 Grundlinie
 Akkordsymbole 900
 Instrumentennamen 188
 Liedtext 1074, 1080
 Notenzeilenbeschriftungen 188
 Text 405, 783
 Zuordnungspunkte 903
 Grundton
 Obertöne 1119
 Saiten-Tonhöhen 147
 Grundtöne
 Akkordsymbole 330, 333, 334, 900, 915
 grüne Noten
 Dynamik-Editor 728
 Tabulatur 1387

Gruppen

- Akkoladen [891](#)
- Balken, *siehe* Balkengruppen
- Dynamikanweisungen [984–986](#)
- Gitarren-Bendings [1161, 1171](#)
- Instrumente, *siehe* Instrumentengruppen
- Klammern [891](#)
- Noten, *siehe* Notengruppierung
- Notenzeilen [849, 850](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [1373](#)
- Notenzeilenspatiationierung [630, 650](#)
- Pausen, *siehe* Notengruppierung
- Perkussions-Kits [160, 165, 166, 1371](#)
- Registerkarten [48](#)
- Spielanweisungen [1229, 1230, 1235, 1236](#)
- Spieler, *siehe* Spielergruppen
- Taktwiederholungen [1296, 1297](#)

Gruppierung aufheben

- Dynamikanweisungen [985](#)
- Spielanweisungen [1236](#)

Gültigkeitsbereich

- Eigenschaften [697](#)
- Einfügen-Modus [471, 472](#)
- Fadenkreuz [541](#)
- Kurzbefehlleiste [66](#)

HH-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen

Haken

- Länge [1279](#)
 - Oktavzeichen [951](#)
 - Pedallinien [1204, 1205, 1208, 1214, 1215](#)
 - Spielanweisungen [1229, 1232](#)
 - Triolen und N-tolen [1471](#)
 - Wiederholungsenden [1279](#)
- halbe Noten [205, 229, 233, 243, 244, 268, 269](#)
- Akkorde [260](#)
 - Metronomangaben [306](#)
 - Noten trennen [270](#)
 - Pausen [254, 1318](#)
 - Perkussion [245, 716](#)
 - Stimmen [238](#)
 - Tabulatur [250](#)
 - Tempogleichungen [1405](#)
 - Tremolos [433, 434, 1457](#)
 - Triolen und N-tolen [263, 266](#)
 - Zählzeiten [313](#)

halbieren, *siehe* doppelte

Halbtakt

- 2/2-Takt [890](#)
- Balkengruppierung [866, 889](#)
- Haltebögen [770, 888, 890](#)
- Notengruppierung [770, 888, 890](#)

Halbton-Ganzton-vermindert

- Akkordsymbole [335](#)
- Skalen [507, 515](#)

Halbton-Triller [1135, 1143](#)

- anzeigen [1133, 1137](#)
- ausblenden [1133, 1137](#)
- Darstellung [1141](#)
- eingeben [355, 359, 361](#)
- Position [1142](#)

Halbtonschritte

- Bending-Intervalle [1167, 1183](#)
- Generalbass [416](#)
- Glissando-Linien [1155](#)
- Harfen-Pedalangaben [1194](#)
- Pitchbends [735](#)
- Saiten-Tonhöhen [147](#)
- tonale Systeme [1062](#)
- Triller, *siehe* Halbton-Triller
- Vorzeichen [252, 818](#)

halbvermindert, *siehe* Skalen, *siehe auch* Intervalle

HALion Sonic SE

- Endpunkte [597](#)
- laden [550, 583, 589](#)
- unabhängige Stimmwiedergabe [568](#)
- Wiedergabevorlagen [583, 584, 589](#)

HALion Symphonic Orchestra

- Endpunkte [597](#)
- laden [550, 583, 589](#)
- unabhängige Stimmwiedergabe [568](#)
- Wiedergabevorlagen [583, 584, 589](#)

Hall [757–759](#)

- ändern [766](#)
- anzeigen [761](#)
- ausblenden [761](#)
- Fahnen [106](#)
- hinzufügen [763](#)
- Kanäle [755](#)
- löschen [764](#)
- Mixer [755](#)

Hals-abwärts-Stimmen, *siehe* StimmenHals-aufwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen

halslos

- Notenköpfe [1117](#)
- Rhythmusstriche [222, 240, 1315](#)

Halsrichtung [1111](#)

- Akkorde [1113](#)
- ändern [486, 1113, 1115, 1307](#)
- Balkengruppen [1113](#)
- Balkenplatzierung [872, 880](#)
- Bindebögen [1334, 1342](#)
- einstimmige Kontexte [1111, 1115](#)
- Filter [448](#)
- Gitarren-Pre-Bends [1169](#)
- Haltebögen [1113](#)
- mehrstimmige Kontexte [1112](#)
- mittlere Linie [1111](#)
- Noten auf der mittleren Linie der Notenzeile [1111](#)
- Noten in andere Notenzeilen versetzen [877, 881, 1508](#)
- Notenzeilen-übergreifende Balken [877](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [872](#)
- Perkussions-Kits [160, 164, 249, 770, 1498–1500](#)
- Rhythmusstriche [1115, 1307](#)
- Schlagzeuge [164](#)
- Stimmen [486, 1111, 1115, 1502](#)
- Vorschläge [1039, 1045](#)
- zentrierte Balken [876](#)
- zurücksetzen [873, 1115](#)

Halsstummel [886](#)

- Abstand [886](#)
- Länge [886](#)

- Haltebögen 21, 888, 1420–1422, 1427
 Akkorde 1425
 Akzente 833
 Artikulationen 833, 835, 1420
 auftrennen 1431
 Bindebögen 1332, 1335
 Bindebogen und Haltebögen 1421
 Breite 1432
 Darstellung 1422
 drehen 1432
 durchgezogen 1422
 Dynamikanweisungen 325, 328, 481, 956, 980
 editorisch 1422
 eingeben 200, 256
 Endpunkte 1432
 Erinnerungsvorzeichen 819, 1122
 erzwingen 271
 Form 1432
 formatieren 1423–1425, 1432, 1434
 Gabeln 325, 328, 481, 956
 gestrichelt 1422, 1424, 1425
 Gitarren-Bendings 1168
 Griffe 1432, 1435–1437
 Größe der Abstände 1425
 halbgestrichelt 1422
 Halbtakt 770, 888, 890
 Haltebogenketten, *siehe* Haltebogenketten
 Höhe 1435, 1436
 invertieren 1426
 Ketten, *siehe* Haltebogenketten
 Klammern 1105
 Kontrollpunkte 1432
 Krümmungsrichtung 1425, 1426
 laissez vibrer 1429
 Liedtext 409, 1070, 1081
 löschen 486, 888, 1430, 1431, 1498, 1499
 messa di voce 980
 nicht angrenzende Noten 256, 1428
 nicht standardmäßige Arten 1427
 Notengruppierung 271
 Notenhäse 1113
 Notenköpfe in Klammern 1105
 Notenkopfklammern 1107
 Notensatz-Modus 1432
 Notenzeilen-übergreifend 256, 1429
 Notenzeilenlinien 1435
 Pedallinien 393
 Platzierung 1425
 Position 1332, 1432, 1435
 punktiert 1422, 1424, 1425
 Rahmenumbrüche 1427
 Schlüsselwechsel 1428
 Schulterversatz 1437
 Spielanweisungen 388, 390
 Staccato 833
 Stärke 1434
 Stil 1422, 1423
 Stimmen 256, 1425, 1507
 Stimmen-übergreifend 256, 1429
 Systemumbrüche 1427
 Tabulatur 1420
 Taktarten 1420, 1428
- Haltebögen (*Fortsetzung*)
 Takte nummerieren, *siehe* nummerierte
 Taktregionen
 Tenuto 833
 Tremolos 1459, 1460
 trennen 270, 271, 888, 1431
 Vermeidung von Zusammenstößen 1420, 1435
 Vorschläge 256, 1428
 Vorzeichen 1428
 Zählzeitgruppierung 888–890
- Haltebogenketten 1420
 Akzente 833
 Artikulationen 833, 1420
 auswählen 1420
 Bindebögen 1332
 Glissando-Linien 1159
 Halsrichtung 1113
 löschen 1430
 Notenköpfe in Klammern 1105
 Staccato 833
 Tabulatur 1420
 Takte nummerieren, *siehe* nummerierte
 Taktregionen
 Tenuto 833
 Tremolos 1459, 1460
 trennen 270, 1431
- Haltepedal 1203
 Anfangszeichen 1214
 Anweisungen für erneutes Betätigen/
 Niveauänderungen entfernen 1209
 Einblendfeld 385, 391
 eingeben 385, 391, 394
 erneutes Betätigen 393, 395, 1204, 1206
 Fortsetzungslinien 1216
 Griffe 1205
 MIDI-Controller 280, 1222
 MusicXML-Import 1222
 Niveauänderungen 395, 1204, 1207
 Notensatz-Modus 1205
 Text 1219, 1220
 trennen 1212
 zusammenführen 1213
- Hammer-Ons 1181
 Bindebögen 1181
 Einblendfeld 357
 eingeben 380
 löschen 1185
 notenzeilenabhängige Positionierung 1184
 verschieben 538, 1184
- Hand-Werkzeug 40
 Seiten ziehen 462
- Harfen-Pedalangaben 1194
 Abstand 1199
 anzeigen 1196

- Harfen-Pedalangaben (*Fortsetzung*)
 ausblenden 1196, 1197
 berechnen 396
 Darstellung 1194, 1195
 Einblendfeld 386
 eingeben 386, 396
 Fadenkreuz 541
 Filter 448
 gelöschte Hintergründe 1199
 Glissando-Linien 1159, 1194
 Hinweise 469, 1194, 1196, 1197
 Noten außerhalb des Bereichs 1100
 Notennamen 1195
 Rahmen 1198, 1199
 Schaubilder, *siehe* Harfenpedal-Schaubilder
 Teilton 1200
 verschieben 481, 485, 538
 Wiedergabe 1194
- Harfenpedal-Schaubilder 1194, 1195
 anzeigen 1195
 Platzierung 1200
 Position 1200
- harmonisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
harmonische Analyse, *siehe* Generalbass
- Häufigkeit
 automatisches Speichern 109
 Taktzahlen 852, 1300
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1300
 Timecodes 1272
 Triller 1133
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 1312
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 1294
- Haupt-Akkordsymbole 150, 151, 157, 158, 160
transponieren 155
- Hebel
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch* Gitarre
 Wiedergabe 580
- helles Thema 52
- Hemiole
 Notenwerte erzwingen 271
 unabhängige Taktarten 298–300, 302
- Henze-Fermaten, *siehe* Fermaten
- Hervorhebungen
 Akkordsymbol-Regionen 912, 913
 ausblenden 458
 drucken 624
 Dynamikanweisungen 728, 730, 731, 734
 exportieren 624
 Fähnchen, *siehe* Hinweise
 Kommentare 524
 Mausbearbeitung 267, 477, 481, 485, 489
 MIDI 735, 736, 738, 741
 MIDI-Trigger-Regionen 599, 600
 Noten 267, 477, 481, 485, 489
 Notenrahmen 525, 653
 nummerierte Taktregionen 1292
 Regionen mit Strichnotation 1304, 1306
 Spuren 543, 554
 Stop-Positionen 472
 Suchtreffer 59, 768, 770, 773
 Taktwiederholungen 1290, 1292
 Tempoänderungen 554, 742, 743
- hexadezimal 404
- Hi-Hat, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Hilfs-Instrumentenbeschriftungen 50, 184, 185
- Hilfslinien 1096
 ausblenden 1096
 Breite 1096
- Hilfsnoten 1141
 anzeigen 1142
 Notenkopf-Design 1093
 Position 1142
- Hilfstaktzahlen 50, 855
 ausblenden 458
- Hintergründe 52
 Akkordsymbole 917
 Dynamikanweisungen 961
 Farben 53, 54, 780, 783
 Farbverläufe 54
 Fingersätze 1023
 Linien 1257
 löschen 917, 961, 1023, 1032, 1225, 1257, 1417, 1497
 Perkussions-Legenden 1497
 Seiten 53
 Spielanweisungen 1225
 Text 405, 780, 783, 1257, 1417
- Hinweise 469
 Akkordsymbole 899, 907, 912
 anzeigen 469
 ausblenden 458, 469
 drucken 606, 624
 Dynamikanweisungen 964
 exportieren 611, 624
 Generalbass 412, 993, 995, 1004
 Harfen-Pedalangaben 1194, 1196, 1197
 Mehrtaktpausen 1329
 Notenzeilen 481, 485
 Notenzeilenänderungen 1376
 Oktavzeichen 950
 Ossia-Notenzeilen 481, 485, 1377
 Perkussions-Legenden 1493
 Rahmenumbrüche 670
 Schlüssel 942, 943
 Spielanweisungen 1227
 Systemumbrüche 663, 666
 Taktarten 840, 1447, 1449, 1453, 1454
 Takte 840
 Taktstriche 318, 319, 474, 840, 1454
 Tempomarkierungen 1394, 1396, 1398
 Text 1418
 Tonarten 291, 292, 1054
 Triller 1135, 1137–1139
 Triolen und N-tolen 1472, 1476
 zusätzliche Notenzeilen 1376
- hinzufügen, *siehe* eingeben
- hinzugefügte Noten
 Akkordsymbole 334
- Histogramm-Werkzeug 746, 747, 749, 750
 anzeigen 746
 ausblenden 746
 Balkendiagramm 749
 Bereichsdiagramm 749
 Diagrammtyp 749
 Filter 748

- Histogramm-Werkzeug (*Fortsetzung*)
 Steuerelemente 747
 Werte ändern 726, 747
- Hochformat 620, 626
- hochgestellt
 Akkordsymbole 900
 Instrumentennamen 188
 Notenzeilenbeschriftungen 188
 Text 405, 783
 Trillerintervalle 1142
- Höhe
 Akkoladen 895
 Akkordsymbole 910, 916, 922
 Bindebögen 1355
 Drumpads 214
 Editoren 706
 Gabeln 973, 977
 geweitete Gabeln 977
 Griffe 1350, 1351, 1355, 1432
 Haltebögen 1435–1437
 Kanäle 761
 Key-Editor 702, 706, 707
 Klammern 892, 893, 922, 1369
 Klaviatur 211
 Linien 1247
 Mixer 754, 756, 761
 Notenkopfklammern 1107
 Notenzeilen 629–631, 642, 644, 645, 650
 Pedallinien 1205, 1208
 Percussion-Editor 706, 707
 Pianorollen-Editor 706, 707
 Spuren 559, 707
 Systeme 630, 631, 650
 Takte 629–631, 650
- hohe Noten
 Perkussion 245, 1479, 1482
 Triller 1146
- Holzbläser 176
 hinzufügen 115, 117, 127, 141
 Instrumentenwechsel 137
 Namen der Einzelstimmen 183, 186
 Notenzeilenbeschriftungen 1365
 Transposition 141
- Holzblasinstrumente 134
 Akkordsymbole 907
 Gruppen 169
 hinzufügen 115, 117, 127, 133, 141
 Klammern 893, 1369
 Spielanweisungen 387
 Spieler-Reihenfolge 112, 129
 Transposition 115, 141
- Holzblöcke 1478, 1485, 1486
 hinzufügen 127, 141
 Klick 277, 555
- horizontale Ausrichtung
 Akkordsymbole 916
 Dynamikanweisungen 959, 984, 985
 Fadenkreuz 541
 Instrumentennamen 188
 Liedtext 1070, 1072
 Notenzeilen 641
 Notenzeilenbeschriftungen 188
 Objekte 541
- horizontale Ausrichtung (*Fortsetzung*)
 Ornamente 1129
 Systeme 641
 Text 780, 783, 1412
- horizontale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
- horizontale Position 538
 Akkordsymbole 906, 909
 Arpeggio-Zeichen 1151
 Dynamikanweisungen 956, 957, 969, 970
 H-Balken 1328, 1329
 Instrumentennamen 188
 Liedtext 1070, 1072
 Linien 481, 485, 1242, 1243, 1248, 1259
 Mehrtaktpausen 1328, 1329
 Noten 529, 530, 1098, 1504–1507
 Notenzeilen 641
 Notenzeilenbeschriftungen 188
 Ornamente 1129
 Pausen 1318, 1324, 1328, 1329
 poco a poco 969
 Punktierungen 1099
 Saitenanzeigen 1034
 Schlüssel 940, 941
 Studierzeichen 1260
 Systeme 536, 641
 Taktarten 1451
 Taktzahlen 857
 Tempomarkierungen 1391
 Text 780, 1412
 Triller 1129
 Triolen und N-tolen 1477
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1474
 Vortragsbezeichnungen 969
 Vorzeichen 821–823
- Hörner 134
 Auswahl des Bereichs 1017, 1029
 Fingersätze 1017, 1029
 Schlüssel 115, 144, 343, 945
 Tonarten 115, 144
 Transposition 115, 141, 144
- Hotkeys, *siehe* Tastaturbefehle
- HTML-Dateien
 Kommentare 524
- Hub 71
 Projekte beginnen 73
 Projekte öffnen 74, 75
 Video-Tutorials 71
- Hüllkurven
 Dynamikanweisungen 728, 732
- humanisieren
 Dynamikanweisungen 728, 990, 991
- Hz
 Wiedergabestimmung 568
- I**
- Illustrationen
 exportieren 611, 612
- implizite Pausen 21, 1318, 1319
 anzeigen 1324
 ausblenden 1320, 1324
 explizite Pausen 1321

- implizite Pausen (*Fortsetzung*)
 - Farben [1322](#)
 - löschen [1324](#)
 - Stimmen [1320](#)
- importieren [80](#)
 - Absatzstile [780](#)
 - Cubase-Daten [786](#), [805](#)
 - Expression-Maps [786](#), [805](#)
 - Key-Editor-Konfigurationen [752](#)
 - MIDI-Dateien [88](#), [89](#)
 - MusicXML-Dateien [85](#), [86](#), [1280](#)
 - Partien [81](#), [82](#), [88](#), [89](#)
 - Pedallinien [88](#), [95](#), [280](#)
 - Percussion-Maps [811](#)
 - Perkussions-Kits [98](#), [1487](#)
 - Schlagzeuge [98](#), [1487](#)
 - Schriftstile [778](#)
 - Spielanweisungen [91](#), [95](#)
 - Spuren [88](#), [89](#)
 - Stimmungen von Bundinstrumenten [149](#)
 - Tempospuren [101](#), [102](#)
 - ungestimmte Perkussion [86](#), [89](#)
 - Wiedergabevorlagen [591](#)
- Importoptionen für Partien (Dialog) [82](#)
- in Akkoladen notierte Instrumente
 - Akkoladen [891](#)
 - Akkordsymbole [911](#)
 - Bindebögen [283](#)
 - Dynamikanweisungen [325](#), [328](#), [956](#), [966](#)
 - Haltebögen [256](#)
 - Klammern [893](#)
 - Mehrtaktpausen [1327](#)
 - MIDI-Aufnahme [274](#)
 - MIDI-Import [95](#)
 - Notenzeilen [849](#)
 - Notenzeilen ausblenden [632–634](#), [650](#)
 - Notenzeilen-übergreifende Balken [877](#), [880](#), [881](#)
 - Notenzeilengruppen [893](#)
 - Stimmen [222](#), [238](#), [1502](#)
 - Swing-Wiedergabe [578](#)
 - Taktstriche [849](#), [850](#)
 - Trennpunkt [95](#)
 - vertikale Ausrichtung [650](#)
 - zentrierte Balken [875](#)
- Index
 - Stimmspalten, *siehe* Stimmspaltenindex
 - Studierzeichen [1261](#)
 - Token [686](#)
 - vertikale Stapel [952](#), [1228](#)
- Indiana-Akkordsymbole [900](#)
- Informationen, *siehe* Projektinformationen
- Inhalt
 - Linien [1231](#), [1240](#)
 - Spielanweisungen [1231](#)
 - Tabelle [1036](#)
 - Takte [840](#)
 - Tempomarkierungen [1392](#), [1394](#), [1400](#)
 - Titelei [1036](#)
- Init-Switches [791](#), [800](#)
- Initialen
 - Kommentare [518](#), [523](#)
- Inserts [759](#)
 - ändern [765](#), [766](#)
 - entfernen [766](#)
 - laden [765](#)
- Instanzen
 - Akkordsymbole [899](#)
 - hinzufügen [550](#)
 - PlugIns [545](#), [548](#)
- Instrumente [20](#), [134](#)
 - Akkordsymbole [330](#), [907](#)
 - Änderungen, *siehe* Instrumentenwechsel
 - Anordnungs-Werkzeuge [474](#)
 - Anschlagstärke [725](#), *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
 - anzeigen [174](#), [178](#), [463](#)
 - aus Einzelstimmen entfernen [174](#), [178](#)
 - aus Kits entfernen [168](#)
 - ausblenden [174](#), [178](#), [463](#)
 - automatische Nummerierung [135](#)
 - Bereiche [1100](#)
 - Beschriftungen [50](#), [137–140](#), [165](#), [184](#), [185](#)
 - Bund-Fingersätze [1020](#)
 - divisi [1383](#)
 - Dopplung [50](#), [141](#)
 - Dynamikanweisungen [728](#), [966](#), [986](#), [989](#), *siehe auch* Dynamik-Editor
 - Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
 - Endpunkte [592](#), [597](#)
 - Ensembles [132](#)
 - Expression-Maps [592](#), [787](#)
 - Farben [553](#), [712](#), [713](#)
 - Filter, *siehe* Instrumentenfilter
 - Generalbass [412](#)
 - gezupfte Fingersätze [1020](#)
 - Gruppen, *siehe* Instrumentengruppen
 - hinzufügen [115](#), [117](#), [133](#), [141](#)
 - hinzufügen zu Perkussions-Kits [163](#)
 - importieren [89](#)
 - in Kits kombinieren [143](#)
 - Kanäle [754](#), [755](#), [757](#), [758](#)
 - Klammern [892](#), [893](#)
 - Kommentare [518](#), [520](#)
 - kopieren [128](#)
 - Kurzton [989](#)
 - laden [550](#), [564](#), [583](#), [589](#)
 - Langton [989](#)
 - Lautstärke [762](#), [966](#)
 - leere Notenzeilen [632](#)
 - löschen [132](#), [146](#)
 - MIDI [545](#), [549](#), [550](#)
 - MIDI-Aufnahme [273](#)
 - MIDI-Import [89](#)
 - mit Bündeln [146](#)
 - Mixer [754](#), [755](#), [757](#), [758](#), [762](#)
 - Namen, *siehe* Instrumentennamen
 - Noten eingeben [229](#), [233](#)
 - Notenzeilen [50](#), [633](#), [634](#), [966](#), [1376](#), [1490](#)
 - Notenzeilen anzeigen [50](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [188](#), [1364](#), [1365](#), [1367](#)
 - Notenzeilengröße [647](#)
 - Notenzeilengruppen [893](#)
 - Nummerierung [135](#), [137](#)
 - Panorama [763](#)

- Instrumente (*Fortsetzung*)
- Percussion-Maps 592
 - Perkussion 167, 806, 1490
 - Perkussions-Legenden 1493, 1495
 - Reihenfolge 129–131, 145, 167, 169
 - Saiten 146
 - Schlüssel 115, 144
 - solo schalten 570, 571, 754, 756
 - Spieler 126
 - Spieler-Bereich 112
 - Sprache 58, 115, 117, 190
 - Spuren, *siehe* Instrumentenspuren
 - Stimmung 115, 146
 - stummschalten 570, 571, 754, 756
 - suchen 115, 117
 - Swing-Wiedergabe 578
 - Tabulatur 1384, 1385
 - Taktstrichverbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
 - Tonarten 1056, 1060, 1061
 - transponieren 141, 180, *siehe auch* Instrumenten-Transposition
 - Transposition ändern 144
 - verschieben 145, 172
 - Vorhandene ändern 144, 164
 - Vorlagen 73, 117, 119
 - VST 545, 548, 550
 - Wiedergabe 568, 569, 583, 584, 586, 589, 592, 597, 786, 806
 - Wiedergabe-Modus 553
 - zu Einzelstimmen hinzufügen 178
 - zu Endpunkten zuweisen 597
 - zu Partien hinzufügen 174
- Instrumente mit Bündeln 146
- Akkorddiagramme 925, 926
 - Akkordsymbole 151, 154, 913
 - Arpeggio-Fingersätze 1024
 - Bünde 147
 - Daumen 931, 932, 935
 - Einblendfeld 288
 - Fingersätze 285, 1020
 - Gitarren-Bendings 1161
 - Gitarrentechniken, *siehe* Gitarrentechniken
 - hinzufügen 115, 141
 - Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 - Noteneingabe 213
 - Obertöne 1119–1121, 1123
 - offene Tonhöhen 149
 - Pinch Harmonics 1127
 - Saiten 146, 147, 149, 150, 1094
 - Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 - Slides 1025, 1027
 - Stimmung 144, 146, 147, 150, 151, 154, 155, 913
 - Stimmung ändern 115, 144, 147, 149
 - Stimmungen exportieren 150
 - Stimmungen importieren 149
 - Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 - Transposition 141, 147, 152–155
 - umgestimmt 150, 154, 155
- Instrumenten-Auswahl 115
- Instrumenten-Nummerierung 135, 137, 1367
- Instrumenten-Transposition 141, 1366
- ändern 115, 144
 - anzeigen 188, 1366
 - ausblenden 188, 1366
 - Klammern 1367
 - Layoutnamen 186
 - Layouts 186
 - Notenzeilenbeschriftungen 188, 1366, 1367
 - Reihenfolge 1367
 - Schlüssel 943
- Instrumentenfarben 553
- Anschlagstärke-Editor 725
 - Dynamik-Editor 728, 734
 - MIDI-CC-Editor 736, 741
 - MIDI-Pitch-Bend-Editor 735, 741
 - Percussion-Editor 713
 - Pianorollen-Editor 712
 - Spielanweisungen-Editor 724
- Instrumentenfilter 115, 117, 463, 464
- aktivieren 466
 - deaktivieren 466
 - hinzufügen 467
 - Instrumente 465, 467
 - löschen 468
 - Namen 465, 468
 - Reihenfolge 465
 - Tastaturbefehle 463, 465
- Instrumentenfilter verwalten (Dialog) 465
- Instrumentengruppen 165, 169
- Benennung 165
 - Beschriftungen 1369, 1370
 - Filter 465
 - löschen 166
 - Perkussions-Kits 165, 1371
- Instrumentenkanäle 754, 755, 757, 758
- Instrumentenlisten 687, 1036
- Seitenvorlagen 678, 679
- Instrumentennamen 183, 1360
- abgekürzt 186, 188, 1364
 - als Standard speichern 188
 - ändern 186
 - anzeigen 1361
 - ausblenden 1361, 1363, 1365
 - Ausrichtung 188, 1370
 - dehnen 188
 - Endpunkteinrichtung-Dialog 592
 - Farben 188, 1370
 - Größe 1370
 - Grundlinienverschiebung 188
 - hochgestellt 188
 - Länge 188, 1361
 - Mixer 754, 755
 - Notenzeilenbeschriftungen 188, 688, 1361, 1364, 1365
 - Nummerierung 135, 137, 1364
 - Rahmen 1037
 - Schriften 1370
 - solo 131
 - Spuren 553, *siehe auch* Instrumentenspuren
 - tiefgestellt 188
 - Token 688
 - überstreichen 188
 - unterstreichen 188

- Instrumentennamen (*Fortsetzung*)
 Wiedergabe-Modus 553, 592, 755
 zurücksetzen 188, 190
- Instrumentennamen bearbeiten (Dialog) 188
- Instrumentenspuren 552, 553
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Pianorollen-Editor 712
- Instrumentenstimmungen, *siehe* Instrumenten-
 Transposition
- Instrumentenwechsel 137, 138
 Beschriftungen, *siehe* Beschriftungen für
 Instrumentenwechsel
 eingeben 141, 229, 233
 erlauben 138
 nicht erlauben 138
 Sprache 58, 137, 139, 188
- Intelligente Anführungszeichen 687, 690
- Intensität
 Dynamikanweisungen 325, 328, 453, 728, 955,
 963, 964, 989, 991
- interaktive Anzeige der Tastaturbefehle 62
- Interpunktion
 Dauer 687
 Notenwert 690
 Timecodes 1270
- Intervallart
 Akkordsymbole 330, 333, 900, 915
 Intervalle 510, 511
 transponieren 490, 491, 512
- Intervalle
 Akkordsymbole 334, 900
 automatisches Speichern 109
 Dips 1183
 Einblendfeld 510
 Generalbass 1006
 Gitarren-Bendings, *siehe* Bending-Intervalle
 Glissando-Linien 1155
 Griffe 1171, 1173–1175
 hinzufügen 260, 267, 511
 Instrumente mit Bündeln 147
 mikrotonal 510
 Noteneingabe 232
 Obertöne 1119–1121, 1123, 1127
 Ornamente 1128
 Teilungen der Oktave 1062
 Tonhöhen-Zuordnungen 505, 515
 transponieren 490, 491, 512
 Triller 355, 359, 1135, 1137–1139, 1142
 vereinfachen 1006
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1166
 Vorzeichen 355, 510, 1138
- invertieren 1343
 Artikulationen 834
 Bindebögen 1333, 1342, 1343
 Farben 55
 Fingersätze 1012
 Generalbass 1002
 Hälse von Vorschlägen 1039
 Haltebögen 1426
- invertieren (*Fortsetzung*)
 Triolen und N-tolen 1473
 Verbalkung 872
- ionisch
 Akkordsymbole 335, 914
 Skalen 507, 515
- ## J
- Japanisch
 Akkordsymbole 900
- Jazz
 Akkordsymbole 900
 Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Bandvorlagen 73, 80
 Glyphen 775, 776
 Notenschriften 775, 776
 Notenzeilengruppen 893
- Jazz-Artikulationen 1186, 1187
 ändern 1189
 Arten 356, 1186, 1189
 Bend 1186
 Bereich 359, 367
 Darstellung 1189
 Dauer 1189
 Einblendfeld 356, 366
 eingeben 354, 356, 366, 367
 glätten 1186
 Griffe 1188
 kopieren 831
 Länge 538, 1188, 1189
 Linientypen 1189
 löschen 1190
 Ornamente, *siehe* Jazz-Ornamente
 Position 1188
 verschieben 538, 1188
 Wiedergabe 813, 814, 1186
- Jazz-Ornamente 1186, 1187
 Arten 356
 Einblendfeld 356
 eingeben 356, 359, 361
- Jazz-Standards-Akkordsymbole 900
- jeté, *siehe* Spielanweisungen
- ## K
- Kadenzen 294, 315, 317, 471, 472, 837, 1440
 Systemtrennzeichen 1378
- Kanaländerungs-Aktionen 592, 598, 800
- Kanäle 754, 757, 758
 ändern 597
 anzeigen 761
 ausblenden 761
 Effekte, *siehe* FX-Kanäle
 Einstellungen 592
 Endpunkte 592
 Expression-Maps 592, 598, 800, *siehe auch*
 Kanaländerungs-Aktionen
 FX, *siehe* FX-Kanäle
 Hall 766
 hinzufügen 763
 Höhe 761
 importieren 95

- Kanäle (*Fortsetzung*)
- Inserts [759](#), [765](#), [766](#)
 - Inserts umgehen [765](#)
 - Instrumente [597](#), [757](#), [758](#)
 - Lautstärke [762](#)
 - Metrum [757](#)
 - MIDI [95](#), [757](#), [758](#)
 - Mixer [754](#), [755](#), [757–759](#), [764](#)
 - Namen [764](#)
 - Panorama [763](#)
 - Percussion-Maps [592](#), [598](#)
 - PlugIns [592](#)
 - Scrollen [761](#)
 - solo schalten [570](#)
 - Steuerelemente [757](#), [759](#)
 - stummschalten [570](#)
 - umbenennen [764](#)
 - Video [758](#)
 - Wiedergabe [592](#)
 - Züge [754](#), [755](#), [759](#)
- Kandidatenmenüs
- Spielanweisungen-Einblendfeld [383](#)
 - Tempoeinblendfeld [304](#)
- Kapodaster [150](#)
- Abstand [151](#), [900](#)
 - Akkordsymbole [150](#), [151](#), [155–158](#), [160](#), [909](#), [910](#)
 - ausblenden [157](#), [158](#), [160](#)
 - Ausrichtung [909](#), [910](#)
 - festlegen [152–156](#), [159](#)
 - hinzufügen [152](#), [153](#)
 - Klammern [151](#), [900](#)
 - Kursivschrift [151](#), [900](#)
 - löschen [154](#), [156](#)
 - Notenzeilen [154](#), [155](#)
 - Position [157](#), [910](#)
 - Tabulatur [150](#), [152–154](#)
 - Teilton [152](#), [153](#)
- Karten
- Ein-/Ausblenden-Pfeile [42](#)
 - Layouts [120](#)
 - Partien [123](#)
 - Spieler [112](#)
 - Timecodes [123](#)
- Kästen, *siehe* Rahmen, *siehe auch* Rahmen
- Kategorien
- Ensembles [117](#), [119](#), [133](#)
 - Linien [401](#), [1238](#)
 - Notenköpfe [1089](#), [1092](#)
 - Vorlagen [73](#), [80](#), [893](#)
- keilförmige Notenköpfe [1091](#), [1093](#)
- Keillinien [401](#), [1238](#)
- anzeigen [1230](#), [1232](#), [1233](#), [1249](#)
 - ausblenden [1232](#)
 - eingeben [401](#)
- Kein-Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- keine Akkordsymbole [335](#)
- Kennzeichnung, *siehe* Kommentare, *siehe auch*
- Anmerkungen
- Kerben
- Bindebögen [1338](#)
 - Haltebögen [1422](#)
 - Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Ketten
- Haltebögen [1420](#)
- Key-Editor [700](#), [702](#), [736](#)
- Abspielmarke [562](#)
 - Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 - Anschlagstärke-Balken auswählen [751](#)
 - auswählen [709](#)
 - Bereich [700](#), [702](#)
 - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 - gebundene Noten [1358](#)
 - Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug, *siehe auch* Transformieren-Werkzeug
 - Höhe [706](#)
 - Instrumente [704](#)
 - Konfigurationen [709](#), [751–753](#)
 - kopieren [710](#), [720](#)
 - MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor
 - Noten eingeben [714](#)
 - Noten löschen [721](#)
 - Noten transponieren [718](#), [719](#)
 - Noten verschieben [717](#)
 - Notenwert [714](#), [716](#), [717](#), [722](#)
 - Perkussion, *siehe* Perkussion-Editor
 - Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
 - Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor
 - rhythmisches Raster [702](#), [708](#)
 - Scrollen [562](#), [700](#), [708](#)
 - sperrern [704](#)
 - Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 - Steuerelemente [746](#), [747](#), [749](#), [750](#)
 - Stimmen [568](#), [702](#), [704](#)
 - Tastaturbefehle [44](#), [704](#), [706](#), [707](#)
 - Tempo [742](#)
 - Transformieren-Werkzeug, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 - Triolen und N-tolen [712](#)
 - Werkzeugzeile [702](#)
 - Zoom [700](#), [707](#)
- Keyboards
- Layouts [65](#)
 - Noten eingeben [228](#)
 - Tastaturbefehle-Maps [62](#)
- Keyswitches [800](#)
- Expression-Maps [786](#), [792](#)
 - MIDI-Import [95](#)
 - Percussion-Maps [806](#)
- Kick-Drum, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Kits, *siehe* Perkussions-Kits
- Klammern [891](#)
- Abstand [923](#)
 - Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole in Klammern
 - Anzahl [1295](#), [1311](#)
 - anzeigen [892](#), [896](#), [920](#)
 - Arpeggio-Zeichen [1148](#)
 - Art von Ensemble [80](#), [893](#)
 - ausblenden [892](#), [896](#), [920](#)
 - Bundnummern [1161](#), [1166](#)
 - Capo-Akkordsymbole [151](#), [900](#)
 - divisi [892](#), [893](#), [896](#), [897](#), [1238](#), [1383](#)
 - Dynamikanweisungen [961](#)
 - eingeben [330](#), [336](#), [412](#), [414](#), [819](#), [920](#), [961](#), [996](#), [1000](#), [1103](#), [1122](#)

Klammern (*Fortsetzung*)

Fingersätze [285](#), [286](#), [1019](#), [1021](#)
 Form [921](#), [1000](#), [1103](#)
 Generalbass [414](#), [996](#), [1000](#)
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gitarren-Bendings [1161](#), [1163](#)
 Größe [922](#)
 Gruppierung [169](#), [892](#), [893](#), [1369](#)
 Haltebogenketten [1105](#)
 Haltelinien [1000](#)
 Hinweise [469](#)
 horizontal, *siehe* Linien
 Instrumenten-Transposition [1367](#)
 Layouts [892](#)
 Metronomangaben [1395](#), [1398](#)
 Notenköpfe, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Notenzeilen [892](#), [893](#), [1369](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1367](#)
 Notenzeilensparationierung [630](#), [650](#)
 nummerierte Taktregionen [1299](#), [1301](#)
 Obertöne [1122](#)
 Oktavzeichen-Zahlen [948](#)
 Pedal-Fortsetzungszeichen [1218](#), [1219](#)
 Pedallinien [1218](#)
 Perkussionsnoten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Projektvorlagen [80](#)
 Regionen mit Strichnotation [1311](#), [1313](#)
 sekundäre [895](#), [897](#)
 Spielanweisungen [1231](#)
 Spielergruppen [169](#), [850](#), [1369](#)
 Stärke [921](#)
 Stil [921](#)
 Tabulatur [1123](#), [1161](#), [1163](#), [1166](#)
 Taktarten [294](#), [298](#), [1445–1447](#), [1450](#)
 Taktstriche [849](#), [850](#)
 Taktwiederholungen [1292](#), [1295](#), [1299](#), [1301](#)
 Taktzahlen [865](#)
 Tempomarkierungen [1395](#), [1398](#)
 Triller [1141](#)
 Triolen und N-tolen [1472](#)
 Unterklammern [895](#), [897](#)
 verschachtelte Unterklammern [898](#)
 verschieben [923](#), [1107](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [1094](#)
 Vibratohebel-Dive-and>Returns [1166](#)
 Vorlagen [80](#)
 Vorzeichen [819](#), [828](#), [1122](#)
 Zahlen [1295](#), [1299](#), [1301](#), [1313](#)
 Klappenschläge, *siehe* Spielanweisungen
 Klarinette, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente
 klassisch
 Regel für Anwendungsdauer von Vorzeichen [826](#)
 Klassisch
 Ornamente [359](#)
 Triller [1143](#), [1146](#)
 klassische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 klassische Regel für Vorzeichendauer [827](#)
 Klaviatur-Bereich [211](#)
 Tastaturbefehle [44](#)

Klavier [134](#)

Akkoladen [895](#)
 Bindebögen [283](#)
 Dynamikanweisungen, *siehe*
 Dynamikanweisungen
 erneutes Betätigen [1204](#), [1209](#), [1213](#)
 gedrückte Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Hand-Zeichen, *siehe* Linien
 Niveauänderungen [1204](#), [1209](#)
 Pedallinien, *siehe* Pedallinien
 Substitutions-Fingersätze [1010](#)
 Wiedergabe [1222](#)
 Wiedergabe von Akkordsymbolen [558](#)
 Kleinbuchstaben
 Akkordsymbole [900](#)
 Römische Ziffern [690](#)
 Titel der Partien [690](#)
 kleine Noten [454](#)
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilengröße
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Triller, *siehe* Triller
 Triolen und N-tolen [1466](#), *siehe auch* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 Vorschläge, *siehe* Vorschläge
 kleiner Finger [1020](#)
 Einblendfeld [288](#)
 eingeben [288](#)
 Klick [277](#), [580](#)
 aktivieren [563](#)
 deaktivieren [563](#)
 Einstellungen [277](#)
 Einzähler [274](#), [278](#)
 Lautstärke [762](#)
 MIDI-Aufnahme [274](#)
 Mixer [754](#), [755](#)
 Sound [277](#), [554](#), [555](#)
 Wiedergabe [277](#), [554](#), [555](#), [563](#)
 klingend
 Bereiche für Perkussions-Legenden [1493](#), [1495](#)
 Notenwert [722](#), [1045](#), [1465](#), *siehe auch* gespielter
 Notenwert
 Tonhöhe, *siehe* klingende Tonhöhe, *siehe auch*
 klingende Notation
 klingende Notation [181](#)
 Anzeige [180](#)
 drucken [606](#)
 exportieren [611](#)
 Instrumenten-Transposition [1366](#)
 Layouts [176](#), [180](#), [606](#), [611](#), [687](#), [1036](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1360](#), [1366](#)
 Schlüssel [343](#), [943](#), [945](#)
 Statusanzeige [39](#)
 Token [687](#), [1036](#)
 Tonhöhe eingeben [220](#)
 klingende Tonhöhe [181](#), [1119](#)
 Layouts [180](#)
 Obertöne [1123](#)
 Tonhöhe eingeben [220](#)
 Wiedergabe [568](#)
 Knotenpunkte [1119](#)
 ändern [1121](#)

- Kombinationen
 - Einzelstimmen-Layouts [178](#)
 - Tremolos [812](#)
 - Wiedergabe-Anweisungen [798](#), [802](#)
 - Wiedergabe-Spielanweisungen [812](#)
- kombinierte Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
- Komma
 - Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- Kommentar (Dialog) [519](#)
- Kommentare [469](#), [518](#)
 - ändern [523](#)
 - antworten [522](#)
 - anzeigen [524](#)
 - ausblenden [524](#)
 - Autoren [518](#), [523](#)
 - Bereich [520](#)
 - Dialog [519](#)
 - drucken [524](#), [606](#), [624](#)
 - exportieren [520](#), [524](#), [611](#), [624](#)
 - Farben [56](#)
 - hinzufügen [521](#), [522](#)
 - Initialen [518](#), [523](#)
 - Instrumente [520](#)
 - Liste [520](#)
 - löschen [474](#), [520](#)
 - Taktzahlen [520](#), [521](#)
- Komponenten
 - Akkorddiagramme [926](#)
 - Akkordsymbole [332](#), [900](#), [903](#)
 - Artikulationen [831](#)
 - Fortsetzungslinien für Spielanweisungen [1231](#)
 - Linien [1240](#)
 - Tempomarkierungen [1394](#)
- Komponist [71](#), [77](#)
 - erste Seiten [679](#), [1036](#)
 - hinzufügen [77](#)
 - Partie-Überschriften [682](#)–[684](#)
 - Schriften [780](#)
 - Token [689](#)
- komprimierte MusicXML [86](#), [87](#)
- Konfigurationen
 - Endpunkte [592](#), [595](#)–[597](#)
 - Key-Editor [709](#), [751](#)–[753](#)
 - Tonarten [1055](#)
 - Vorzeichen [823](#), [826](#), [1055](#)
 - Wiedergabe [59](#), [583](#)
- konstante Punkte [731](#), [739](#), [742](#)
 - eingeben [730](#), [738](#), [743](#)
- kontinuierlich
 - Ansicht [40](#), [50](#), [700](#), [712](#), [713](#)
 - Balken über Notenzeilen hinaus [877](#)
 - Gabeln [975](#)
 - Studierzeichen [1261](#)
 - Taktanzahl [1293](#), [1300](#)
- Kontrabass, *siehe* Instrumente
- Kontrapunkt [255](#)
 - MIDI-Aufnahme [273](#), [274](#)
 - MIDI-Import [92](#)
 - Stimmen [238](#), [1502](#)
 - Taktpausen [255](#), [1326](#)
- kontrapunktisch, *siehe* Kontrapunkt
- Kontrollpunkte
 - Bindebögen [1350](#), [1351](#)
 - Griffe [1337](#), [1357](#), [1437](#)
 - Haltebögen [1432](#), [1437](#)
- Konventionen [614](#)
 - Arpeggio-Zeichen [1151](#)
 - Atemzeichen [1051](#)
 - Dynamikanweisungen [956](#)
 - Ensembles [80](#)
 - Fermaten [1050](#)
 - Fingersätze [1009](#)
 - Harfen-Pedalangaben [1200](#)
 - Liedtext [1070](#)
 - mittleres C [52](#)
 - Ornamente [1129](#)
 - Pausen [1050](#), [1318](#)
 - Pedallinien [1210](#)
 - Spielanweisungen [1227](#)
 - Stichnoten [954](#)
 - Stimmen [1505](#)
 - Studierzeichen [1260](#)
 - Tempomarkierungen [1391](#)
 - Tonarten [1055](#), [1057](#)
 - Tremolos [1458](#)
 - Triller [1129](#)
 - Vorschläge [1039](#)
 - Vorzeichen [818](#), [826](#), [1055](#), [1062](#)
 - Zäsuren [1051](#)
- konvertieren
 - Layouts in Grafikdateien [611](#)
 - Noten in Triolen und N-tolen [1468](#)
 - Noten in Vorschläge [1040](#)
 - PDF [611](#)
 - Triolen und N-tolen in normale Noten [1469](#)
 - Vorschläge in normale Noten [1041](#)
- Kopfzeilen
 - Anschlagstärke-Editor [725](#)
 - Dynamik-Editor [728](#)
 - Editoren [709](#)
 - Key-Editor [700](#)
 - MIDI-CC-Editor [736](#)
 - MIDI-Pitch-Bend-Editor [735](#)
 - Partien [682](#)
 - Percussion-Editor [713](#)
 - Pianorollen-Editor [704](#), [712](#)
 - Spuren [543](#), [545](#), [553](#)–[555](#), [557](#)
 - Tempo-Editor [742](#)
- kopieren [474](#), [477](#)–[479](#)
 - Akkorddiagramm-Formen [933](#)
 - Akkordmodus [262](#)
 - Akkordsymbole [445](#), [906](#)–[910](#)
 - Artikulationen [831](#)
 - Balken [881](#)
 - Bindebögen [480](#), [831](#)
 - Dynamikanweisungen [477](#), [480](#), [710](#), [734](#), [986](#)
 - Eigenschaften [677](#)
 - Einfügen-Modus [470](#)
 - Einzelstimmenformatierung [675](#)
 - Instrumente [128](#)
 - Liedtext [1066](#)
 - MIDI [480](#), [710](#), [741](#)
 - Noten [477](#)–[479](#), [720](#), [831](#), [881](#)
 - Notenzeilenspationierung [657](#)

- kopieren (*Fortsetzung*)
 Partien 81, 174
 Punkte 710
 Rahmen 678, 679
 Seitenformatierung 676
 Seitenvorlagen 678, 679
 Spielanweisungen 1232
 Spieler 128
 Systemobjekte 445, 1380
 Taktstriche 174
 Tempomarkierungen 477, 710
 Tonhöhen 504, 514
 Tremolos 881
- Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
- Kreis
 Akkordsymbole 900
 Fingersätze 1015
 Gabeln, *siehe* Niente
 Notenköpfe 1089, 1093, 1479, 1482, 1483
 Obertöne 1123, 1126
 rhythmische Elemente 502, 503, 514
 Saitenanzeigen 1032
 Spielanweisungen 387, 1223
 Taktzahl-Einfassungen 853
 Tapping 1179
 Tonhöhen 502, 503, 514
- Kreuz-Notenköpfe 1090, 1093
 Ghost-Notes 1182
 Perkussion 1479, 1482, 1483
- Kreuze, *siehe* Vorzeichen
- Krümmungsrichtung
 Bindebögen 1333, 1342, 1343, 1356
 Gitarren-Bendings 455
 Gitarren-Pre-Bends 1169
 Haltebögen 1425, 1426, 1435
 Notenkopfklammern 1107, 1108
 Vorschläge 1333
- künstliche Obertöne 1119
 ändern 1127
 anzeigen 1120
 ausblenden 1120
 Stile 1123, 1127
 Teiltöne 1121
 Tonhöhe 1121
 Vorzeichen 1122
 Wiedergabe 1119–1121
- Kursivschrift
 Akkorddiagramme 937
 Akkordsymbole 151, 900, 906
 Dynamikanweisungen 955
 Fingersätze 937, 1017, 1018
 Generalbass 1005
 Instrumentennamen 1370
 Liedtext 1076, 1080
 Notenzeilenbeschriftungen 188, 780, 1370
 Spielergruppen-Beschriftungen 1369, 1370
 Studierzeichen 1264
tasto solo 1005
 Tempomarkierungen 1394
 Text 405, 780, 783
 Wiederholungsenden 1278
- Kurve
 Dynamikanweisungen 989
- kurz
 Halsstummel 886
 Noten 97, 229, 233, 238, 243–245, 250, 258, 260, 263, 268–270, 531, 716, 793, 1038, 1045
 Partituren, *siehe* zusammenführen, *siehe auch* Layouts
 Taktstriche 844, 846
- Kurzbefehlleiste 66
 Aliase 69, 70
 anzeigen 68
 Befehle 67, 68
 Einträge 66
 Gehen zu 67, 68
- Kurztoninstrumente 989
 Anschlagstärke 725, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
- L**
- l.v.-Haltebögen, *siehe* Laissez-Vibrer-Haltebögen
- laden
 MIDI-Instrumente 550, 564, 583, 589
 Sounds 550, 564, 583, 589, 763, 765, 766
 Videodateien 195
 VST-Instrumente 550, 564, 583, 589
 Wiedergabevorlagen 589
- Laissez-Vibrer-Haltebögen 1223, 1429
 Breite 1429, 1432
 Form 1432
 Winkel 1432
- Länge 450, 538
 Akkoladen 895
 Akkordsymbol-Klammern 921
 Arpeggio-Zeichen 361, 363, 1151
 Audio 106
 Bindebögen 1332, 1344
 Divisi-Passagen 481, 485
 Durchstreichung von Vorschlägen 1044
 Dynamikanweisungen 450, 732, 973
 Fingersatz-Slides 1028
 Fortsetzungslinien 1227, 1229, 1235
 Gabeln 960, 978
 Generalbass 997, 998, 1001, 1003
 gespielter Notenwert 722
 Gitarren-Bendings 1171, 1173, 1175
 Glissando-Linien 1159
 H-Balken 1328
 Haken 538, 1205, 1279
 Hallfahne 106
 Halsstummel 886
 Haltelinien 997, 998, 1001, 1003, 1171
 Instrumentennamen 139, 140, 186, 1361
 Jazz-Artikulationen 1188, 1189
 Klammern 1107
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1429
 Liedtext-Fülllinien 1081
 Liedtext-Trennstriche 1081
 Linien 401, 403, 450, 1227, 1229, 1230, 1235, 1246–1248, 1259
 Mehrtaktpausen 1328
mesa di voce 978
 Namen der Spieler 184
 Noten 269, 716, 717, 722

- Länge (*Fortsetzung*)
 Notenhäse 873, 1116
 Notenkopfkammern 1107
 Notenzeilenbeschriftungen 1361, 1364
 notierter Notenwert 722
 Oktavzeichen 450, 951
 Pedallinien 1205, 1210, 1213, 1217
 Perkussions-Legenden 1495, 1496
 Phrasen mit Taktwiederholungen 453, 1291
 Saitenanzeigen 1227, 1229
 Spielanweisungen 1227, 1229, 1235
 Spielergruppen-Namen 171
 Systeme 536, 641
 Systemtrennzeichen 1379
 Takte 471, 837
 Taktstriche 849–851
 Tempomarkierungen 1391, 1403
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1471
 Wiederholungsenden 1276, 1279
- Langtoninstrumente 989
- Largo, *siehe* Tempomarkierungen
- Latenz
 MIDI-Aufnahme 273, 278
 Wert ändern 279
- Läufe
 Gitarren-Bendings 1161, 1171
- laufende Überschriften 679
 ausblenden 640
 Partie-Überschriften 640
 Schriften 780
 Seitenvorlagen 680
- Laute, *siehe* Instrumente mit Bündeln
- Lautstärke
 Anschlagstärke 725–727, 746, 749, 795
 Anschwellen, *siehe* messa di voce
 Audiospuren eines Videos 197
 Dynamikanweisungen 732, 955, 963, 982, 989, 991
 Kanalmetren 754, 755, 762
 Klick 762
 Metronom-Klick 277
 MIDI 990
 Mixer 754, 755, 762
 Notenköpfe in Klammern 1103
 Silence-Wiedergabevorlage 583, 584
 Spuren 754, 755, 762
 Wiedergabe 762, 795, 989, 991
 zurücksetzen 762
- Layout-Auswahl 30
 Layouts wechseln 43
 Reihenfolge der Layouts 181
- Layout-Karten 120, 124
 Ein-/Ausblenden-Pfeile 42
 öffnen 120
 Zahlen 120, *siehe auch* Layout-Nummern
- Layout-Nummern 120
 ändern 182
 Reihenfolge 181
- Layout-Optionen 26, 768
 als Standard speichern 768
 Dialog 768
 in andere Layouts kopieren 674, 675
 suchen 768
 Taktzahlen 852–854, 857
- Layout-Optionen (Dialog) 768
- Layoutnamen 183, 186
 ändern 186
 erste Seiten 679
 Rahmen 1037
 Token 687
 Vorzeichen 186
 zurücksetzen 186
- Layouts 23, 120, 124, 176, 673
 Abweichungen von Seiten entfernen 681
 Akkoladen 892, 893, 895, 896, *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Akkordsymbole 908
 an Papier anpassen 620
 Ansichtstypen 40
 Audio exportieren 104
 Ausrichtung 620, 626, 631, 641, 650
 auswählen 30
 Benennung 186, *siehe auch* Layoutnamen
 benutzerdefinierte Partituren 176
 Bereich im Einrichten-Modus 120, 176
 Bereiche des Drucken-Modus 602
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1368
 Bildauflösung 612
 Darstellung von Perkussions-Kits 1492
 Dateinamen 614
 divisi 1383
 drucken 606, 616, 620
 Dynamikanweisungen 959
 Eigenschaften 677, 695, 697
 Eigenschaften kopieren 677
 Einrückungen 1381, 1382
 Einstellungen 768
 Einzelstimmen 176, 178, 674
 Einzelstimmen übertragen 674–676
 enharmonische Schreibung 494, 497, 498
 erstellen 95, 178, 183
 Exemplare 606
 exportieren 611, 616
 Farbmodus 612
 festlegen 659–661
 Fingersatz 1016
 folgen 659, 660
 formatieren 674, 675
 Formatierungen kopieren 674–676
 Generalbass 994
 Gesamtpartituren 176
 Grafikdateien 611, 621
 große Taktarten 1445, 1446
 Harfen-Pedalangaben 1196
 Instrumentenfilter, *siehe* Instrumentenfilter
 Karten, *siehe* Layout-Karten
 Klammern 892, 893, 896, *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Klaviatur 65
 klingende Notation 181, 687, 1036
 laufende Überschriften 640
 Layouts-Bereich 120
 leere Notenzeilen 632, 635
 linke Seiten 636
 löschen 182
 Marker 1265, 1266
 mehrere Fenster 49

Layouts (*Fortsetzung*)

mehrere öffnen 45, 48
 Mehraktpausen 854, 1327, 1329
 MIDI exportieren 99
 MIDI-Import 95
 MusicXML-Dateien 87
 Navigation 458–462
 Notenabstand 530, 531
 Notenschreibung 494, 497, 498
 Notenzeilen 632–634
 Notenzeilen ausblenden 632–634
 Notenzeilenbeschriftungen 688, 1361
 Notenzeilenfilter, *siehe* Instrumentenfilter
 Notenzeilengröße 629
 Notenzeilenspationierung 630, 631, 650, 1413
 nummerierte Taktregionen 1299
 Nummerierung ändern 182
 öffnen 33, 43
 Orchesterordnung 129–131, 169, 1369, 1370
 Papierformate 619
 Partie-Überschriften 639, 640, 682–684
 Partiebereiche 608, 609
 Partien 124, 179, 637, 638
 Partien entfernen 179
 Partien hinzufügen 179
 Perkussions-Legenden 1493
 Rahmen 1037, *siehe auch* Ränder
 Rahmenumbrüche 667
 Rahmenverkettungen, *siehe*
 Notenrahmenverkettungen
 Ränder 627, 642, 644
 Registerkarten 33, 45
 Reihenfolge 181
 Schlüssel 343, 942, 943, 945, 950
 Schriftgröße 778, 780
 Seitenbereiche 608, 609, 616
 Seitengröße 619, 626
 Seitenvorlage-Sets 628, 679
 Seitenvorlagen, *siehe* Seitenvorlagen
 Seitenwechsel 667
 Seitenzahlen 1191
 Skalierungsfaktor 620
 sortieren 181
 sperren 661
 Spieler 124, 178
 Spieler entfernen 178
 Spieler hinzufügen 178
 Spieler-Reihenfolge 129–131, 169, 1369, 1370
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Studierzeichen 1260, 1264, 1380
 Systemformatierung 630, 641, 650, 663, 674
 Systemobjekte 1380
 Systemtrennzeichen 1378
 Tacets 670, 672, 673
 Taktarten 1445, 1446, 1455
 Taktzahlen 852, 854, 856, 857
 Tastatur 62
 Text 404, 679, 1406, 1413, 1418
 Timecodes 1266, 1271, 1272
 Titel 678, 679, 682
 Titlei 1036
 Token 687, 688, 1036
 transponieren 141, 176, 180, 181, 687, 1036

Layouts (*Fortsetzung*)

vergleichen 48
 Verteilen 658–662
 vertikale Ausrichtung 631
 Vorzeichen 494, 497, 498
 wechseln 43
 Wiederherstellen 183
 Wiederholungsmarkertext 1284
 Zahlen, *siehe* Layout-Nummern
 Zoom 463
 zusammenführen 673
 Layouts mit ungeraden Seitenzahlen
 Booklets 617
 drucken 606, 617
 Layouts-Bereich
 Drucken-Modus 601, 602
 Einrichten-Modus 111, 120
 Leadsheets
 Akkorddiagramm-Raster 929, 931
 Akkordsymbole 899
 Capo-Akkordsymbole 156–160
 Projektvorlage 80
 Schlüssel 944
 Systeme pro Rahmen 660
 Takte pro System 659
 Taktstriche 847
 Tonarten 1057
 leere Bereiche, *siehe* gelöschte Hintergründe
 leere Notenzeilen 632
 anzeigen 632–635, 650
 ausblenden 632–635, 650
 hinzufügen 127, 133, 141
 nach Partien 635
 Systemtrennzeichen 1378
 Tacets 670
 leere Seiten
 Änderungen an Notenzeilenspationierung 653
 löschen 24, 681, 1407
 leere Stimmen 1508
 leere Takte
 anzeigen 1327
 eingeben 315, 316
 löschen 839
 Mehraktpausen 1327
 Pausen, *siehe* Taktpausen
 Legato
 Bindebögen 1331, 1358
 Notenwerte 269
 Spielanweisung, *siehe* Spielanweisungen, *siehe*
auch Wiedergabe-Anweisungen
 Wiedergabe 773, 795, 1358
 leggiero, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 leichte Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 leichter Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
 lento, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe*
auch Tempomarkierungen
 Lento, *siehe* Tempomarkierungen
 Lernmaterialien 71
 letzte Projekte 71, 75
 letzte Taktstriche 314, 843–845
 Anzahl der Durchläufe 575, 1274
 eingeben 312, 315, 318, 319, 845

- letzte Taktstriche (*Fortsetzung*)
 Ende von Systemen 846
 Wiederholungs-Taktstriche 846
- Libretto
 exportieren 1068
 Librettist 77, 689
- Lieder, *siehe* Partien
- Liedtext 1063, 1407
 Absatzstile 1076, 1077
 Abstand 1070
 ändern 1064, 1078–1080, 1083
 Arten 410, 1063, 1065
 Ausrichtung 1070, 1072
 auswählen 442, 448, 1070
 bearbeiten 1078–1080
 Bindestriche, *siehe* Liedtext-Trennstriche
 drucken 1068
 Einblendfeld 409–411
 eingeben 409, 411
 Elisionsbögen 409, 411, 1086
 exportieren 1068
 Fadenkreuz 541
 Farben 56, 1076
 Filter 448, 1069, 1070
 Fülllinien, *siehe* Liedtext-Fülllinien
 geschützte Leerzeichen 409, 411, 1079
 Griffe 1071, 1074, 1081
 Größe 1076, 1077, 1080
 Haltebögen 409, 1070, 1081
 kopieren 1066
 Kursivschrift 1076, 1080
 Leerzeichen 409, 411, 1079
 Linien, *siehe* Liedtextzeilen, *siehe auch* Liedtext-Fülllinien
 löschen 474
 melismatisch 409, 411, 1070, 1081
 Notenabstand 531, 1070, 1072
 notenzeilenabhängige Positionierung 1073, 1074
 Ostasiatische Elisionsbögen 1086
 Platzierung 1070
 Position 1070
 Refrain 410, 1063, 1064, 1083
 Schriftstile 1076, 1077, 1080
 Silbentypen 411, 1065, 1066
 Spatiationierung 531, 1070, 1072, 1074, 1076, 1077, 1080
 Speichern 1068
 Strophennummern 1085
 Text 1078–1080
 Übersetzungen 410, 1063, 1064, 1083
 Verbalkung 869
 Versätze 1074
 verschieben 481, 485, 538, 1072–1074, 1083, 1084
 vertikale Position 1063, 1064, 1073, 1074, 1082–1084
 Zähler 1079
 Zoom 1079
- Liedtext-Fülllinien 409–411, 1063, 1065, 1081, 1082
 eingeben 409, 411
 erweitern 409
 Griffe 1081
 verschieben 538, 1081
- Liedtext-Trennstriche 1065, 1081
 Absatzstile 1077, 1081
 eingeben 409
 erweitern 409
 Griffe 1081
 verschieben 538, 1081
- Liedtextzeilen 410, 1063, 1082
 ändern 1064, 1083, 1084
 hinzufügen 409, 410
 kopieren 1066
 löschen 474
 Navigation 411
 Platzierung 1071
 Position 1071, 1074
 Versätze 1074
 verschieben 1074
 Zahlen 1082–1084
- Ligado, *siehe* Hammer-Ons
- Limitier 759, 765
- Lin One Dither 759, 765
- Lineale
 Fadenkreuz 541
 rhythmisches Raster 221
 Wiedergabe-Modus 543
- lineare Punkte 731, 739, 742
 eingeben 730, 738, 743
- Linien 1155, 1223, 1229, 1238, 1240
 Abschlüsse 1234, 1240, 1250
 Abschnitte 1259
 Abstand 1258
 Akkorde 243, 361, 363, 365, 401, 403
 allmähliche Tempoänderungen 1404
 ändern 1233, 1249, 1250
 Anfangsposition 1248
 Anmerkungen 1240
 Anschlagstärke 726
 anzeigen 450, 998, 1232
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Arten 1233, 1238, 1241
 ausblenden 450, 998, 1232
 Ausrichtung 541, 1248
 Balken, *siehe* Verbalkung
 Bindebögen 1331, 1339
 Breite 641
 Darstellung 1233, 1249, 1250
 Dauer 1246, 1247
 diagonal 401
 durch Notenköpfe 1089, 1479
 Dynamikanweisungen 728, 730, 734
 Einfassungen 853
 Einfügen-Modus 472, 473
 eingeben 400, 401, 403
 Enden 1240
 Endposition 1248
 Fadenkreuz 541
 Farben 56
 Fermaten, *siehe* Haltelinien
 Fingersätze 1030
 gelöschte Hintergründe 1257, 1258
 Generalbass, *siehe* Generalbass
 gewellt 1133, 1148
 Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Vibratohebel

Linien (*Fortsetzung*)

Glissando, *siehe* Glissando-Linien
 Griffe 1259
 Größe 1246, 1253
 Gruppen 1369
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haltebögen 1422, 1424
 Harfen-Pedalangaben 1194, 1200
 Hilfslinien 1096
 Hintergründe 1257
 horizontal 401, 1238, 1241–1243
 horizontaler Text 1256
 Jazz-Artikulationen 1186, 1189
 Klammern 891, 895, 898, 1369
 Komponenten 1240
 Länge 538, 1246–1248, 1259
 Liedtext 409–411, 1063, 1081, 1082, *siehe auch*
 Liedtext-Fülllinien
 löschen 474
 Marker 1266
 MIDI 736, 738, 741
 Noten, *siehe* Notenhäse, *siehe auch* Verbalkung
 Noten verbinden, *siehe* Balken
 Notenköpfe 1089, 1248, 1479
 Notenzeilen 1375
 Notenzeilen-übergreifend 403
 notenzeilenabhängige Positionierung 1244, 1245
 Oktavzeichen, *siehe* Oktavzeichen
 Pausen, *siehe* Zäsuren, *siehe auch* Pausen
 Pedal, *siehe* Pedallinien
 Platzierung 1242, 1244, 1245
 Position 1241
 Rahnumbrüche 1259
 Reihenfolge 1228, 1243
 Saitenanzeigen 397, 398, 450
 schräg 401, 1238, 1245
 Schriften 1253
 sekundäre Balken 883
 sekundäre Klammern 895, 898
 Spalten 1243
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-
 Beschriftungen
 Stärke 900
 Stop-Position 472, 473
 Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Systemumbrüche 1240, 1259
 Tabulatur 1384
 Taktstriche, *siehe* Taktstriche
 Taktzahlen 857–859
 Tempomarkierungen 554, 742, 1400, 1403
 Text 780, 1240, 1252–1258, 1414
 Timecodes 1266
 Triller 1133–1135
 Triolen-/N-tolen-Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-
 Klammern
 umkehren 1251
 verschieben 481, 485, 538, 1242, 1243, 1259
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente
 1031
 vertikal 403, 1238, 1241
 vertikale Position 1228, 1241, 1244
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel

Linien (*Fortsetzung*)

Vorschläge 1042, 1243
 Vorzeichen 1248
 Wiedergabe, *siehe* Abspielmarke
 Wiederholungsenden, *siehe* Wiederholungsenden
 Wiederholungsmarkertext 1284
 Zäsuren, *siehe* Zäsuren
 zeichnen 743
 Zuordnungen 401, 1238, 1241
 linke Seiten
 beginnen ab 636
 linke Zone 37, 38
 anzeigen 44
 ausblenden 44
 Drucken-Modus 602
 Einrichten-Modus 112
 Notensatz-Modus 527
 Schreiben-Modus 205
 Linke-Hand-Haken, *siehe* Linien
 Listen
 Hub 71
 Kommentare 520
 Spieler 183, 687
 Loco, *siehe* Oktavzeichen
 lokal
 Akkordsymbole 330, 899
 Eigenschaften 677, 695, 697
 Generalbass 412, 993
 lokrisch
 Akkordsymbole 335, 914
 Skalen 507, 515
 löschen 474, 525
 Abstände zwischen Noten 269
 Abweichungen bei der Wiedergabe 723
 Akkordsymbole 907
 Ändern des Pedalniveaus 1209
 Änderung des rhythmischen Feelings 580
 Änderungen an Notenzeilensparationierung 655
 Änderungen der Anschlagstärke 727
 Änderungen der Halsrichtung 1115
 Anzahl 1288
 Artikulationen 831
 Auftakte 471
 automatisch gespeicherte Projekte 107, 108
 Balken 869
 Dateien 71
 Dynamikanweisungen 711
 Editoren 709
 Effekte 766
 Effektkanäle 764
 Einfügen-Modus 470
 Einrückungen 1382
 Endpunkte 595, 597
 erneutes Betätigen 1209
 Fermaten 1052
 Fingersatz-Slides 1027
 Fingersätze 1016, 1017
 FX-Kanäle 764
 Gitarren-Post-Bends 1171
 Gitarren-Pre-Bends 1171
 Gitarrentechniken 1185
 Gruppen aus Perkussions-Kits 166
 Haltebögen 486, 888–890, 1430, 1431, 1498, 1499

löschen (*Fortsetzung*)

Inserts 766
 Instrumente 132, 146, 168
 Instrumenten-Transposition 188, 1366
 Instrumentenfilter 468
 Instrumentennamen 1361
 Jazz-Artikulationen 1190
 Kapodaster 154, 156
 Key-Editor-Konfigurationen 753
 Klammern 819, 828, 920, 961, 996, 1000, 1103
 Kommentare 520
 Kursbefehlleisten-Aliase 70
 Layouts 182
 leere Seiten 24
 Marker 420
 MIDI-Punkte 711
 Niente-Markierungen 982
 Noten 471, 721, 837, 1097, 1101
 Notenabstandsänderungen 536
 Notenkopfklammern 1103
 Notenzeilen 632, 633
 Notenzeilenbeschriftungen 1361
 Nummern der Partie 683
 Partie-Nummern 684
 Partie-Überschriften 639
 Partien 176, 179
 Pausen 269, 837, 1324, 1325
 Pedallinien 1209
 Projekte 71
 Punktierungen 1097, 1098, 1101
 Rahmen 639, 780, 1037, 1414
 Rahmenumbrüche 662, 670
 Saiten 147
 Saitenanzeigen 1033
 Scoops 1185
 Seiten 681
 Seitenvorlagen-Abweichungen 681
 Seitenzahlen 1191
 Spieler 132, 171, 172, 174, 178
 Stimmen 1508
 Stop-Positionen 473
 Systemeintrückungen 1382
 Systemumbrüche 662, 667
 Takte 313, 471, 837-840
 Taktstriche 850
 Taktzahländerungen 863
 Tapping 1185
 Tastaturbefehle 65, 66
 Tempomarkierungen 711
 Titel 639
 Tonhöhen-Zuordnungen 505
 tre corde 1221
 Tremolos 1461
 Trillerintervalle 1140
 Triolen und N-tolen 1469
 überlappende Noten 269
 Videos 197
 Vorlagen 753
 Vorschläge 1041
 Vorzeichen 818
 Wiedergabe-Anweisungen 804, 814
 Zählzeiten 313, 471, 837, 839

löschen (*Fortsetzung*)

Zeit 470, 471, 837-839
 zentrierte Balken 877

loslassen

Gitarren-Bendings 1161
 Griffe 1175
 Tremolos 425, 433, 434, 1459

Lücken mitten im System

Codas 1281, 1286

Luftgeräusche, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* rautenförmige Notenköpfe

lydisch

Akkordsymbole 335, 914
 Skalen 507, 515

M

machen zu

Rahmen 528
 System 527, 665

macOS

drucken 610

Mandoline, *siehe* Instrumente mit Bündlen

manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit 633, 634

Manuskript-Papier 635

Maps

Expression, *siehe* Expression-Maps
 Perkussion, *siehe* Percussion-Maps
 Tastaturbefehle 62
 Tonhöhen, *siehe* Tonhöhen-Zuordnung

Marcato, *siehe* Artikulationen

Marker 1265, 1270

anzeigen 1265, 1285
 ausblenden 1265, 1285
 Bereich 420
 Dialog 419
 eingeben 419, 556
 exportieren 99, 100, 106
 Farben 56
 Filter 448
 Hinweise, *siehe* Hinweise
 importieren 102
 Kommentare, *siehe* Kommentare
 löschen 420, 474
 Notenzeile 1266
 Notenzeilenspatiationierung 630, 650
 Schriftstil 1268
 Spur 555, 559
 Text 102, 419, 420, 1267
 Timecodes 419, 1268
 verschieben 481, 1268
 vertikale Position 630, 650, 1266
 wichtig 421, 1269
 Wiederholungen 423, 424, 1281

Martelé, *siehe* Artikulationen

Maß

Einheiten 51

Master-Ausgangslautstärke 754, 755, 757, 758, 762

Mausbearbeitung

aktivieren 218
 deaktivieren 218

- Mauseingabe 216
aktivieren 200, 218
deaktivieren 200, 218
Einstellungen 217
- Maximizer 759, 765
- mehrere
Buzz-Roll, *siehe* Tremolos
Codas 1282
Notenzeileneingabe 227, 243
Partien auf Seiten 637
Sätze 173
segno 1282
Taktzahlen pro System 858
- mehrfaches Einfügen 478, 479
- mehrstimmige Kontexte 1502
Artikulationen 831
Bindebögen 1333
Dynamikanweisungen 455, 966
Fermaten 1050, 1052
Gitarren-Pre-Bends 1169
Halsrichtung 1039, 1112, 1508
Haltebögen 1426
Noten 1508
Noten eingeben 238
Notenausrichtung 1505
Ornamente 455, 1129
Pausen 1318, 1320–1322
Punktierungsverbindung 1098
Schrägstriche 1306, 1308
Stimmspaltenindex 1506
Vorschläge 1039, 1333
- Mehrtaktpausen 670, 1290, 1327
anzeigen 1327
ausblenden 1327
Breite 1328
einzelne Takte 1327
Hinweise 469, 1329
Schlüssel 1328, 1329
Tacets 670, 672
Taktarten 1328, 1329
Taktstriche 318
Taktzahlen 852, 854
Tonarten 1328, 1329
trennen 1327, 1329
verschieben 1329
- mehrzeilige Instrumente 1376
Bindebögen 283
Notenzeilen ausblenden 632–634, 650
Notenzeilen-übergreifende Balken 877, 879–881
- melismatischer Liedtext 409, 411, 1070, 1081
- melodisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
- meno, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch* Vortragsbezeichnungen
- Mensurstriche 850
- messa di voce 979
Abstand 978
anzeigen 981
eingeben 321, 324, 325, 328, 981
Griffe 973, 979, 980
Haltebögen 325, 328, 481
Länge 978
Öffnung 973
- messa di voce (*Fortsetzung*)
verschieben 481, 956, 973, 979, 980
Vorschläge 980
- metrische Modulation
Triolen und N-tolen 1469
- Metronom-Klick, *siehe* Klick
- Metronomangaben 1389, 1390, 1396
ändern 453, 745, 1396, 1398
anzeigen 1394
ausblenden 1394
auswählen 442
Bereich 1397
Darstellung 1398
Dezimalstellen 309, 311, 1396
Einblendfeld 304
eingeben 304, 309, 311, 743
Gleichungen 307, 1405
Größe 1394
Klammern 1395, 1398
Klick 277, 555
Komponenten 1398
mehrere Positionen 1380
Punkt 1398
Reihenfolge 1400
relative Tempoänderungen 1398
Schriften 1394
ungefähr 1398
verschieben 481, 538, 1400
vertikale Positionen 1380
Werte 453, 745, 1396
Wiedergabe 277, 555, 580, 1397
Zählzeiteinheiten 306, 453, 1396
- Metrum 1439
2/2-Takt 890
ändern 453
Balkengruppierung 867, 889
Kanalniveaus 754, 755
Notengruppierung 867, 888, 890, 1305
offen 1440, 1447, 1449
Pausengruppierung 867, 888, 890
Rhythmusstriche 1305
Taktarten, *siehe* Taktarten
Tremolos 1457
Triolen und N-tolen 1466
unregelmäßig 837, 840
- Mezzo
Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
- MIDI
aufnehmen, *siehe* MIDI-Aufnahme
Befehle 61, 65
Bereich 134
Bindebögen 1358
Controller, *siehe* MIDI-Controller
Dateien, *siehe* MIDI-Dateien
Dialog 89, 97, 100
Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-Bend-Editor
eingeben 738, 741
Endpunkte 592, 595, 597
exportieren 104
Expression-Maps 786, 787, 801, 802
Fader 755

MIDI (Fortsetzung)

Geräte, *siehe* MIDI-Geräte
Histogramm-Werkzeug 746, 747
importieren 88, 89, 97, 98
Instrumente 545, 549, 553, *siehe auch* MIDI-Instrumente
Instrumente laden 550, 564, 583, 589
Kanäle 545, 592, 754, 755, 757, 758
Key-Editor 736
kopieren 480, 710, 741
Lautstärke 990
löschen 711
Marker 555
mittleres C 52
Mixer 754, 755, 757, 758
Muster 98
Navigation 65
Notenbereich 134
Noteneingabe 228, 243, 253
öffnen 74
Panorama 755, 757, 763
Pedallinien 1222
Percussion-Maps 598, 806, 810
Pianorollen-Editor 712
Pitchbend 736, 788
Quantisierung 97
Reihenfolge 792
Schnittstellen 545, 592
Schreibung von Vorzeichen 253
Tempo 554, 566, 742
Tempo-Editor 742
Tempospur 554
Tempospuren 101–104
thru 273
übergehen 741
überlappende Noten 269
verbinden 480
Verbindung aufheben 480
Werte 740, 746, 747, 750
Wiedergabe 553, 592, 806
MIDI exportieren (Dialog) 100
MIDI thru 273
MIDI-Aufnahme 273, 274
Audio-Puffergröße 278, 280
beenden 274
beginnen 274
Bindebögen 278
Dialog 97
Einstellungen 278
Einzähler 278
Geräte 281, *siehe auch* MIDI-Geräte
Haltpedal-Controller 280
Klick-Einstellungen 277, 555
Latenz 279
neu quantisieren 276
Optimierung 278
Pedallinien 278, 280
Quantisierung 97, 274
rückwirkende Aufnahme 276
Stimmen 273, 274
Taktarten 274
Tempomodus 566
Tonhöhe 220

MIDI-Aufnahme (Fortsetzung)

Tonhöhe eingeben 220
Transport-Fenster 580
Tremolos 278
Triller 278
überlappende Noten 269
Vorschläge 97, 1040
Wiederholungen 276
MIDI-CC-Editor 735, 736
Filter 748
hinzufügen 709, 736
Histogramm-Steuerelemente 747
Höhe 706
konstante Punkte 739
lineare Punkte 739
Pedallinien 1222
Punkte auswählen 709
Punkte eingeben 738
Punkte kopieren 710
Punkte löschen 711
Punkte verschieben 740
schließen 709, 736
Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
Transformieren-Steuerelemente 750
Werte 740, 746, 747, 749, 751
Zoom 707
MIDI-Controller 736, 990
Dynamikanweisungen 990
Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-Bend-Editor
eingeben 709, 738, 741
kopieren 480, 710, 741
Pedallinien 1222
Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
Transformieren-Werkzeug 749
Werte 740, 746, 747, 749–751
MIDI-Dateien 88
Abweichungen bei der Wiedergabe 723
Bindebögen 95
Dialog 89, 100
exportieren 99, 100
Haltpedal-Controller 280
importieren 88, 89
neu quantisieren 276
öffnen 74
Pedallinien 88, 95, 280
Percussion-Maps 92
Quantisierung 88, 97
Spielanweisungen 95
Tonarten 95
Tremolos 95
Triller 95
Triolen und N-tolen 97
ungestimmte Perkussion 89
Vorschläge 97
Wiederholungen 573
MIDI-Geräte 281
Akkordsymbole 330, 545, 557, 558
aktivieren 281
Aktivität 39
deaktivieren 281

- MIDI-Geräte (*Fortsetzung*)
 Expression-Maps 786, 801, 802
 Noteneingabe-Einrichtung 248
 Percussion-Maps 806, 810
 Perkussions-Kits 248
 Polychords 330
 Warnung 39
 Wiedergabevorlagen 583, 584
- MIDI-Importoptionen (Dialog) 89
- MIDI-Instrumente 545, 549
 Bereich 548
 Endpunkte 595
 Instanzen 549
 laden 550, 564, 583, 589
 Nummerierung 549
- MIDI-Kanäle 754, 755, 757, 758
- MIDI-Pitch-Bend-Editor 735, 736
 hinzufügen 709
 Höhe 706
 Punkte auswählen 709
 Punkte kopieren 710
 Punkte löschen 711
 Punkte verschieben 740
 schließen 709
 Transformationen, *siehe* Transformieren-
 Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 Werte 740, 747, 751
 Zoom 707
- MIDI-Punkte
 kopieren 480
 verbinden 480
 Verbindung aufheben 480
- MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog) 97
- MIDI-Trigger-Region
 ändern 453
 Länge 450
- MIDI-Trigger-Regionen 599
 Anschlagstärke 439, 440, 599
 Anzeigoptionen 600
 Einblendfeld 439, 440
 eingeben 439, 440
 Griffe 599
 Hervorhebungen 600
 Tonhöhe 52
 verschieben 481
- Mikrotöne 826
 EDO 1062
 Gitarren-Bendings 371, 1165, 1167
 Intervalle 510, 511
 transponieren 512
 Triller 1136, 1138, 1139
 Wiedergabe 788
- Millimeter
 Maßeinheit 51
 Notenzeilenspationierung 653
- Millisekunden 31, 580
 Verzögern 795
- Mini-Transport 29, 31
- Minuten 31, 580, 1270
 Notenwert-Token 687, 690
- mit einzelner Linie
 Notenzeilen 1375
 Perkussions-Kits 1490, 1492
- mit Hebel, *siehe* Vibratohebel
- mit Notenzeile verbundener Text 1406, 1407
 Absatzstile 1411
 Abstand 780, 1416
 anzeigen 1418
 ausblenden 1418
 Ausrichtung 780, 1412
 auswählen 441
 drehen 502
 eingeben 404
 formatieren 405, 408, 780, 1411
 gelöschte Hintergründe 1417
 Hintergründe 1417
 Hinweise 469
 in Krebs 500, *siehe auch* rückläufig
 notenzeilenabhängige Positionierung 455
 Rahmen 780, 1414
 verschieben 500, 502, 538, 1412
- mit System verbundener Text 1380, 1406, 1407
 Absatzstile 1411
 Abstand 780, 1416
 anzeigen 1418
 ausblenden 1418
 Ausrichtung 780, 1412
 auswählen 441, 445–447
 eingeben 404
 formatieren 405, 408, 780, 1411
 gelöschte Hintergründe 1417
 Hintergründe 1417
 Hinweise 469
 kopieren 445
 Marker 102
 mehrere Positionen 1380
 notenzeilenabhängige Positionierung 455
 Notenzeilenpositionen 1380
 Rahmen 780, 1414
 Tempospuren 102
 verschieben 538, 1412
- mithören
 Akkorde 439, 450, 565
 MIDI-Geräte 273, 439
 Noten 273, 439, 449, 450, 565
 Scrub-Wiedergabe 565
- mittelstarker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Mittelstück
 ändern 1249
 Linien 1238, 1240, 1249
- Mittelteil
 Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1231,
 1233
- mittlere Linie
 Halsrichtung 1111
- mittleres C 52
 ändern 52
 Groove Agent 98
 Instrumente mit Bündeln 147
 Percussion-Maps 806
 Schlüssel 939
 Tonhöhen-Zuordnung 505, 515
 Umkehrungen 501, 512
 Wiedergabe 52, 568, 806

- Mittleres C
 Expression-Maps 792
 Wiedergabe 792
- Mixer 754, 755
 anzeigen 754–756
 Audio-Ausgänge ausblenden 592
 Audiospuren 197
 ausblenden 754–756
 Filter 759, 761
 Höhe 756, 761
 Kanäle 754, 755, 757, 758, 761, 764
 Kanalzüge 759
 Lautstärke 762
 Panorama 757, 763
 Schnittstellen 754, 755
 Scrollen 761
 Spuren solo schalten 570, 571, 754–756
 Spuren stummschalten 570, 571, 754–756
 Videos 197
 Werkzeugzeile 756
 zurücksetzen 571, 754, 762
- Mixer-Bereich 754
 Tastaturbefehle 44
- mixolydisch
 Akkordsymbole 335, 914
 Skalen 507, 515
- Mock-ups
 exportieren 104
- modal
 Akkordsymbole 335, 914
 Skalen 507, 515
- Moderato, *siehe* Tempomarkierungen
- moderne Aufhebung von Vorzeichen 828
- Moderne Vorzeichendauer-Regel 826, 827
- Modi 17, 29
 Akkorde 222, 914
 Drucken 601
 Einfügen 222, 244, 262, 470
 Einrichten 111
 Kurzbefehlleiste 66, 68
 Notensatz 525
 Schreiben 199
 Tempo 566
 Tonleiterzuordnung 507, 515
 transponieren 507, 515
 Wiedergabe 542
- Modulationsrad-Dynamik 990
- Modus »Festes Tempo« 566
- Modus »Tempo folgen« 566
- Moll
 Akkordsymbole 333, 334, 900
 Intervalle 490, 491, 493, 510
 Skalen 507, 515, 1056
 Tonarten 1056
- molto
 Dynamikanweisungen 321, 324, 967, 969
 Marcato, *siehe* Artikulationen
 Schriftstil 988
 Tempomarkierungen 304, 307
 verschieben 970
 zentriert 969
- MonoDelay 759, 765
- Monophonie, *siehe* Polyphonie
- MonoToStereo 759, 765
- Mordente, *siehe* Ornamente
- morendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Vortragsbezeichnungen
- MorphFilter 759, 765
- mosso, *siehe* Tempomarkierungen
- Motoren, *siehe* Spielanweisungen
- mp, *siehe* Dynamikanweisungen
- MP3-Dateien
 exportieren 104, 106
- MusicXML
 Akkordsymbole 924
 Dialog 87
 exportieren 86, 87
 importieren 85
 Notenzeilenbeschriftungen 1361
 öffnen 74
 Pedallinien 1222
 Perkussion 86
 Verbalkung zurücksetzen 870
 Wiederholungsenden 1280
- MusicXML exportieren (Dialog) 87
- Musiksymbole
 eingeben 404, 407, 688
 Text 404, 407, 688
 Token 688
 Zeichenstile 783
- Muster
 Akkorddiagramme 925, 933–935
 drehen 502, 503
 Groove Agent 98
 MIDI-Trigger-Regionen 439, 440, 599
 rückläufig 500, 501
 Schlagzeuge 98
 Skalen 507, 515
 Tonhöhen 504, 514
 Umkehrung 499, 501
 wiederholen 477, 504, 514
 Zuordnung 505, 507, 515
- ## N
- Namen
 Gruppen 165
 Instrumente, *siehe* Instrumentennamen
 Instrumentenfilter 465, 468
 Kanäle 764
 Layouts 183, 186
 Mixer 757, 764
 Notenköpfe 1092
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*
 Instrumentennamen
 Partie-Überschriften 682
 Partien 191
 Perkussions-Kits 160, 165
 Schlagzeuge 160
 Spieler 183–186, 687, 1364, 1365
 Spielergruppen 169, 171, 1369, 1370
 Token 686
- Namen der Einzelstimmen 183, 186

- Namen der Spieler [183](#)
 ändern [184](#)
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 Instrumentenspuren [553](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1364](#), [1365](#)
 Token [687](#)
 zurücksetzen [184](#), [185](#)
- Nashville
 Akkordsymbole [333](#), [900](#)
 Zahlen [332](#)
- naturale, *siehe* Spielanweisungen
 natürlich Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
 natürliche Obertöne [1119](#)
 anzeigen [1120](#)
 ausblenden [1120](#)
 Darstellung [1123](#), [1126](#)
- Navigation [66](#), [458](#), [459](#)
 Akkordsymbole-Einblendfeld [337](#)
 Druckvorschaubereich [35](#), [601](#)
 Eingabemarke [227](#)
 Einzelstimmen-Layouts [43](#), [47](#), [544](#)
 Fingersätze-Einblendfeld [285](#)
 Generalbass-Einblendfeld [417](#)
 Griffe [534](#), [540](#), [653](#)
 Key-Editor [707](#), [708](#)
 Kurzbefehlleiste [66–68](#)
 Layouts [43](#), [47](#)
 Liedtext-Einblendfeld [411](#)
 Mixer [761](#)
 Noten [459](#)
 Notenbereich [459](#)
 Noteneingabe [229](#), [232](#), [233](#), [250](#)
 Objekte [459](#)
 Partien [460](#)
 Percussion-Editor [707](#), [708](#)
 Pianorolle [707](#), [708](#)
 rhythmisches Raster [221](#)
 Saiten [147](#)
 Schreiben-Modus [459](#)
 Seiten [460](#), [462](#), [562](#)
 Studierzeichen [461](#)
 Takte [461](#)
 Wiedergabe [561](#), [563](#), [565](#)
- Neigungen
 Balken [873](#), [1045](#)
 Pedallinien-Haken [1215](#)
- Nenner
 Stile [1447](#), [1449](#)
 Taktarten [1439](#)
- neue Projekte [73](#)
- New-York-Akkordsymbole [900](#)
- nicht zugewiesene Instrumente
 Sounds laden [589](#)
- nicht-transponierende Layouts [180](#)
- Niente [982](#)
 eingeben [321](#), [324](#), [325](#), [328](#), [982](#)
 Kreis [982](#), [983](#)
 löschen [982](#)
 Stile [983](#)
 Text [982](#), [983](#)
 verschieben [956](#), [973](#)
- Niveaus
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikniveaus
 eingebettete Triolen/N-tolen [1466](#)
 Kanäle [754](#), [755](#), [762](#)
 Pedallinien [1204](#), [1205](#), [1207](#), [1208](#), *siehe auch*
 Ändern des Pedalniveaus
- Nonolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- Normalschrift [777](#), [778](#), [780](#), [1407](#)
 Akkordsymbole [906](#)
 Fingersätze [937](#), [1017](#)
 Generalbass [1005](#)
 Saitenanzeigen [1032](#)
 Spielanweisungen [1223](#)
 Studierzeichen [1264](#)
 Tabulatur [1388](#)
 Taktarten [1455](#)
 Taktzahlen [856](#)
 tasto solo [1005](#)
 Tempomarkierungen [1394](#)
- Notation für indische Trommeln [1500](#)
- Notationen
 ändern [453](#)
 auswählen [442](#), [443](#)
 bearbeiten [695](#)
 Darstellung [695](#)
 Eigenschaften [695](#)
 Einblendfelder [20](#)
 eingeben [20](#), [281](#)
 Einstellungen [768](#), [770](#)
 kopieren [477–479](#)
 Perkussions-Kits [1489](#)
 Position [695](#)
 Positionierungsreihenfolge [952](#)
 Stapelreihenfolge [952](#)
 Zoom-Optionen [42](#), [463](#)
- Notations-Werkzeugfeld [206](#)
- Notationselemente
 Bereiche [199](#)
- Notationsreferenz [817](#)
- Noten [21](#), [1088](#)
 Abweichungen [722](#), [723](#)
 Akkorde [260](#), [262](#), [338](#), [339](#)
 Akkordsymbol-Ausrichtung [909](#)
 Änderungen der Halsrichtung entfernen [1115](#)
 anordnen, *siehe* anordnen
 Anschlagstärke [725](#), *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
 anzeigen [1097](#), [1101](#), [1308](#)
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Arten [205](#)
 Artikulationen [205](#), [831–833](#)
 auf andere Saiten verschieben [1387](#)
 ausblenden [599](#), [1097](#), [1101](#), [1308](#)
 Ausblenden von Hilfslinien [1096](#)
 Ausrichtung [958](#)
 Ausrichtung Dynamikanweisungen [957](#), [958](#)
 Ausrichtung von Liedtext [1072](#)
 außerhalb des Bereichs [55](#), [1100](#), [1387](#)
 Auswahl aufheben [449](#)
 Auswahl des Hornbereichs [1029](#)
 auswählen [441–443](#), [449](#), [459](#), [709](#)
 Auszüge, *siehe* Partien
 bearbeiten [200](#), [216](#), [695](#)

Noten (*Fortsetzung*)

benutzerdefinierte Skalierung 454
 Bereiche 55, 1100
 Bindebögen 205, 831, 1334
 Blechblas-Fingersätze 1029
 dämpfen 1223
 Darstellung 695
 Dauer 205, 268–270, 716, 717
 drehen 502
 Dynamikanweisungen 321, 725, 728, 955, *siehe auch* Dynamik-Editor
 editorisch, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Eigenschaften 695
 Einblendfeld 510
 Einfügen-Modus 244, 470
 eingeben 220, 228, 229, 233, 236, 244, 245, 260, 271, 714, 716
 enharmonische Schreibung 494, 496–498
 erneutes Betätigen 1210
 Farben 55, 56, 572, 1092, 1100, 1503
 Filter 448
 Fingersätze für Saiteninstrumente 1030, 1031, 1094
 Geschwindigkeit 268–270, 886, 1389
 gespielter Notenwert 722, 723
 Ghost-Notes 1103, 1182
 Gitarren-Bendings 368, 369, 1161
 Gitarren-Post-Bends 371, 1165
 Gitarren-Pre-Bends 370, 1163
 Glissando-Linien, *siehe* Glissando-Linien
 grafisch verschieben, *siehe* Notenabstand
 Größe 454, 954
 Gruppierung 867, 888
 Halslänge 1116
 Halsrichtung 486, 1111, 1113, 1115, 1499
 Halsstummel 886
 Haltebögen 22, 256, 833, 1428
 Harfen-Pedalangaben 1194, 1195
 Hilfslinien 1096
 Hilfsnoten 1141
 horizontaler Abstand, *siehe* Notenabstand
 in andere Notenzeilen verschieben 485, 719, 877, 881
 in Krebs 500, *siehe auch* rückläufig
 in Rahmen festlegen 669
 in Systeme festlegen 665
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Key-Editor 700, 712
 Klammern 1102, 1103
 kopieren 477–479, 720, 831
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1429
 Länge 269, 716, 717
 Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
 löschen 132, 146, 176, 471, 474, 721, 837–840, 1461
 mehrstimmige Kontexte 1504, 1508
 mithören 449, 450
 Navigation 459
 neu quantisieren 276
 Notenabstand 530, 531
 Notenhäse, *siehe* Notenhäse
 Notenhäse ausblenden 1117
 Notenkopf-Designs 1089

Noten (*Fortsetzung*)

Notenkopf-Sätze 1088
 Notenwert folgen 493
 Notenwerte 722
 Notenzeilenspationierung 630
 notierte Dauer 22
 notierter Notenwert 722
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Pausen 1319
 Pedallinien 1210
 Percussion-Editor 709, 713, 714, 716, 717, 719
 Percussion-Maps 806
 Perkussions-Kits 245, 716, 1479, 1485, 1486, 1490, 1498, 1499
 Pianorollen-Editor 700, 709, 712, 714, 717, 718
 punktiert 236, 867, 888, 890
 Punktierungen 236, 1098, 1099, 1506
 Regionen mit Strichnotation 1308
 Register 232, 489, 493
 Reihenfolge 1506, 1507
 rhythmisch verschieben 481, 717
 rhythmisches Raster 221
 Rhythmusstriche 1315
 Saiten 1387
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Schrägstriche 1304, 1314
 Schreibung 494, 496–498
 Schriften 775, 776
 sekundäre Balken 882
 Skalierung aufheben 1041, 1469
 Skalierungsfaktor 454
 Spationierung, *siehe* Notenabstand
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Stimmen 238, 486, 488
 stummschalten 570, 571, 1182
 Tabulatur 1387
 Taktarten 1449
 Teiltöne 1119
 Tonhöhe 489, 493
 Tonhöhe ändern 489, 493
 Tonhöhe verändern 493
 Tonhöhen-abhängige Notenköpfe 1092
 Tonhöhen-Zuordnungen 505
 Tonleiterzuordnung 507
 transformieren 499
 transponieren 488–491, 493, 512, 718
 Tremolos, *siehe* Tremolos
 trennen 200, 270, 1431
 Triller 1132
 Trillerintervalle 1138, 1139
 Triolen und N-tolen 1466, 1468
 über Notenzeilen 267, 489, 877, 899, 948, 1096, 1377
 überlappend 269, 1503, 1504, 1506
 umkehren 499, 501, 512
 ungedämpft 1429
 Unisoni 1504
 unter Notenzeilen 267, 489, 877, 899, 948, 1096, 1377
 Verbalkung 866, 868
 Verbalkung aufheben 869
 verschieben 500, 502, 1098, 1479, 1482, 1504, 1506

Noten (*Fortsetzung*)

versetzen in andere Notenzeilen [485](#), [877](#), [881](#)
Vorschläge [258](#), [1038](#), [1040](#)
Vorzeichen [205](#), [252](#), [818](#)
Wert festlegen [271](#)
Wiedergabe [563](#), [568](#), [570](#), [571](#), [786](#)
Wiedergabe-Modus [714](#)
Wirbel, *siehe* Tremolos
zu anderen Instrumenten verschieben [719](#), [1488](#)
zu bestehenden Noten hinzufügen [267](#)
zurücksetzen [723](#)
zusammenführen, *siehe* zusammenführen

Noten neu quantisieren [276](#)

Noten-Anschlagstärken

MIDI-Import [95](#), [278](#)

Noten-Bereich [199](#), [205](#)

Noten-Werkzeugfeld [200](#)

Notenabstand [526](#), [530](#), [531](#), [722](#), [879](#), [1322](#), [1329](#), [1505](#)

Akkordsymbole [909](#)

aktivieren [526](#)

ändern [530](#), [532](#), [1324](#), [1506](#)

Ausfüllung [529](#)

Ausrichtung [529](#), [641](#)

einzelne Noten [532](#), [534](#)

Fortlaufende Ansicht [40](#)

Griffe [532](#), [534](#)

in andere Layouts kopieren [675](#)

Layout-Optionen [531](#), [768](#)

Layouts [531](#)

Liedtext [531](#), [1070](#), [1072](#)

Notenhäse [879](#)

Notenzeilen-übergreifende Balken [879](#)

Pausen [1324](#)

Punktierungen [1506](#)

Standard [531](#)

Stimmen [1506](#)

Systeme [529](#), [641](#)

Taktstriche [848](#)

Tonarten [1058](#)

Vorschläge [1039](#)

Vorzeichen [823](#)

zurücknehmen [536](#)

Notenbereich [34](#)

Ansichtsoptionen [40](#), [41](#), [50](#)

Bereiche [44](#)

Layouts öffnen [33](#), [43](#), [47](#)

mehrere Fenster [49](#)

Navigation, *siehe* Navigation

Noten verschieben [460–462](#), [562](#)

Partien öffnen [544](#)

Seitenanordnungen [41](#), [50](#)

Selektionen treffen [443](#)

Wiedergabe-Modus, *siehe* Spur-Übersicht

Zoom-Optionen [42](#), [463](#)

Noteneingabe [228](#), [229](#), [233](#), [714](#)

Akkorde [222](#), [260](#)

beginnen [226](#)

Drumpads-Bereich [214](#)

Einfügen-Modus [222](#)

Eingabemarke [222](#), [227](#)

eingeben und bearbeiten [216](#)

Griffbrett-Bereich [213](#)

Noteneingabe (*Fortsetzung*)

Halsrichtung [249](#)

Haltebögen [256](#)

Instrumente mit Bündlen [213](#)

Klavatur [211](#)

Klavatur-Bereich [211](#)

Mauseingabe [218](#)

mehrere Notenzeilen [227](#), [243](#)

MIDI [273](#), [274](#), [276](#), [278](#)

Noten hinzufügen [267](#), [511](#)

Noten stummschalten [449](#)

Noten wiedergeben [449](#)

Notenwert folgen [493](#)

Pausen [1319](#)

Perkussion [98](#), [245](#), [248](#), [249](#), [716](#)

Registerauswahl [232](#)

rhythmisches Raster [222](#)

rückwirkende Aufnahme [276](#)

Saiten [213](#)

Stimmen [238](#)

Tabulatur [233](#), [250](#)

Tonhöhe [220](#)

Tonhöhe eingeben [220](#)

Tonhöhe von Noten verändern [493](#)

Triolen und N-tolen [263](#)

Vorschläge [258](#)

Noteneingabe mit Notenwert vor Tonhöhe [229](#)

Notengruppierung [21](#), [888](#)

2/2-Takt [890](#)

ändern [271](#)

Auftakte [1444](#)

Haltebögen [256](#)

Hemiole [271](#)

Metrum [867](#), [889](#)

Noteneingabe [21](#), [22](#)

Pausen [21](#)

Rhythmusstriche [1305](#)

Taktarten [22](#)

Verbalkung [866–870](#), [888](#)

Notenhäse [866](#), [1111](#)

Abstand [879](#), *siehe auch* Notenabstand

alterierte Primen [824](#)

anzeigen [1117](#)

Artikulationen [834](#)

Audio [104](#), [106](#)

ausblenden [1117](#)

Balkenplatzierung [880](#)

Bindebögen [1334](#)

Dauer [205](#), [268–270](#)

doppelte [238](#), [824](#), [1502](#), *siehe auch* Stimmen

eingeben [238](#), [1502](#), *siehe auch* Stimmen

Fähnchen [1111](#)

Fermaten [1050](#)

getrennte Häse [824](#), [825](#)

Griffe [1116](#), [1462](#)

Halsstummel, *siehe* Halsstummel

Haltebögen [1113](#)

Länge [873](#), [1045](#), [1116](#)

Notenwerte [229](#)

Notenzeilen-übergreifend [877](#), [881](#)

Perkussions-Kits [160](#), [164](#), [249](#), [770](#), [1498–1500](#)

Rhythmusstriche [1307](#), [1310](#), [1315](#)

Richtung, *siehe* Halsrichtung

Notenhäse (*Fortsetzung*)

Richtungsänderungen entfernen 1115
 Schrägstriche 1457
 Stimmen 1111, 1115, 1506, 1507
 Tabulatur 1385
 Tremolos 1457, 1460, 1462
 Tremolos löschen 1461
 umdrehen 875–877, 881, 1111, 1113, 1115
 Verbalkung 869, 873, 879
 Verbalkung aufheben 869
 verbinden, *siehe* Stimmen
 Vorschläge 1042, 1045

Notenklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern

Notenkopf-Sätze 1088, 1089, 1092

Arten 1088
 Designs 1089, 1092
 Farben 1092
 Hilfslinien 1096
 Stufe 1092
 tonhöhenabhängig 1092

Notenköpfe 1089

Aikin 1092
 ändern 1093
 anzeigen 1097, 1101
 Arten 1089
 Artikulationen 834
 ausblenden 1097, 1101
 Designs 1089, 1092, 1093, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
 dreieckig 1091
 Farben 56, 1092
 Fermaten 1050
 Formen 1089, 1092, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
 fünfzeiliges Notensystem 1481
 Funk 1092
 gedämpfte 1092
 groß 1092
 Größe 454, 954, 1089
 halslos 1117
 Hilfslinien 1096
 Keile 1091
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 kreisförmig 1089
 Kreuze 1090
 Linien 1248
 Mond 1092
 Notennamen 1092
 Obertöne 1120, 1123
 Perkussion 245, 716, 719, 1479, 1481, 1482, 1484
 Pfeile 1091
 punktiert 1092
 quadratisch 1092
 Raute 1090, 1091, 1120, 1123
 rechteckig 1092
 Schrägstriche 1092, 1304, 1314, 1479
 Sets, *siehe* Notenkopf-Sätze
 Spielanweisungen 719, 1479, 1481–1483
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Taktarten 1449
 tonhöhenabhängig 1092
 überlappend 1504
 ungestimmte Perkussion 1479, 1481
 Walker 1092

Notenköpfe in Klammern 1102, 1103, 1182

Akkorde 1102, 1103, 1106
 anzeigen 1103
 Art ändern 1103
 ausblenden 1103
 Bindebögen 1107
 Breite 1108
 eingeben 1103
 Form 1107, 1108
 formatieren 1108
 Ghost-Notes 1103
 Gitarren-Bendings 1161, 1163
 Griffe 1107
 Haltebögen 1107
 Haltebögen in Tabulatur 1105, 1420
 Haltebogenketten 1105
 Krümmung 1108
 Länge 538, 1107
 Perkussion 1103
 Tabulatur 1102, 1103, 1161, 1166
 trennen 1106
 Triller 1141
 verschieben 538, 1107, 1108
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1166
 Wiedergabe 1103

Notenköpfen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Notennamen 515

Akkordsymbole 333–335, 906
 Auswahl des Hornbereichs 1017
 Groß-/Kleinschreibung 58
 Harfen-Pedalangaben 1194, 1195, 1200
 MIDI-Trigger-Regionen 439, 440, 599
 mittleres C 52
 Notenköpfe 1092
 Pianorollen-Editor 712
 Sprache 58
 Tonhöhen-Zuordnung 515
 Umkehrung 512

Notenrahmen 685

Abstand 530, 642, 644, 653
 Ausfüllung 530
 Hervorhebungen 525, 653
 Rahmenverkettungen, *siehe*
 Notenrahmenverkettungen
 Ränder 642, 644, 653
 vertikale Ausrichtung 650

Notenrahmenverkettungen 693

Einzelstimmenformatierung übertragen 674, 675

Notensatz-Modus 17, 525

Abspielmarke 562
 Bereiche 37, 525, 527, 695
 in Rahmen einpassen 669
 in System einpassen 665
 Notenabstand 530
 Notenzeilenspationierung 649
 Objekte auswählen 526
 Objekte verschieben 538
 Rahmenumbrüche 667
 Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
 Systemumbrüche 663
 wechseln 525
 Werkzeugfeld 526

- Notensatz-Optionen
 Akkordsymbole 900
 exportieren 80
 Projektvorlagen 80
- Notensatz-Werkzeuge, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch*
 Standardeinstellungen
- Notenschreibung 494, 496
 automatisch 496
 Layouts 497
 Noten hinzufügen 511
 transponieren 512
 zurücksetzen 498
- Notenschriften 71
 Substitutionen 778
- Notenschriften-Dialog 776
- Notentext einfügen (Dialog) 407
- Notenwert
 ändern 269
 Generalbass 997, 1003
 gespielt 722
 Noten 269, 714, 716, 717, 722
 notiert 722
 Perkussion 716
- Notenwert erzwingen 200, 271
 aktivieren 200
 Noten eingeben mit 271
 Pausen eingeben mit 271
- Notenwert folgen 200, 493
- Notenwerte 205, 268, 722
 Akkorde 260
 ändern 269, 717
 anzeigen 205
 ausblenden 205
 auswählen 268, 270
 eingeben 229, 233, 268, 269, 271
 erzwingen 271
 Expression-Maps 787, 802
 gespielt 722
 Key-Editor 716, 717
 Metronomangaben 306
 notiert 722
 Perkussion 245, 716, 717
 Punktierungsverbindung 1098
 Quantisierung 97
 Regionen mit Strichnotation 1305
 Stimmen 238
 Tabulatur 250
 Tempogleichungen 306
 Transformationen 499
 trennen 270
 Triolen und N-tolen 263, 266
 verschiedene 238
 Wiedergabe 773, 795
 Zählzeiten eingeben 313
- Notenzeile mit sechs Linien
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Notenzeile-relative Schriftgröße 778, 780
- Notenzeilen 1375, 1384
 Abstand 536, 631, 1281, 1382
 Akkordsymbole 180, 330, 906, 907, 909–912
 Anordnungs-Werkzeuge 474
 Anzahl 632, 635, 1376, 1377
- Notenzeilen (*Fortsetzung*)
 anzeigen 50, 174, 178, 463, 464, 466, 468, 632–635, 1385
 Auftakte, *siehe* Auftakte
 ausblenden 124, 174, 178, 179, 463, 464, 466, 467, 632–635, 1385
 auswählen 443
 Beschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1368
 Bindebögen 1344, 1347
 Bindebögen verbinden 480
 Breite 641
 Dialog 648
 divisi 1383
 Dynamikanweisungen 325, 328, 455, 966
 Dynamikanweisungen verbinden 480, 986
 eingeben in mehrere 219, 227, 243
 Einrückungen 536, 641, 1361, 1362, 1376, 1381, 1382
 Farbe 55
 Fermaten 1052
 festlegen 658–661
 filtern, *siehe* Instrumentenfilter, *siehe auch* Filter
 Fingersätze 1013, 1023
 Fortlaufende Ansicht 50
 fünfzeilig 1371, 1375, 1490
 Generalbass 412, 993
 Glissando-Linien 363, 365
 Größe, *siehe* Notenzeilengröße
 große Taktarten 1446
 Gruppen 169, 850, 893, *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Halslänge 1116
 Haltebögen 256, 1429, 1435
 hinzufügen 127, 133, 141, 1376, 1383
 Höhe 629–631, 642, 644, 645
 Instrumentenwechsel 137, 139, 140
 Klammern 80, 892, 893, 1369
 Kommentare 518, 520
 Layout-Optionen 1376
 leer, *siehe* leere Notenzeilen, *siehe auch* leere Notenzeilen
 Marker 1266
 mehrere Stimmen 238, 673
 mit einzelner Linie 1266, 1271, 1272, 1371, 1375, 1490
 Namen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch* Instrumentennamen
 Notation 1384, 1385
 Noten 485
 Noten versetzen 877, 881
 Noteneingabe 227, 243
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen
 Objekte kopieren 477, 478
 Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
 Pausen 1050
 Perkussion 1490, 1492
 Ränder 641, 642, 644, 1361, 1362, 1382
 Raster 1371, 1490
 rastern, *siehe* Notenzeilengröße
 reduzieren 673
 Reihenfolge 129–131

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Schlüssel [946](#)
 Seitenansicht [50](#)
 Spationierung, *siehe* Notenzeilenspationierung
 Sprache [58](#)
 Stimmen [238](#)
 Studierzeichen [1380](#)
 Swing-Wiedergabe [578](#)
 Systemobjekte [1380](#)
 Systemtrennzeichen [1378](#)
 Systemumbrüche [663](#)
 Tabulatur [1384](#), [1385](#)
 Tacets [670](#)
 Taktarten [298–300](#), [302](#), [1380](#), [1439](#), [1445](#), [1446](#), [1451](#)
 Taktpausen, *siehe* Taktpausen
 Taktstriche [849–851](#)
 Taktzahlen [855](#), [857](#), [858](#)
 Tempomarkierungen [1380](#)
 Text [404](#), [1380](#)
 Timecodes [1266](#), [1271](#), [1272](#)
 Tonarten [291](#), [292](#), [1054](#)
 transponierende Instrumente [141](#)
 Tremolos [877](#), [881](#)
 trennen [431](#), [432](#), [1281](#)
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen, *siehe* auch Trennungspfeile
 umbenennen [186](#)
 Verbalkung [877](#), [879–881](#)
 Vermeidung von Zusammenstößen [630](#), [631](#), [650](#), [652](#), [653](#)
 verschieben [536](#), [629](#), [630](#), [642](#), [644](#), [653](#)
 Verteilen [658–661](#)
 vertikale Abstände, *siehe*
 Notenzeilenspationierung
 weiß [55](#)
 Wiedergabe [563](#)
 Wiederholungsenden [1380](#)
 Wiederholungsmarker [1286](#)
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
 zusätzlich [1376](#)

Notenzeilen gemeinsam nutzen, *siehe*
 zusammenführen, *siehe* auch *divisi*

Notenzeilen-übergreifend
 Arpeggio-Zeichen [361](#), [363](#)
 Balken [877](#), [879–881](#)
 Bindebögen [283](#), [450](#), [481](#), [485](#), [1336](#), [1344](#)
 Haltebögen [256](#), [1429](#)
 Linien [401](#), [403](#)
 Notenhäse [877](#), [881](#)
 Spationierung [879](#)
 Tremolos [877](#), [881](#)
 zurücksetzen [881](#)

notenzeilenabhängige Positionierung
 ändern [455](#)
 Artikulationen [834](#)
 Bindebögen [1343](#)
 Dynamikanweisungen [455](#), [956](#)
 Fingersatz [1021](#)
 Fingersätze [1012](#), [1013](#)
 Fingersätze für die linke Hand [1022](#)
 Generalbass [1002](#)

notenzeilenabhängige Positionierung (*Fortsetzung*)

Gitarren-Bendings [455](#)
 Gitarren-Pre-Bends [1169](#)
 Hammer-Ons [1184](#)
 Liedtext [1073](#), [1074](#)
 Linien [1244](#), [1245](#)
 Obertöne [1126](#)
 Oktavzeichen [455](#), [949](#)
 Ornamente [455](#)
 Pedallinien [1210](#)
 Perkussions-Legenden [455](#)
 Pull-Offs [1184](#)
 Saitenanzeigen [397–399](#), [1032](#), [1034](#)
 Spielanweisungen [455](#)
 Stichnoten-Beschriftungen [455](#)
 Studierzeichen [1260](#)
 Taktzahlen [860](#)
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [1314](#)
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen [1302](#)
 Tapping [1184](#)
 Text [455](#)
 Triller [455](#)
 Triolen-/N-tolen-Klammern [1473](#)
 Verbalkung [872](#)
 Wiederholungsmarker [1286](#)
 zurücksetzen [457](#)

Notenzeilenbeschriftungen [183](#), [1360](#)
 Absatzstile [780](#), [1370](#)
 ändern [186](#), [1364–1367](#)
 anzeigen [1361](#), [1363](#)
 ausblenden [1361](#), [1363](#)
 Ausrichtung [188](#), [1362](#)
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel [1368](#)
 Cubase [1361](#)
 dehnen [188](#)
divisi [1373](#)
 Einrückungen [1362](#), [1381](#)
 erste Systemeintrückung ändern [1382](#)
 Farben [188](#), [1370](#)
 Fortlaufende Ansicht [40](#)
 Größe [1370](#), [1371](#)
 Grundlinienverschiebung [188](#)
 Gruppierung [165](#), [1369](#), [1371](#), [1373](#)
 hochgestellt [188](#)
 Instrumentennamen [58](#), [165](#), [183](#), [186](#), [188](#), [190](#), [688](#), [1361](#), [1364](#), [1365](#)
 Klammern [1367](#), [1369](#), [1370](#)
 Kursivschrift [188](#), [780](#)
 Länge [1361](#), [1363](#), [1364](#)
 MusicXML-Import [1361](#)
 Namen der Spieler [184](#), [1364](#), [1365](#)
 Nummerierung [135](#), [137](#), [1364](#), [1373](#)
 Perkussion [160](#), [165](#), [1365](#), [1371](#), [1490](#), [1496](#)
 Projektvorlagen [80](#)
 Schriften [780](#), [1370](#)
 solo [131](#)
 Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-
 Beschriftungen
 Sprache [58](#)
 Standardeinstellungen [80](#)
 Systeme [1363](#)
 tiefgestellt [188](#)
 Token [688](#)

- Notenzeilenbeschriftungen (*Fortsetzung*)
 transponierende Instrumente 1360, 1366, 1367
 Trennzeichen 1367
 überstreichen 188
 unterstreichen 188
 Zeilenumbrüche 1367
 zurücksetzen 190
 zusammengeführte Notenzeilen 1370, 1373
- Notenzeilenlänge 620, 629, 645
 ändern 629, 646–648
 benutzerdefiniert 648
 Dialog 648
 einzelne Notenzeilen 647
 Layouts 1376
 MusicXML-Dateien 85
 Rastralgröße 645
 Spatiumsgröße 645
- Notenzeilengruppen
 ändern 892
 Art von Ensemble 892, 893
 Spielergruppen 169
 Standardeinstellungen 80, 892, 893
 Taktstrichverbindungen 849, 850
- Notenzeilenlinien
 Anzahl 160, 635, 1490, 1492
 Bindebögen 1333
 Fingersätze 1023
 Haltebögen 1435
 löschen 917, 961, 1013, 1023, 1032, 1225, 1257, 1417, 1497
 Perkussion 160, 168, 1492
 Saitenanzeigen 1032
 Spationierung 160, 168, 1492
 Tabulatur 147, 1384
 Text 1257, 1417
- Notenzeilenposition
 Linien 1151, 1245–1247
 Noteneingabe 248
 Perkussion 719, 1478, 1479, 1482, 1483
 Perkussions-Kits 167, 248
- Notenzeilenspationierung 526, 629, 649
 aktivieren 526
 ändern 630, 631, 649, 653
 Ausfüllung 530
 Ausrichtung 530, 631, 641, 650
 divisi 631
 Fortlaufende Ansicht 650, 652
 Griffe 653
 horizontal 529, 641
 kopieren 657, 658
 Layout-Optionen 768
 Layouts 630
 letzte Systeme 641
 Notenzeilen ausblenden 632–634
 Partie-Überschriften 643
 Standardeinstellungen 630, 650
 Studierzeichen 1260
 Systemausfüllung 529
 Systeme 529
 Systeme verschieben 656
 Text-Kollisionsvermeidung 1413
 zurücknehmen 655
 zusammenführen 673
- Notenzeilenspationierung kopieren (Dialog) 658
- NotePerformer
 Triller 1145
- notierte Dauer
 neu quantisieren 276
 Werkzeug 702
- notierter Notenwert 722
 gespielter Notenwert 722
- null
 Akkorddiagramme 925, 935
 Fingersätze 1017
 Saitenanzeigen 399, 1032
 Taktzahlen 1443
- numerische Wertfelder 698
- nummerierte Taktregionen 854, 1298
 Anzahl ändern 1300
 anzeigen 1299
 ausblenden 1299
 Bereich 426
 Einblendfeld 426
 eingeben 438
 Griffe 450, 1298
 Häufigkeit 1300
 Hervorhebungen 1292
 Klammern 1301
 Länge 450
 notenzeilenabhängige Positionierung 1302
 Platzierung 1302
 Schriftstil 1295, 1299
 Systeme 1299
 verschieben 481
 Zahlen 1299–1301
- Nummerierung ändern
 Instrumente 137
 Instrumentenfilter 465, 468
 Layouts 182
 Partien 175
 Takte 861–863
- Nummern der Partie 175
 ändern 77, 175
 Partie-Überschriften 682
 Token 690
- Nur-Lesen-Modus 74, 126
- ## O
- obere Grenzen, *siehe* Grenzen
- Oberfläche 28
- Obertöne 1119
 anzeigen 1120
 ausblenden 1120
 Darstellung 1123, 1126, 1127
 eingeben 1120
 Fragezeichen 1120
 künstliche 1119
 natürliche 1119
 Notenköpfe 1093, 1120, 1123
 Saiten-Nummer 1094, 1387
 Stile 1123, 1127
 Tabulatur 1120, 1123
 Teiltöne 1121
 Tonhöhe 1121

- Obertöne (*Fortsetzung*)
 Vorzeichen 1122
 Wiedergabe 1119–1121
- Objekte 216, 441
 ändern 453
 Auswahl aufheben 449
 auswählen 216, 441, 443, 449, 459
 bearbeiten 695
 Einstellungen, *siehe* Eigenschaften
 hinter anderen Objekten 441
 kopieren 477
 zurücksetzen 456, 457
- Oboe, *siehe* Instrumente
- Octaver 759, 765
- offen
 Metrum 294, 298, 299, 1440, 1447, 1449
 Saiten, *siehe* offene Saiten
 Taktarten 294, 298, 299, 1440, 1447, 1449
 Tonarten 1056
- offene Saiten 1119
 Akkorddiagramme 926, 935
 Obertöne 1119
 Tonhöhen 147, 149
- öffnen 74
 automatisch gespeicherte Dateien 108, 109
 Bereiche 44
 Dateien 74, 108, 109
 Dokumentation 71
 Editoren 709, 752
 Fenster 49
 Key-Editor 700, 709, 752
 Layouts 43
 MIDI-Dateien 74, 89
 Mixer 754–756
 MusicXML-Dateien 74
 Partien 544
 Projekte 73–75, 108, 109
 Registerkarten 45, 46
 Transport-Fenster 580
 Video-Fenster 196
 Video-Tutorials 71
 Vorlagen 73
 Zonen 44
- Öffnung
 Gabeln 971, 973, 979, 980
 messa di voce 973, 979, 980
- oktatonisch
 Akkordsymbole 335
 Skalen 507
- Oktavtranspositionen 489–491
 Generalbass 1006
 Oktavzeichen 343, 948
 Schlüssel 342, 343, 945, 946
 Tonhöhen-Zuordnung 505, 515
 Tonleiterzuordnung 507, 515
 Umkehrungen 499, 501, 512
- Oktavzeichen 948
 anzeigen 950
 Arten 343, 948
 ausblenden 950
 Ausrichtung 949, 950
 auswählen 442
 Bereich 348
- Oktavzeichen (*Fortsetzung*)
 Einblendfeld 342, 343, 347
 eingeben 342–344, 347, 348
 Fadenkreuz 541
 Filter 448
 Griffe 951
 Größe 454
 Haken 951
 Hinweise 950
 Länge 450, 538, 951
 Layouts 950
 löschen 474
 Notensatz-Modus 951
 notenzeilenabhängige Positionierung 455
 Platzierung 952
 Position 949, 950, 952
 Positionierungsreihenfolge 952
 Rahmenumbrüche 951
 Stapelreihenfolge 952
 Systemumbrüche 951
 verschieben 481, 485, 538
- Oktolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- optimierte Notenzeilen 630–632, *siehe auch*
 zusammenführen
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern, *siehe auch*
 auch Akkordsymbole in Klammern
- Optionen 26, 695
 Arbeitsumgebungen 29, 30
 Eigenschaften 695
 Layout 768
 Notation 695, 770
 Objekte 695
 Programmeinstellungen 59
 Seitengrößen 620
 suchen 59, 768, 770, 773
 Text formatieren 405
 Transport 29, 31
 Werkzeugzeile 29
 Wiedergabe 773
 Zoom 39, 42, 463
- optische Spationierung
 Notenzeilen-übergreifende Balken 879
- orchestral
 Instrumentenfilter, *siehe* Instrumentenfilter
 Kurzschrift 117
 Notenzeilengruppen 893, 1369
 Panorama 763
 Reihenfolge 129, 130, 145, 169, 182, 1369, 1370
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Vorlagen 73, 80, 117
- orchestrieren, *siehe* anordnen
- Ordner
 Backups 110
 Exportpfad 613
- Ornamente 1128
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
 ändern 453
 Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
 Arten 355
 Ausrichtung 1129
 auswählen 442
 Bereich 359, 361
 Bindebögen 1130

Ornamente (*Fortsetzung*)

drehen 502
 Einblendfeld 354, 355, 359
 eingeben 354, 355, 359, 361
 Fadenkreuz 541
 Farben 56
 Filter 448
 in Krebs 500, *siehe auch* rückläufig
 Intervalle 1128
 Jazz 1187, *siehe auch* Jazz-Artikulationen
 Länge 450
 löschen 474
 notenzeilenabhängige Positionierung 455
 Platzierung 1129
 Position 1129
 Triller, *siehe* Triller
 verschieben 481, 485, 500, 502, 538, 1129
 Vorzeichen 1128, 1142

Ornamente-Bereich 361, 363, 365

Ossia-Notenzeilen 1377

Hinweise 469, 1377
 Notenzeilenspatiationierung 630, 650
 verschieben 481, 485
 vertikale Abstände 630, 649, 650
 Wiedergabe 1377
 zusammenführen 1377

Ostasiatische Elisionsbögen 1086

Overdub

MIDI-Aufnahme 276

P

Palm-Mute, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*

Gitarrentechniken

Panorama 755, 757, 763

Papier

Ausrichtung 620
 doppelseitiger Druck 618
 Farbe 53
 Größe 619, 620, 626

parallele

Linien 866, 882, 1049, 1155, 1229, 1378

Partie-Karten 124

Partie-Nummern

ausblenden 683, 684
 löschen 683, 684
 Partie-Überschriften 683, 684

Partie-Optionen 26, 770

als Standard speichern 770
 Dialog 770
 Pausen 1321
 Perkussions-Kits 1486
 Stimmen 1503
 suchen 770
 Taktstriche 842, 845
 Verbalkung 866

Partie-Optionen-Dialog 770

Partie-Überschrift bearbeiten (Dialog) 684

Partie-Überschriften 77, 678, 679, 682–684

Abstand 642, 643, 929
 Abweichungen entfernen 681
 ändern 683, 684
 anzeigen 71, 639

Partie-Überschriften (*Fortsetzung*)

ausblenden 71, 639
 bearbeiten 683, 684
 Dialog 684
 Rahmen 682
 Ränder 642, 643, 929
 Seitenvorlagen 638
 Seitenzahlen 640, 1192
 Standard 682
 Titel 640
 Titel der Partien 640
 verschieben 643, 653
 zurücksetzen 683

Partien 18, 124, 173

Abstand 568
 ansteuern 460
 anzeigen 179
 attacca 568
 Audio 104, 106
 aus Layouts entfernen 179
 ausblenden 179
 Ausrichtung 641
 auswählen 443
 Bereich 123
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1368
 Dauer 690, 837–839
 den Layouts hinzufügen 179
 drucken 608, 609
 duplizieren 174
 Einrückungen 536, 1381, 1382
 End-Taktstriche 845
 exportieren 83, 608, 609
 hinzufügen 173, 174, 518
 importieren 81, 82, 85, 88, 89
 Karten 123
 kopieren 81, 174
 Layouts 124
 löschen 176
 löschen leerer Takte 839
 mehrere auf Seiten 637
 MIDI-Import 88, 89
 MusicXML-Dateien 87
 Namen 191
 Navigation 460
 Notenzeilenbeschriftungen 1361
 Notenzeilengröße 647
 öffnen 544
 Partie-Optionen 770
 Preroll 567
 Projektvorlagen 80
 Regeln für Vorzeichendauer 826, 827
 Reihenfolge 77, 175
 Seitenvorlagen 638
 Seitenzahlen 640, 690
 sortieren 175
 Spieler 124, 174
 Spieler entfernen 174
 Spieler hinzufügen 174
 Standardeinstellungen 770
 Stimmen 597
 Studierzeichen 1261
 Systeme 641
 Systemtrennzeichen 1378

Partien (Fortsetzung)

- Tacets [670](#), [672](#)
- Tempospuren [101](#)
- Timecodes [123](#)
- Titel [191](#), [192](#), [640](#)
- Token [689](#), [690](#)
- Tonarten [1054](#)
- transponieren [490](#), [491](#)
- trennen [518](#), [637](#)
- trimmen [313](#), [318](#), [319](#), [839](#)
- Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
- verschieben [668](#), [669](#)
- Videos [123](#), [192](#), [195](#)
- wechseln [544](#)
- Wiedergabe [567](#), [568](#), [597](#)
- Zahlen, *siehe* Nummern der Partie
- zusammenführen [81](#), [88](#), [89](#), [637](#)
- Partien exportieren (Dialog) [83](#)
- Partien trimmen [312](#), [313](#), [839](#)
- Partien-Bereich [111](#), [123](#)
- Partituren, *siehe* Layouts
- Patches
 - Endpunkte [592](#)
 - Wiedergabe [592](#), [786](#), [806](#)
- Pauken [134](#)
 - Laissez-Vibrer-Haldebögen [1429](#)
 - Tonarten [115](#)
 - Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triller
- Pausen [21](#), [1047](#), [1049](#), [1318](#)
 - Abstand [1309](#)
 - ändern [1051](#)
 - anzeigen [1324](#)–[1327](#)
 - Art ändern [1321](#)
 - Arten [349](#), [1047](#)
 - Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
 - ausblenden [1309](#), [1324](#)–[1327](#)
 - ausfüllen [269](#)
 - Ausrichtung [1318](#), [1321](#), [1322](#)
 - auswählen [442](#), [448](#)
 - Bereich [352](#)
 - Breite [1328](#)
 - Darstellung [453](#)
 - Dauer [268](#), [453](#)
 - Dauer erzwingen [271](#)
 - Einblendfeld [349](#), [351](#)
 - eingeben [200](#), [211](#), [229](#), [254](#), [255](#), [271](#), [349](#), [351](#), [352](#)
 - einzelne Notenzeilen [1051](#)
 - explizit [1318](#), [1319](#), [1321](#)
 - Fadenkreuz [541](#)
 - Farben [56](#), [1322](#)
 - Fermaten [1048](#), [1052](#)
 - Filter [448](#)
 - Generalbass [412](#), [993](#), [996](#), [1004](#)
 - Gruppierung, *siehe* Notengruppierung
 - H-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen
 - implizit [1318](#), [1319](#), [1321](#)
 - leere Takte [1325](#)
 - löschen [269](#), [471](#), [474](#), [837](#)–[839](#), [1324](#), [1325](#)
 - mehrere an derselben Position [1051](#)
 - Mehrtaktpausen, *siehe* Mehrtaktpausen
 - notenzeilenabhängige Positionierung [1050](#)
 - Partie-Optionen [1321](#)

Pausen (Fortsetzung)

- Perkussions-Kits [770](#)
- Platzierung [1318](#), [1321](#), [1322](#)
- Position [1050](#), [1318](#), [1321](#), [1322](#)
- punktiert [770](#)
- Spationierung, *siehe* Notenabstand
- Standardeinstellungen [1050](#)
- Stimmen [1318](#), [1320](#)–[1322](#), [1326](#)
- Taktpausen, *siehe* Taktpausen
- Taktstriche [1053](#)
- Verbalkung [866](#), [868](#), [886](#)
- Verbindung [770](#), [1320](#), [1327](#)
- verbunden [1051](#)
- verschieben [481](#), [530](#), [538](#), [1053](#), [1322](#), [1329](#)
- Wiedergabe [565](#), [1047](#)
- Wiederherstellen [1324](#)
- Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- Pausengruppierung, *siehe* Notengruppierung
- PDF-Dateien [621](#)
 - exportieren [611](#), [612](#)
 - Farbe [622](#)
 - Layout-Nummern [182](#)
 - Layouts [611](#), [612](#)
 - Projektvorschau [77](#)
 - Schriften [623](#)
 - Seitengröße [611](#)
 - Tastaturbefehle [61](#)
- Peaking [762](#)
- Pedale
 - Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 - Klavier, *siehe* Pedallinien
- Pedallinien [1203](#)
 - Abstand [1217](#)
 - ändern [453](#)
 - Anfangszeichen [1214](#), [1219](#)
 - Anheben [1204](#)
 - Arten [385](#), [1203](#)
 - ausblenden [1214](#)–[1216](#)
 - Ausrichtung [1210](#)
 - Bereich [387](#), [394](#)
 - Darstellung [1214](#), [1216](#), [1220](#), [1221](#)
 - Dauer [1222](#)
 - Einblendfeld [385](#), [391](#)
 - eingeben [383](#), [385](#), [391](#), [394](#)
 - Endzeichen [1215](#), [1216](#)
 - erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
 - erneutes Betätigen entfernen [1209](#)
 - Fadenkreuz [541](#)
 - Farben [56](#)
 - Filter [448](#)
 - formatieren [1214](#)–[1216](#), [1218](#)
 - Fortsetzungslinien [1203](#), [1214](#), [1216](#)–[1218](#)
 - gestrichelt [1216](#)
 - Griffe [1205](#)
 - Haken [1205](#), [1214](#), [1215](#)
 - Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 - Hinweise [469](#)
 - Klammern [1218](#), [1219](#)
 - Länge [450](#), [538](#), [1205](#), [1210](#), [1213](#)
 - löschen [474](#)
 - loslassen [1214](#)
 - MIDI-Aufnahme [278](#), [280](#)

Pedallinien (*Fortsetzung*)

MIDI-Controller [1222](#)
 MIDI-Import [88](#), [95](#), [280](#)
 MusicXML-Import [1222](#)
 Niveaus, *siehe* Ändern des Pedalniveaus
 Noten [1210](#)
 Notensatz-Modus [1205](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [1210](#)
 Perkussion [1223](#)
 Position [1210](#), [1211](#)
 Reihenfolge [1210](#)
 Stärke [1218](#)
 Striche [1217](#)
 Stummschalten bei der Wiedergabe [571](#)
 Text [1219–1221](#)
 trennen [1212](#)
 verschieben [95](#), [481](#), [538](#), [1205](#), [1210](#)
 Vorschläge [1211](#)
 Wiedergabe [1222](#)
 zusammenführen [1213](#)

Pedallinien für Drei-Viertel-Betätigung [1204](#), [1205](#),
[1207](#), [1208](#)

Pedallinien für halbe Betätigung [1204](#), [1205](#), [1207](#),
[1208](#)

Pedallinien für Viertel-Betätigung [1204](#), [1205](#), [1207](#),
[1208](#)

Percussion-Editor [713](#)

Abspielmarke [562](#)
 gespielte und notierte Notenwerte [722](#)
 Höhe [706](#), [707](#)
 Navigation [708](#)
 Noten auswählen [709](#)
 Noten eingeben [714](#)
 Noten kopieren [720](#)
 Noten löschen [721](#)
 Noten verschieben [717](#), [719](#)
 Notenwert [716](#), [717](#), [722](#)
 Scrollen [562](#), [708](#)
 Spielanweisungen [713](#)
 Spuren [552](#)
 Werkzeuge [702](#)
 Zoom [707](#)

Percussion-Maps [806](#)

benutzerdefiniert [810](#)
 Dateiformat [811](#)
 Dialog [806](#)
 Endpunkte [592](#), [598](#)
 erstellen [810](#)
 exportieren [811](#)
 Filter [806](#)
 importieren [811](#)
 MIDI-Import [92](#)
 Noteneingabe [248](#)
 verbinden [598](#)
 Wiedergabe-Spielanweisungen [806](#)
 zurücksetzen [806](#)

Percussion-Maps (Dialog) [806](#)

Perkussion

Artikulationen [1479](#)
 gestimmte Perkussion, *siehe* Instrumente
 Gruppen [169](#), [1369](#)
 hinzufügen [115](#), [117](#), [127](#), [141](#), [143](#)
 Instrumentenwechsel [137](#), [141](#)

Perkussion (*Fortsetzung*)

Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Laissez-Vibrer-Halbebögen [1429](#)
 Legenden, *siehe* Perkussions-Legenden
 Namen der Einzelstimmen [183](#), [186](#)
 Noteneingabe [98](#), [245](#), [248](#), [249](#), [714](#), [716](#)
 Notenköpfe [719](#), [1479](#), [1481–1483](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1365](#), [1369](#), [1371](#)
 Rudiments [229](#), [268](#), [1038](#), [1457](#), [1464](#), [1466](#)
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen [812](#)
 Systemobjekte [1380](#)
 Tremolos [812](#), [1479](#)
 ungestimmte Perkussion, *siehe* ungestimmte
 Perkussion

Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog) [160](#)

Perkussions-Kits [1478](#), [1486](#)

Bearbeitungsbereich [160](#), [1490](#)
 Benennung [160](#), [165](#)
 Darstellungsarten [160](#), [1485](#), [1490](#), [1492](#)
 Dynamikanweisungen [1490](#)
 Eingabemarke [245](#)
 Einstellungen [160](#), [248](#)
 einzeilige Instrumente [1490](#)
 einzelne Instrumente und Kits [1485](#)
 Entfernen von Instrumenten [168](#)
 erstellen [115](#), [141](#), [143](#), [160](#), [163](#), [1486](#)
 exportieren [1487](#)
 fünfzeiliges Notensystem [1375](#), [1490](#)
 Groove Agent [599](#)
 Größe der Abstände [168](#)
 Gruppen [165](#), [166](#)
 Halsrichtung [160](#), [249](#), [770](#), [1498](#), [1499](#)
 importieren [1487](#)
 Instrumente ändern [164](#)
 Instrumente filtern [160](#)
 Instrumente hinzufügen [163](#)
 Legenden [1493](#)
 Muster [599](#)
 Notationen [1489](#)
 Noten eingeben [98](#), [245](#), [716](#)
 Noten verschieben [1488](#)
 Noteneingabe [248](#), [249](#), [714](#)
 Notenköpfe [719](#), [1479](#), [1481](#), [1482](#)
 Notenzeilen [160](#), [1485](#), [1490](#), [1492](#)
 Notenzeilenabhängige Platzierung von Legenden
[455](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [160](#), [165](#), [1361](#), [1371](#),
[1490](#)
 Notenzeilenposition [167](#), [248](#), [1479](#)
 Partie-Optionen [1486](#)
 Pausen [770](#)
 Raster [165](#), [166](#), [168](#), [1490](#)
 Reihenfolge der Instrumente [167](#)
 Rhythmusstriche [1316](#)
 routing [597](#)
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spationierung [168](#)
 Spielanweisungen [719](#), [1478](#), [1479](#), [1482](#)
 Spuren [543](#), [553](#)
 Stickings [1490](#)
 Stimmen [160](#), [770](#), [1498](#), [1500](#)
 zu Spielern hinzufügen [115](#), [141](#)

- Perkussions-Legenden 1493
Abstand 1498
ändern 1494
Arten 1493, 1494
Bereiche 1493, 1495
Fadenkreuz 541
gelöschte Hintergründe 1497, 1498
Griffe 1495
Hintergründe 1497
Hinweise 469, 1493
hinzufügen 1493
Instrumentennamen 1496
klingende Instrumente 1495
Länge 1495, 1496
Layouts 1493
notenzeilenabhängige Positionierung 455
Position 1493
Text 1496
- Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog) 1481
- Perkussions-Stickings 1490
- Pfad
exportieren 83, 86, 99, 100, 103, 104, 613
- Pfeifgeräusche, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* rautenförmige Notenköpfe
- Pfeile 1238
Abschlüsse 1234, 1250
Arpeggio-Zeichen 1148
Bereiche 39, 44, 111
Design 1233
Ein-/Ausblenden 42
Linien 1240
Notenköpfe 1091, 1093
Vorzeichen 1062
Zonen 39, 44, 111
- Phaser 759, 765
- Phrasen
Akkordsymbol-Regionen 912
Bindebögen 1331
Taktwiederholungen 453, 1291
- phrygisch
Akkordsymbole 335, 914
Skalen 507, 515
- Pianorollen-Editor 712
Abspielmarke 562
gespielte und notierte Notenwerte 722
Höhe 706, 707
mittleres C 52
Navigation 708
Noten auswählen 709
Noten eingeben 714
Noten kopieren 720
Noten löschen 721
Noten transponieren 718
Noten verschieben 717
Notenwert 714, 717, 722
Scrollen 562, 708
Spuren 552
Tonhöhe 52, 712, 714, 718
Triolen und N-tolen 712
unabhängige Stimmwiedergabe 712
Werkzeuge 702
Zoom 707
- Piccoloflöte, *siehe* Instrumente, *siehe auch* transponierende Instrumente
- Piepton, *siehe* Klick
- Pincé, *siehe* Ornamente
- Pinch Harmonics 1123, 1127
- PingPongDelay 759, 765
- Pit-Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Pitchbends 1155, 1161
Expression-Maps 788
Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings
MIDI-Controller 735, 738
mikrotonal 788
- più, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch* Vortragsbezeichnungen
- Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Platzhalter, *siehe* Token
- Platzierung
Akkordsymbole 911
ändern 455
Artikulationen 834
Atemzeichen 1051
Bindebögen 1332, 1334, 1342
Dynamikanweisungen 956
Fermaten 1050
Fingersätze 1009, 1013
Haltebögen 1425, 1435
Harfenpedal-Schaubilder 1200
Liedtext 1070
Linien 1242, 1244, 1245
Oktavzeichen 952
Ornamente 1129
Pausen 1050, 1318, 1321, 1322
Pedallinien 1210
Positionierungsreihenfolge 952
Reihenfolge 952
Spielanweisungen 455, 1227
Stimmen 1505
Studierzeichen 1260
Tempomarkierungen 1391
Tremolos 1458
Vorschläge 1039
Zäsuren 1051
- Plops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- PlugIns 583
ändern 583, 766
blockieren 551
Endpunkte 583, 592, 597, 598
erlauben 551
Expression-Maps 598, 787
Hall 766
Instanzen 545, 548
Konfigurationen 586, 592, 595–597
laden 550, 564, 583, 589, 763, 765, 766
Mixer 592, 755, 759
Percussion-Maps 598
Referenz 71
speichern 595, 596
Wiedergabe 545, 548, 583, 755
- Pluszeichen
Akkordsymbole 900
Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
Eingabemarke 222

- Pluszeichen (*Fortsetzung*)
 Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
 Taktarten [294](#), [1440](#)
 Tapping [1179](#)
- PNG-Dateien [621](#)
 Auflösung [622](#)
 exportieren [611](#), [612](#)
 Farbe [622](#)
 Layout-Nummern [182](#)
 Layouts [611](#), [612](#)
 Projektvorschau [77](#)
- poco a poco
 Dynamikanweisungen [321](#), [324](#), [967](#), [969](#), [977](#)
 Schriftstil [988](#)
 Tempomarkierungen [1401](#)
 verschieben [970](#)
 zentriert [969](#)
- Polychordsymbole [335](#), [899](#)
 Anordnung [916](#)
 eingeben [330](#)
- Polymer [298](#), [299](#), [1439](#)
- Polyphonie [1502](#)
 MIDI-Aufnahme [273](#), [274](#)
 MIDI-Import [92](#)
 Stimmen ändern [486](#)
 Stimmen hinzufügen [238](#)
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Polytonalität [291](#), [292](#), [1054](#)
- port de voix, *siehe* Ornamente
- Portamento, *siehe* Glissando-Linien
- Posaune, *siehe* Instrumente
- Position
 allmähliche Dynamikwechsel [979](#)
 Arpeggio-Zeichen [1151](#), [1152](#)
 Artikulationen [831](#), [833](#)
 Bindebögen [1332](#), [1334](#), [1342](#)
 Dynamikanweisungen [956](#)
 Einfügen-Modus [470](#), [472](#), [473](#)
 eingeben [216](#)
 Fingersätze [1009](#)
 Gabeln [979](#)
 Generalbass [1001](#)
 Instrumente in Perkussions-Kits [167](#)
 Jazz-Artikulationen [1188](#)
 Linien [1241](#)
 neue Objekte [216](#)
 Noten in mehrstimmigen Kontexten [1505](#)
 Objekte [457](#), [695](#)
 Oktavzeichen [949](#), [950](#)
 Pausen [1050](#)
 Pedallinien [1211](#)
 Positionierungsreihenfolge [952](#)
 Reihenfolge [952](#)
 rhythmisch [22](#)
 Saitenanzeigen [1034](#)
 Schlüssel [219](#), [939](#), [940](#)
 Stop [470](#), [472](#), [473](#)
 Tonarten [1057](#)
 Trillerintervalle [1142](#)
 vertikale Reihenfolge [952](#)
 Videos [195](#)
- Position (*Fortsetzung*)
 Vorschläge [1039](#)
 zurücksetzen [457](#)
- Positionierungsreihenfolge [952](#)
 Akkordsymbole [157](#), [158](#), [160](#)
 ändern [952](#), [1228](#), [1243](#)
 Linien [1243](#)
 Saitenanzeigen [1228](#)
 Spielanweisungen [1228](#)
- Positionszeiger
 Akkordsymbole [337](#)
 Eingabemarke [222](#)
 Fingersätze [285](#)
 Generalbass [417](#)
 Liedtext [411](#), [1078](#)
 Text [686](#)
- possibile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
- Präfixe
 ausblenden [140](#)
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel [58](#), [139](#), [140](#)
 Dynamikanweisungen [967](#), [968](#)
 Fingersätze [1029](#)
 Studierzeichen [1263](#)
- Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- precipitando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Preroll [567](#)
 Dauer [567](#)
 Partien [568](#)
- Presets
 Akkordsymbole [900](#)
 Effekte [800](#)
 Hintergrundfarbe [54](#)
 Instrumentenfilter [465](#)
 Notenzeilengröße [645](#)
 Zoom [42](#)
- Presto, *siehe* Tempomarkierungen
- primär
 Balken [882](#)
 Instrumente [704](#), [738](#)
- primäre
 Instrumente [734](#), [741](#)
- primäre Taktzahlenabfolge [861](#)
 ändern [862](#), [863](#)
 zurückkehren zu [864](#)
- Primen [687](#), [690](#)
- Program-Change-Aktionen [786](#), [792](#), [800](#)
- Programmeinstellungen
 Auswahlwerkzeuge [40](#)
 Farben [52](#)
 fehlende Schriften [76](#)
 Haltpedal-Controller [280](#)
 Mauseingabe [217](#)
 MIDI [280](#)
 Notationselemente eingeben [219](#)
 Noteneingabe [220](#), [233](#)
 Pedallinien [280](#)
 Tastaturbefehle [61](#), [64](#)
 Thema [52](#)
- Programmeinstellungen-Dialog [59](#)

- Projekt-Info-Dialog [77](#)
- Projekte [17](#), [77](#), [80](#)
 - andere Dorico-Versionen [75](#)
 - Arbeitsumgebungen [43](#)
 - Audio [104](#)
 - automatisches Speichern [107–109](#)
 - Backup-Speicherort [110](#)
 - Backups [110](#)
 - beginnen [73](#)
 - Dauer [687](#)
 - Einstellungen [26](#), [768](#), [770](#), [773](#)
 - exportieren [86](#), [87](#), [99](#), [100](#), [103](#)
 - fehlende Schriften [76](#)
 - Fenster [28](#)
 - Fraterates [198](#)
 - Hub [71](#)
 - Layouts, *siehe* Layouts
 - letzte [75](#)
 - mehrere Fenster [49](#)
 - MIDI-Dateien [99](#), [100](#)
 - MusicXML-Dateien [86](#), [87](#)
 - öffnen [49](#), [74](#), [75](#), [108](#), [109](#)
 - Partien [81–83](#), [173](#), [192](#), [518](#)
 - Partien exportieren [83](#)
 - Partien importieren [81](#), [82](#), [85](#)
 - Partien trennen [518](#)
 - PDF-Dateien [611](#), [621](#)
 - Registerkarten [48](#)
 - Sätze [173](#)
 - Schriftstile [785](#)
 - Standard-Schriftstile [785](#)
 - Startbereich [33](#)
 - Titel [192](#)
 - Token [687](#), [689](#)
 - Videos [192](#), [195](#)
 - Vollbildmodus [49](#)
 - Vorlagen, *siehe* Projektvorlagen
 - Vorschau [77](#)
 - Wiederherstellen [108](#), [109](#)
 - zusammenführen [81](#)
- Projektfenster [28](#)
 - Drucken-Modus [601](#)
 - dunkel [52](#), [55](#)
 - Einrichten-Modus [111](#)
 - hell [52](#)
 - mehrere öffnen [49](#)
 - Notensatz-Modus [525](#)
 - Schreiben-Modus [199](#)
 - Thema [52](#)
 - trennen [48](#)
 - Wiedergabe-Modus [542](#)
- Projektinformationen [77](#)
 - exportieren [80](#)
 - Projektvorlagen [80](#)
 - Seitenvorlagen [679](#), [1036](#)
 - Titel der Partien [191](#)
 - Token [77](#), [191](#), [689](#)
- Projektvorlagen [73](#), [80](#)
 - Hub [71](#)
 - Kategorien [80](#)
 - MIDI-Import [89](#)
 - Projekte beginnen [73](#)
- prüfen
 - Druckvorschau [35](#), [458](#), [601](#)
 - Kommentare [518](#)
- Puffer
 - Audio [278](#), [280](#)
- pulgar, *siehe* Daumen
- Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
- Punkt
 - Dynamikanweisungen [969](#)
 - Liedtext [1065](#)
 - Punktierungen [200](#), [236](#)
 - subito [969](#)
 - Tempomarkierungen [1398](#)
- Punkte
 - Akkorddiagramme [925](#), [926](#), [934](#), [935](#)
 - auswählen [709](#)
 - Dynamikanweisungen [728](#), [730–732](#)
 - Gitarren-Tapping [1179](#)
 - Klavatur-Bereich [211](#)
 - konstant [731](#), [739](#)
 - kopieren [710](#), [734](#), [741](#)
 - linear [731](#), [739](#)
 - löschen [711](#)
 - Maßeinheit [51](#)
 - MIDI [736](#), [738–740](#)
 - Notenzeilenspationierung [653](#)
 - Rhythmus, *siehe* Punktierungen, *siehe auch* punktierte Noten
 - Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 - Tempoänderungen [742](#), [743](#)
- punktiert
 - Bindebögen [1338–1340](#)
 - Dynamikanweisungen [955](#)
 - Haltebögen [1422](#), [1424](#), [1425](#)
 - Linien, *siehe* gepunktete Linien
 - Noten, *siehe* punktierte Noten
 - Notenköpfe [1092](#)
 - Oktavzeichen [948](#)
 - Pausen [200](#), [770](#)
 - Tempomarkierungen [1400](#), [1403](#)
 - Tremolos [433](#), [434](#)
 - Zählzeiteinheiten [307](#)
- punktierte Noten [236](#), [888](#)
 - doppelte [236](#)
 - eingeben [200](#), [236](#)
 - erzwingen [271](#)
 - Notengruppierung [21](#), [888](#), [890](#), [1305](#)
 - Rhythmusstriche [1305](#)
 - Stimmen [1504](#)
 - Swing-Wiedergabe [576](#)
 - Tempogleichungen [1405](#)
 - Tremolos [433](#), [434](#)
 - Triole [236](#)
 - Verbindung [1098](#), [1504](#)
 - verschieben [1099](#)
- Punktierungen [236](#), [888](#), [889](#)
 - Akkordmodus [262](#)
 - Anzahl [236](#), [268](#)
 - anzeigen [1098](#)
 - ausblenden [1097](#), [1098](#), [1101](#)
 - Einfügen-Modus [470](#)
 - eingeben [220](#), [229](#), [233](#), [236](#), [268](#)
 - löschen [1097](#), [1101](#)

Punktierungen (*Fortsetzung*)

- Noten trennen 270
- Rhythmusstriche 1305
- Stimmen 1098, 1504, 1506
- Tonhöhe vor Notenwert 220
- Tremolos 433, 434
- Verbindung 1098
- verschieben 1098, 1099, 1506
- zusammengesetzte Taktarten 1305
- Zweizweiteltakte 890

Q

quadratisch

- Generalbass-Klammern 1000
- Klammern 895, 897, 898, 1238
- Notenköpfe 1092
- Notenköpfe in Klammern 1102, 1103, 1107
- Vorzeichenklammern 819, 1122

Qualifikatoren 321, 324

Quantisierung 97

- ändern 276
- MIDI-Aufnahme 97, 274, 278
- MIDI-Import 88, 95, 97
- neu quantisieren 276
- Noten trennen 270
- Triolen und N-tolen 97
- Vorschläge 97

Quartettvorlagen 73, 80

- Notenzeilengruppen 893

Quellinstrumente 954

Quellnoten 1025

- Tonhöhen-Zuordnung 505, 515
- Tonleiterzuordnung 507, 515

Querformat 620, 626

Quintettvorlagen 73, 80

- Notenzeilengruppen 893

Quintolen, *siehe* Triolen und N-tolen

R

Rack, *siehe* Bereich für VST und MIDI

Rahmen 624, 685, 1414

- Abstand 625, 642–644, 780, 918, 1199, 1416
- Akkordsymbole 918
- aus Auswahl einpassen 669
- ausblenden 458
- Ausfüllung 530
- auswählen 526
- bearbeiten 526
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel 780
- drucken 606
- Einschränkungen 642
- exportieren 611
- Fingersätze 1015
- Form 780, 853, 1415
- gestrichelt 682
- Harfen-Pedalangaben 1198, 1199
- kopieren 678, 679
- laufende Überschriften 640
- Layoutnamen 1037
- Linien 1256
- Namen der Einzelstimmen 780

Rahmen (*Fortsetzung*)

- Notenzeilen 631, 641
 - Partie-Überschriften 640, 642, 643, 682
 - Ränder 642, 644
 - Stärke 1199, 1256, 1416
 - Stil 780, 1415
 - Systeme 631, 641, 660
 - Tacets 670, 780
 - Taktzahlen 853
 - Text 780, 1256, 1414, 1415
 - Token 686
 - Umbrüche 625, 667
 - verschieben 642, 643
 - zurücksetzen 681
- Rahmenausfüllungsanzeige 530
- Rahmenumbrüche 528, 625, 658, 667
- Bindebögen 1335
 - divisi 1383
 - einfügen 660, 661, 668
 - erste Seite links 636
 - Glissando-Linien 1159
 - Haltebögen 1427
 - Hinweise 469, 670
 - in andere Layouts kopieren 674–676
 - Linien 1259
 - löschen 662, 670
 - Notenzeilen ausblenden 633
 - Notenzeilen-Sichtbarkeit 633
 - Notenzeilenbeschriftungen 1363
 - Notenzeilengröße 646
 - Notenzeilenspationierung 630
 - Oktavzeichen 951
 - Schlüssel 939
 - Spielanweisungen 1227
 - Taktarten 1442
 - Taktstriche 663
 - Taktwiederholungen 668
 - Tonarten 1059
 - verschieben 663
 - Wiederholungsenden 1277
- Rahmenverkettungen
- Eigenschaften 677, 695, 697
 - Noten, *siehe* Notenrahmenverkettungen
- Rallentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ränder 642, 1037
- Akkorddiagramme 929
 - ändern 536, 627
 - ausblenden 458
 - Instrumentennamen, *siehe*
 - Notenzeilenbeschriftungen
 - MusicXML-Dateien 85
 - Notenrahmen 642, 644, 653
 - Notenzeilen 536, 641, 642, 644, 1361, 1362, 1382
 - Partie-Überschriften 643
 - Rahmen 682, 685
 - Ränder 642
 - Seiten 625, 627, 642
 - Tacets 673
- Randomisierung 747, 750
- Raster
- Abstand 168
 - Akkorddiagramme 929, 931

Raster (*Fortsetzung*)

- Gruppen 165
- Hub 71
- Notenzeilen 1371, 1490
- Notenzeilenbeschriftungen 1361, 1365
- Perkussions-Kits 165, 168, 1371, 1490, 1492
- rhythmisch 221, 222
- rastern, *siehe* Notenzeilengröße
- Rastralgröße 645
- rautenförmige Notenköpfe 1090, 1091, 1093, 1223
 - Obertöne 1120, 1123, 1126, 1127
 - Perkussion 1479, 1482, 1483
 - Vorzeichen 1122
- rechte Seiten
 - beginnen ab 636
- rechte Zone 37, 38
 - anzeigen 44
 - ausblenden 44
 - Drucken-Modus 604
 - Einrichten-Modus 120
 - Schreiben-Modus 209
- Rechte-Hand-Haken, *siehe* Linien
- Rechteck
 - farbig, *siehe* Hinweise
 - Noten 685, 712, 713, 722, *siehe auch* Rahmen
 - Notenköpfe 1092
 - Rahmen 780, 1415
 - Taktzahl-Einfassungen 853
 - Texteinfassungen 780, 1037, 1414, 1415
 - über Systemen, *siehe* Systemspur
- reduzieren 176, 486, 645
 - Noten in Akkordsymbole 338, 339
 - Notenwerte 269, 270
 - zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Refrain-Liedtext 1063
 - Einblendfeld 410
 - Liedtext ändern in 1064
 - Schriftstile 1076
 - Zeilen ändern in 1083
- Regeln für Vorzeichendauer 826
 - ändern 827
 - klassisch 826
 - Modern 826
 - Zweite Wiener Schule 826
- Regionen
 - Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
 - Anzahl 1292, 1311
 - Dynamikanweisungen 728
 - MIDI-Noten, *siehe* MIDI-Trigger-Regionen
 - Schrägstriche 1304, 1310, *siehe auch*
 - Rhythmusstriche
 - Takte, *siehe* nummerierte Taktregionen
 - Taktwiederholungen, *siehe* Taktwiederholungen
 - Wiedergabe-Modus, *siehe* farbige Bereiche
 - Zahlen 1299
- Regionen mit Strichnotation 1304
 - Akkordsymbole 907, 912, 1304
 - andere Noten anzeigen 1308
 - andere Noten ausblenden 1308
 - Anzahl 1311
 - Anzahl verschieben 538
 - Anzeigeoptionen 1306
 - Einblendfeld 426, 436

Regionen mit Strichnotation (*Fortsetzung*)

- eingeben 436
 - Filter 448
 - Griffe 450
 - Halsrichtung 1307
 - Hervorhebungen 1304, 1306
 - Klammern 1313
 - Länge 450
 - löschen 474
 - mehrere 1306
 - Notengruppierung 888, 1305
 - Notenhäse 1310
 - notenzeilenabhängige Positionierung 1314
 - Notenzeilenposition 1307
 - Pausen 1309
 - Pausen ausblenden 1309
 - Platzierung 1314
 - Schriftstil 1295
 - Standardeinstellungen 1305
 - Stimmen 1307, 1314
 - überlappend 1306
 - Verbalkung 1310
 - verschieben 481, 485, 1307
 - vertikale Position 1307
 - Zahlen 1313
 - Zählzeitgruppierung 1305
 - zusammengesetzte Taktarten 1305
- Register
- ändern 489, 491, 493
 - Noteneingabe 232
 - Oktavzeichen 347, 348, 948
 - PlugIns 551
 - Schlüssel 344, 346, 939, 946
 - transponieren 493, 946
- Registerkarten
- Ansichtsoptionen 45
 - anzeigen 30
 - ausblenden 30
 - Gruppen 48
 - Layouts 43, 45, 47
 - mehrere anzeigen 48
 - öffnen 45
 - Reihenfolge 48
 - schließen 46
 - Takt 33
 - verschieben 48
 - wechseln 47
- Reihen
- Akkordsymbole 157, 158, 160
 - Dynamikanweisungen 959, 984, 985
- Reihenfolge
- Akkordsymbole 916
 - Aktionen 792
 - Artikulationen 832
 - Band 129
 - Expression-Maps 787
 - Instrumente 131, 135, 137, 145, 167, 184, 185, 1367
 - Instrumentenfilter 465
 - Layouts 181
 - Linien 1243
 - Metronomangaben 1400
 - MIDI-Befehle 792

Reihenfolge (*Fortsetzung*)

Namen 145, 184, 185
 Noten 1506, 1507
 Notenzeilenbeschriftungen 1367
 orchestral 129–131, 145, 169, 1369, 1370
 Partien 77, 175
 Partitur 129–131, 169, 1369, 1370
 Punktierungen 1098, 1506
 Rahmenverkettungen 693
 Registerkarten 48
 Saitenanzeigen 1228
 Seiten 41, 50
 Spielanweisungen 1228
 Spieler 129–131, 169, 1369, 1370
 Stimmen 770, 1503, 1506
 Studierzeichen 1261
 Tempomarkierungen 1400
 Tonarten 1055
 Vorzeichen 821, 823, 1055
 Wiederholungsmarker 1282
 reine Intervalle 490, 491, 493, 510
 Relative Kanaländerungs-Aktionen 800
 relative Tempoänderungen 1390, 1398
 REVerence 759, 765, 766
 rfz, *siehe* Dynamikanweisungen
 Rhythmik umkehren (Dialog) 501
 rhythmische Notation 22, 1304
 rhythmische Position 22
 Wiedergabe 560
 rhythmischen Positionen zugeordnete Linien, *siehe*
 Linien
 Rhythmisches Feeling 576
 ändern 578
 Änderungen löschen 580
 Einblendfeld 306
 Hinweise 469, 578, 580
 Standardeinstellungen 576
 rhythmisches Raster 39, 221
 ändern 222
 Auflösung 39, 222
 Farbe 55
 Key-Editor 702, 708
 Noten auswählen 447
 Tastaturbefehle 61, 64
 Rhythmus
 Akkordsymbole 338, 339
 drehen 502, 503, 514
 folgen 493
 in Krebs 500, 501, 513, *siehe auch* rückläufig
 neu quantisieren 276
 Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 Tabulatur 1385
 Rhythmusgruppe
 Akkordsymbole 907, 908
 Klammern 893, 1369
 Notenzeilengruppen 893, 1369
 Rhythmusstriche 1304, 1314
 Anzahl 1311
 Anzahl ändern 1312
 Anzahl verschieben 538
 Anzeigeoptionen 1306
 Art 1315
 Bereich 426

Rhythmusstriche (*Fortsetzung*)

Darstellung 1306
 Einblendfeld 426, 436
 Eingabemarke 222, 240
 eingeben 240, 426, 436
 Filter 448
 halslos 222, 240
 Halsrichtung 1115, 1307
 Häufigkeit 1312
 Hervorhebungen 1304, 1306
 Klammern 1313
 löschen 474
 Notengruppierung 888, 1305
 Notenhäse 1310
 notenzeilenabhängige Positionierung 1314
 Notenzeilenposition 167, 1307
 Pausen 1309, 1320
 Pausen ausblenden 1309
 Perkussions-Kits 160, 167, 245, 1316
 Platzierung 1314
 Punktierungen 1305
 Regionen 1304, 1311
 Schriftstil 1295, 1311
 Stimmen 240, 486, 1307, 1314, 1315
 Taktpausen 1320
 Tonhöhe 1317
 trennen 1310
 Verbalkung 1310
 verschieben 481, 485, 1307
 vertikale Position 1307
 Wiedergabe 1317
 Zähler 1312, 1313
 Richtung
 allmähliche Dynamikwechsel 971, 979–981
 Arpeggio-Zeichen 1148, 1149
 Audio, *siehe* Panorama
 Balken 872, 873, 883
 Bindebogenkrümmung 1342, 1343
 Fächerbalken 886
 Gabeln 971, 979–981
 Gitarren-Bendings 455
 Gitarren-Pre-Bends 1169
 Glissando-Linien 1094
 Krümmung von Haltebögen 1425, 1426
 Linien 1251
 Notenhäse 1111, 1113, 1115
 Panorama 763
 Papierausrichtung 620
 Rhythmusstriche 1307
 Teilbalken 883
 transponieren 490, 491
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente
 1031, 1094
 Vorschläge 1040
 Wiedergabe-Anweisungen 813, 814
 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
 Romantik
 Triller 1143
 römische Ziffern
 harmonische Analyse 993
 Seitenzahlen 1192
 Token 690
 Römische Ziffern
 Nummern der Partie 690
 RoomWorks SE 759, 765
 Ross-Akkordsymbole 900
 Rotary 759, 765
 routing 597, 598
 Routing 545, 553
 rubato
 Ausdrucksangaben 321, 967, 968
 mit System verbundener Text 404, 780
 Tempomarkierungen 304, 1389
 Text 404, 780
 rückgängig 29
 Rückgriff
 Notenschriftstile 778
 Wiedergabe-Anweisungen 814
 Wiedergabevorlagen 586
 Rücklauf 561, 565, 580
 rückläufig 500, 501, 513
 rückwärts 458
 Navigation 337, 411, 417, 459
 rhythmische Elemente 500, 501, 513, 514
 Takte verschieben 663, 667
 Tonhöhen 500, 501, 513, 514
 Wiedergabe, *siehe* Scrubbing
 rückwirkende Aufnahme 276, 580
 rudimentäres Schlagzeugspiel, *siehe* ungestimmte Perkussion
 rund
 Akkordsymbol-Klammern 919, 921
 Generalbass-Klammern 1000
 Notenkopfkammern 1102, 1103
 Russisch
 Instrumentennamen 58
- S**
- Saiten
 Akkorddiagramme 926, 935
 ändern 1094, 1387
 Anzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Bereiche 147
 Bindebögen, *siehe* Hammer-Ons
 Farbe 55
 Fingersatz 1020, 1094, *siehe auch* Saitenanzeigen
 Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 hinzufügen 147
 Instrumente mit Bündeln 115, 146, 147
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 löschen 147
 Noten außerhalb des Bereichs 1100, 1387
 Noten zuweisen 1094
 Saiten (*Fortsetzung*)
 Obertöne 1119
 Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 Stimmung 115, 146, 147, 568, 1094
 Tapping, *siehe* Tapping
 Tonhöhe ändern 147
 Tonhöhen 147, 1094
 Zahlen, *siehe* Saitenanzeigen
 zurücksetzen 1387
 Saiten-Tonhöhen
 ändern 149, 1094
 Instrumente mit Bündeln 149
 Saitenanzeigen 1020, 1032, 1094
 außerhalb der Notenzeile 397, 398, 1032
 Bereich 387, 398
 Dauer 450, 1229, 1230
 Einblendfeld 383, 386, 397
 eingeben 383, 386, 397-399
 Griffe 1227
 horizontale Position 1034
 innerhalb der Notenzeile 399, 1032, 1033
 Länge 1227, 1229
 Linien 397, 398, 450, 1229, 1230
 löschen 1033
 Platzierung 1034
 Position 1034
 Reihenfolge 1228
 Saiten-Nummer 1094
 Schrift 1017, 1032
 verschieben 481, 485, 538, 1034, 1227, 1228
 Saiteninstrumente 134, 146
 Akkordsymbole 907
 Gruppen 169
 hinzufügen 115, 117, 127, 133, 141
 Klammern 893, 1369
 Saiten-Nummer 1094
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 Spieler-Reihenfolge 112, 129
 Substitutions-Fingersätze 1010
 Systemobjekte 1380
 Verschiebungsangaben 1030
 Salzedo-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
 Samplebibliotheken, *siehe* Sound-Bibliotheken
 Samplerate 39, 278, 280
 Sattel
 Akkorddiagramme 926
 Instrumente mit Bündeln 147
 Tabulatur 150, 152, 1384
 Sätze 18, 173
 exportieren 83
 hinzufügen 173
 importieren 81, 82
 mehrere auf Seiten 637
 Partie-Überschriften 682
 Tacets 670
 trennen 518
 Satzspieler 126
 divisi 1383
 Ensembles 117, 132, 133
 hinzufügen 127, 133
 leere Notenzeilen 632
 MIDI-Import 89
 Notenzeilen 633, 634

- Satzspieler (*Fortsetzung*)
 Notenzeilenbeschriftungen 1360
 Ossia-Notenzeilen 1377
- Saxofon, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente
- Schattennoten 216
 Farbe 55
- Schaubilder
 Akkorde, *siehe* Akkorddiagramme
 Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-
 Pedalangaben, *siehe auch* Harfenpedal-
 Schaubilder
- schlagen
 Arpeggios, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Fingersatz 1024
- Schlagzeuge 160, 1478, 1486
 Benennung 160
 Eingabemarke 245
 Einstellungen 160, 248
 exportieren 1487
 Festlegen von Kits als 164
 Halsrichtung 164
 hinzufügen 141
 importieren 1487
 Instrumente filtern 160
 Laissez-Vibrer-Halbebögen 1429
 Muster 98
 Noten eingeben 98, 245, 248, 716
 Stimmen 164, 1498
- schließen, *siehe* öffnen
- Schlüssel 939
 Abstand 939, 941
 anzeigen 942–944
 Arten 342
 ausblenden 344, 346, 942–944
 Bereich 346
 Einblendfeld 342, 344
 eingeben 342, 344, 346
 Erinnerung 939
 Farben 56
 Filter 448
 Halbebögen 1428
 Hinweise 469, 942, 943
 Indische Trommel 346, 1500
 Instrumente 115
 Layouts 942, 943
 löschen 474
 Mehrtaktpausen 1328, 1329
 Oktavangaben 343, 945, 946
 Position 219, 940
 Spationierung 941
 Taktzahlen 859
 Token 688
 Tonarten 1057
 transponierende Instrumente 115
 Transposition 343, 943, 945, 946
 verschieben 481, 485, 940, 941
 Vorschläge 940
 Wiederherstellung 344, 346
- Schlüssel-Bereich 344, 346
 schmale Taktarten 1455
- schneiden 200
 aktivieren 200
 Auswahl 477, 518, 837–840
 Halbebögen 1431
 Haltebogenketten 270, 1431
 Noten 270
 Regionen mit Strichnotation 1310
 Schrägstriche 1310
 Takte 837–840
 Zählzeiten 471, 837
- Schnellvorlauf 565, 580
- Schnittmarken 624
 drucken 606
 exportieren 611
- Schnittstellen 545, 554, 592, 742
 Akkordspur 545
 ändern 597
 Einstellungen 592
 Expression-Maps 592, 598
 Instrumente 597
 Mixer 755
 Percussion-Maps 592, 598
 Tempo-Editor 742
 Tempospur 554
- Schnörkel-Arpeggio-Zeichen 1148, 1150
- Schrägstriche 1304
 Akkordsymbole 900, 915
 doppelte 1378, 1457
 Dynamikanweisungen 321, 965
 Generalbass 414
 Noten, *siehe* Stimmen mit Strichnotation, *siehe auch* Tremolo-Striche
 Notenhäse, *siehe* Tremolo-Striche
 Notenköpfe 1089, 1092, 1304, 1314, 1479
 Pausen 1049, 1320
 Perkussion 1479
 Regionen, *siehe* Regionen mit Strichnotation
 Stimmen, *siehe* Stimmen mit Strichnotation
 Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 Taktarten 1447, 1450
 Taktpausen 1320
 Tremolos, *siehe* Tremolo-Striche
 Triole 1457
 Vorschläge 1038, 1039, 1042–1045
 Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- Schreiben-Modus 17, 199
 Abspielmarke 562
 auswählen 440–443, 446, 447
 Bereiche 37, 199, 205, 209, 695
 Einblendfelder 20
 Eingabemarke 226
 eingeben und bearbeiten 216
 Hinweise 469
 Navigation, *siehe* Navigation
 Notationen eingeben 281
 Noten auswählen 459
 Noten eingeben 228
 Partie-Optionen 770
 Spationierung 652
 Systemspur 445
 Texteditor 405
 Transponieren-Dialog 491

- Schreiben-Modus (*Fortsetzung*)
wechseln 199
Werkzeugfelder 38, 199, 200, 206
- Schreibung
Akkordsymbole 150, 151, 899, 913
Noten 253, 494, 496–498
Vorzeichen 253, 494, 496–498
- Schreibung von Vorzeichen 253
ändern 494, 496, 497
zurücksetzen 498
- Schriftart Academico 776
Schriftart Bravura 776
Schriftart Golden Age 775, 776
Schriftart Leipzig 775, 776
Schriftart Leland 775, 776
Schriftart November 775, 776
Schriftart Petaluma 775, 776
Schriftart Sebastian 775, 776
Schriftstile 777, 778, 780, 1407
Absatzstile, *siehe* Absatzstile
Akkorddiagramme 937
Akkordsymbole 906
ändern 778, 785
Dialog 778
divisi 1370
Dynamikanweisungen 988
exportieren 778
Familie 785
fehlende Schriften 76
Fingersätze 937, 1017, 1018
Generalbass 1004, 1005
Glyphen 775, 776, 988
Größe 778, 780
importieren 778
Instrumentennamen 1370
Layoutnamen 1037
Liedtext 1063, 1076, 1077, 1080
Linientext 1253
Marker 1268
Notationen 775, 776
Noten 775, 776
Notenzeilenbeschriftungen 1370, 1371
nummerierte Taktregionen 1295, 1299
PDF-Dateien 623
Perkussions-Kits 1371
Rahmen 780, 1037
Rhythmusstriche 1295, 1311
Saitenanzeigen 1017, 1032
Seitenzahlen 1191
Spielanweisungen 1227
Spielergruppen-Beschriftungen 1369, 1370
Standard 785
Studierzeichen, *siehe* Absatzstile
Substitutionen 778
SVG-Dateien 623
Tabulatur 1388
Taktarten 1455
Taktwiederholungen 1292, 1295
Taktzahlen, *siehe* Absatzstile
tasto solo 1005
Tempomarkierungen 1394
Timecodes 1268
Wiederholungsmarker 1282
- Schriftstile (*Fortsetzung*)
Zeichenstile 783
zurücksetzen 778, 780
zusammenführen 780, 1370, 1373
- Schriftstile bearbeiten (Dialog) 778
schrittweise Bewegung
Scrub-Wiedergabe 565
schrittweise Eingabe, *siehe* Noteneingabe
- Schulterversatz
Bindebögen 1356, 1357
Haltebögen 1437
Notenkopfklammern 1108
- schwarz-weiß 622
Schwarzweiß-Grafiken 622
Schwellenwert für Ausfüllung
horizontale Ausrichtung 641
vertikale Ausrichtung 631, 650
- Scoops
Einblendfeld 356, 357
eingeben 366, 367, 375, 376
Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
löschen 1185
Vibratohebel 1178
- Scrollansicht, *siehe* Fortlaufende Ansicht
Scrollen 462
Key-Editor 700, 708
Mixer 761
Percussion-Editor 708
Pianorollen-Editor 708
Wiedergabe 562, 565
- Scrubbing 31, 565, 580
Sechzehntelnoten 205, 229, 233, 243, 244, 268, 269
Akkorde 260
Metronomangaben 306
Noten trennen 270
Pausen 254, 1318
Perkussion 245, 716
Stimmen 238
Swing-Wiedergabe 306, 576
Tabulatur 250
Tremolos 433, 434, 1457
Triolen und N-tolen 263, 266
Vorschläge 258
Zählzeiten 313
- Segno 1281
Abschnitte 1281
anzeigen 1285
ausblenden 1285
eingeben 431, 432
Größe 1282
mehrere 1282
Schrift 1282
- Seiten
Anordnung 41, 50
Ansicht ändern 50
Ansoptionen 39
ansteuern 460
aus Auswahl einpassen 669
Ausfüllung 530, 629, 631, 645, 646
Ausrichtung 626
bearbeiten 681
Bereiche 616
drucken 608, 609, 616, 620

Seiten (*Fortsetzung*)

- Einstellungen [620](#)
- exportieren [608](#), [609](#), [611](#), [616](#)
- Farbe [53](#), [55](#)
- formatieren [1036](#)
- Gesamtanzahl [690](#)
- Größe, *siehe* Seitengröße
- Hintergrundfarbe [54](#), [55](#)
- kopieren [678](#), [679](#)
- Layouts [625](#), [658](#), [660](#), [678](#)
- leere Notenzeilen ausblenden [633](#)
- löschen [681](#)
- mehrere Partien [637](#)
- Navigation [460](#), [462](#)
- Notenzeilensparationierung [657](#)
- Rahmen, *siehe* Rahmen
- Ränder [625](#), [627](#), [642](#)–[644](#)
- Rechtecke, *siehe* Rahmen
- Seitenvorlagen [625](#), [678](#)
- sperrern [661](#)
- Token [690](#)
- Umbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
- Vorlagen [678](#)
- Wechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
- Zahlen, *siehe* Seitenzahlen
- ziehen [462](#)

Seitenanordnungen [40](#), [41](#), [50](#)

Seitenansicht [40](#), [50](#)

- Anordnung [41](#), [50](#)
- Navigation [460](#), [462](#)
- Partien [518](#)

Seitenbereich [525](#)

Seitenbereiche

- auswählen [616](#)
- drucken [608](#), [609](#)
- exportieren [608](#), [609](#)
- Partien [608](#), [609](#)

Seitenformatierung [625](#)

- divisi [1383](#)
- festlegen [658](#)–[661](#)
- fixieren [669](#), [674](#)–[677](#)
- formatieren [679](#)
- in Rahmen einpassen [669](#)
- in System einpassen [665](#)
- kopieren [657](#)
- leere Notenzeilen [632](#), [635](#)
- linke Seiten [636](#)
- mehrere Partien [637](#)
- Mehrtaktpausen [1329](#)
- Notenzeilen [633](#), [634](#)
- Notenzeilengröße [645](#)
- Notenzeilensparationierung [630](#), [649](#), [657](#), [1413](#)
- Partie-Überschriften [625](#), [682](#)
- Seitengröße [626](#)
- Seitenvorlagen [628](#), [678](#), [679](#)
- sperrern [661](#)
- Systeme [536](#), [630](#), [660](#)
- Systeme verschieben [656](#)
- Tacets [672](#)
- Takte pro System [659](#)
- Text [776](#)–[778](#), [780](#), [783](#), [785](#), [1413](#)
- Titel [678](#), [682](#)

Seitenformatierung (*Fortsetzung*)

- Verteilen [658](#)
- zurücksetzen [662](#), [681](#)

Seitengröße [619](#), [620](#)

- ändern [626](#)
- Grafikdateien [611](#)
- Layout-Optionen [768](#)
- MusicXML-Dateien [85](#)

Seitenränder [625](#), [642](#)

- ändern [627](#), [644](#)
- ausblenden [458](#)

Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche

Seitenvorlage-Sets [679](#)

- anwenden [628](#)
- Layouts [628](#)
- Partie-Überschriften [679](#), [682](#)

Seitenvorlagen [24](#), [678](#), [679](#)

- Arten [679](#)
- erste [638](#), [679](#)
- Komponist [679](#)
- kopieren [678](#), [679](#)
- Partie-Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
- Projektvorlagen [80](#)
- Seiten zuweisen [638](#)
- Seitenzahlen [680](#), [1191](#)
- Sets, *siehe* Seitenvorlage-Sets
- Standard [679](#)
- Titel [679](#)

Seitenvorlagen-Abweichungen [1407](#)

- entfernen [681](#)

Seitenwechsel, *siehe* Rahmenumbrüche

Seitenzahlen [680](#), [1191](#)

- Absatzstile [1191](#)
- anfänglich [636](#), [1192](#)
- anzeigen [640](#)
- ausblenden [640](#), [1192](#)
- Darstellung [1191](#)
- Größe [1191](#)
- horizontale Ausrichtung [1191](#)
- löschen [1191](#)
- Partie-Überschriften [640](#), [1192](#)
- Partien [690](#)
- Schriftstile [1191](#)
- Seitenvorlagen [680](#)
- Summe [690](#)
- Token [690](#)
- Zahlenstil [1192](#)
- Zählzeit [690](#)

sekundäre Balken [882](#)

- ändern [883](#)
- Linien [883](#)
- Pausen [886](#)
- Richtung [883](#)
- trennen [869](#)
- zurücksetzen [883](#)

sekundäre Instrumente [704](#), [734](#), [738](#), [741](#)

sekundäre Klammern [895](#), [898](#)

- Akkoladen [897](#)
- anzeigen [896](#)
- ausblenden [896](#)
- Unterklammern [897](#)
- verschachtelte Unterklammern [898](#)

- Sekunden [31](#), [580](#), [1270](#)
 Notenwert-Token [687](#), [690](#)
 Sends [759](#)
 entfernen [766](#)
 laden [765](#)
 Mixer [754](#), [755](#)
 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 [1066](#)
 Dynamikanweisungen [974](#)
 Liedtext [1065](#), [1070](#), [1072](#)
 Position [1070](#)
 Tempomarkierungen [1402](#)
 Verbalkung [869](#)
 simile
 anzeigen [1232](#)
 ausblenden [1232](#)
 Dynamikanweisungen [321](#), [324](#), [967](#)
 Spielanweisungen [1232](#)
 Sinfonie, *siehe* Partien
 Skalen [1062](#)
 Dur [507](#), [515](#), [1056](#)
 EDO [1062](#)
 Etüden, *siehe* Partien
 Grad [900](#), [1092](#)
 modal [507](#), [515](#)
 Moll [507](#), [515](#), [1056](#)
 Teilungen der Oktave [1062](#)
 Tonarten [1054](#), [1056](#)
 transponieren [491](#), [507](#), [515](#)
 Werte, *siehe* Skalen-Multiplikation, *siehe auch*
 Histogramm-Werkzeug
 Zuordnung [507](#), [515](#)
 Skalen-Multiplikation [747](#), [750](#)
 Skalierung aufheben
 Triolen und N-tolen [1469](#)
 Vorschläge [1041](#)
 Skalierungsfaktor
 Akkorddiagramme [929](#)
 Akkordsymbolkomponenten [901](#), [903](#)
 drucken [606](#), [619](#), [620](#)
 Fingersätze [1015](#), [1020](#)
 Noten [454](#)
 Notenabstand [531](#)
 Notenzeilen [645](#), [647](#), [648](#), [650](#)
 Stichnoten [531](#)
 Taktstriche [843](#), [844](#), [846](#)
 Vorschläge [531](#), [1038](#), [1042](#)
 Vorzeichen [821](#)
 Sketch-Notenzeilen [115](#), [117](#)
 Skordatur [147](#), [149](#)
 Slap-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
 Slap-Tongue, *siehe* Spielanweisungen
 Slides
 Fingersätze, *siehe* Fingersatz-Slides
 Gitarre [1155](#)
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Key-Editor [700](#)
 Tempo [31](#)
 Tonhöhe, *siehe* Glissando-Linien, *siehe auch*
 Pitchbends
 Zoom [700](#)
 Slots [545](#), [759](#)
 Smears, *siehe* Jazz-Ornamente
 smorzando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,
siehe auch Tempomarkierungen
 SMPTE, *siehe* Timecodes, *siehe auch* Marker
 SMuFL [775](#), [776](#)
 Akkordsymbole [906](#)
 Dynamikanweisungen [988](#)
 Fingersätze [1017](#)
 Generalbass [1005](#)
 Metronomangaben [1394](#)
 Musiksymbole [407](#)
 Notenköpfe [407](#)
 Taktarten [1455](#)
 Tempomarkierungen [1394](#)
 Token [688](#)
 Vorzeichen [407](#)
 Snare-Rolls, *siehe* Tremolos
 Snaredrum, *siehe* ungestimmte Perkussion
 sofortige Dynamikwechsel, *siehe*
 Dynamikanweisungen
 Solisten [131](#)
 solo
 Angabe [404](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [131](#)
 Scrubbing [565](#)
 Spieler, *siehe* Solisten, *siehe auch* Einzelspieler
 solo schalten [754](#), [755](#)
 deaktivieren [754](#)–[756](#)
 Instrumente [565](#), [570](#)
 Kanäle [570](#), [757](#)
 Spuren [570](#)
 Stimmen [570](#)
 Wiedergabe [565](#), [568](#), [569](#)
 Solo schalten
 deaktivieren [571](#)
 Sonate, *siehe* Partien
 Sondertasten
 suchen [62](#)
 Tastaturbefehle [62](#)
 Sordino, *siehe* Spielanweisungen
 sortieren
 Layouts [181](#), [182](#)
 Partien [175](#)
 Spieler [129](#), [131](#)
 Sostenuto-Pedal [1203](#)
 Anfangszeichen [1214](#)
 MIDI-Controller [1222](#)
 Text [1219](#), [1220](#)
 Sound-Bibliotheken [583](#), [806](#)
 ändern [589](#)
 Dokumentation [71](#)
 Expression-Maps [787](#)
 fehlende Sounds [589](#)

Sound-Bibliotheken (*Fortsetzung*)

- Percussion-Maps 810
- Sounds laden 550, 564, 583, 589
- Triller 1143
- Verzögern 795
- Wiedergabe 786, 787, 806

Sounds, *siehe* Wiedergabe

Spalten

- fehlende Schriften 76
- Generalbass 993
- Linien 1243
- Marker 420
- Stimmen 1504–1506
- Videos 420
- Vorzeichen 821, 823

Spatiationierung 530, 630, 649, 650

- Abstand 530
- Akkorddiagramme 929
- Akkordsymbole 900, 909, 910, 916–918, 923
- allmähliche Dynamikwechsel 978
- Arpeggio-Zeichen 1151
- Bünde 147
- Fortlaufende Ansicht 40
- Kapodaster 151, 900
- Layout-Optionen 768
- Liedtext 531, 1070, 1072, 1074, 1076, 1077, 1080
- Mixer 761
- Noten, *siehe* Notenabstand
- Notenhäse 879
- Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspatiationierung
- Notenzeilen-übergreifende Balken 879
- Notenzeilenlinien 160, 168, 1492
- Partie-Überschriften 643
- Pausen, *siehe* Notenabstand
- Perkussion 160, 168, 1492
- Punktierungen 1506
- Rahmenausfüllung 530
- Schlüssel 939, 941
- Stichnoten 531
- Stimmspalten 1506, 1507
- Studierzeichen 1260
- Systeme, *siehe* System-Spatiationierung, *siehe auch* Notenzeilenspatiationierung
- Tacets 673
- Taktarten 1451
- Takte 530–532, 1324
- Text 780, 783, 1411
- Vorschläge 531
- Vorzeichen 821–823
- Zäsuren 353
- zusammenführen 673

Spatiumsgröße 629, 645–647

speichern

- Endpunktkonfigurationen 595

Speichern 71, 107

- Absatzstile als Standard 780
- Akkorddiagramm-Formen 934
- Audio 99, 100, 104, 106
- automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
- Backups 110
- benutzerdefinierte Ensembles 119
- Editoren 751, 752

Speichern (*Fortsetzung*)

- Einstellungen als Standard 89, 768, 770, 773, 778, 780
- Endpunktkonfigurationen 596
- Ensembles 119
- Expression-Maps 805
- gespielte Noten 276
- Grafikdateien 611, 613
- Importeinstellungen 89
- Instrumentennamen als Standard 188
- Key-Editor-Konfigurationen 752
- Kommentare 524
- Layout-Optionen als Standardeinstellung 768
- Liedtext 1068
- MIDI-Dateien 89, 99, 100
- MusicXML-Dateien 86
- Notationsoptionen in der Standardeinstellung 770
- Ordner-Speicherort 110
- PDF-Dateien 611
- Percussion-Maps 811
- Perkussions-Kits 1487
- PlugIn-Instanzen 595
- PNG-Dateien 611
- Projektvorlagen 89
- Schriftstile als Standard 778
- Spieler 119
- SVG-Dateien 611
- TIFF-Dateien 611
- Wiedergabeoptionen als Standard 773
- Wiedergabevorlagen 591
- Zeichenstile als Standardeinstellung 783

Speicherorte

- Backup-Ordner 110

sperrn

- Dauer, *siehe* Notenwert folgen
- Key-Editor 704
- Layouts 661, 662
- Rahmen 528, 661, 662
- Systeme 527, 661, 662, 665

spiccato, *siehe* Spielanweisungen

Spielanweisungen 1223

- Abstand 1226
- ändern 453, 719, 1482
- anzeigen 1227
- Arten 383, 1223
- ausblenden 1227
- auswählen 442
- Bereich 387, 390
- Dauer 450, 1230, 1232, 1236
- Dialog 814
- divisi 1383
- drehen 502
- duplizieren 1232
- Editor, *siehe* Spielanweisungen-Editor
- Einblendfeld 383, 388
- eingeben 383, 388, 390
- Endpunktkonfigurationen 595
- erstellen 1483
- Expression-Maps 786, 787, 813
- Fadenkreuz 541
- Farben 56
- Filter 448
- Fortsetzungslinien 1229, 1233–1236

Spielanweisungen (*Fortsetzung*)

gelöschte Hintergründe 1225, 1226
 Gitarre, *siehe* Gitarrentechniken, *siehe auch*
 Vibratohebel
 Griffe 1227, 1230, 1235
 Größe 454
 Gruppierung 1229, 1235, 1236
 Gruppierung aufheben 1236
 Haltebögen 388, 390
 Hintergründe 1225
 Hinweise 469, 1227
 in Krebs 500, *siehe auch* rückläufig
 Klammern 1231
 Kombinationen 798, 802, 812
 Länge 450, 538, 1227, 1229
 Linien, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 löschen 474
 MIDI-Import 91, 92, 95
 Notenköpfe 719, 812, 1479, 1481–1484
 notenzeilenabhängige Positionierung 455
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Perkussion 812, 1478, 1479, 1481, 1490
 Platzierung 1227
 Position 1227
 Rahmenumbrüche 1227
 Reihenfolge 1228
 Schrift 1223
 Spuren, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Stimmen 388, 390, 568, 569
 stummschalten 571
 Systemumbrüche 1227
 Text 1223, 1224
 Text hinzufügen 1224
 Vermeidung von Zusammenstößen 1228
 verschieben 481, 485, 500, 502, 538, 1227, 1228
 vertikale Position 1228
 Wiedergabe 568, 569, 786, 787, 813, 814
 wiederholen 1232

Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog) 1479

Spielanweisungen-Bereich 390, 394

Spielanweisungen-Editor 724
 anzeigen 724
 ausblenden 724

Spielanweisungs-Linien 1229, 1235
 Abschlüsse 1234
 ändern 1233, 1236
 anzeigen 1232, 1233, 1236
 ausblenden 1232, 1233
 Darstellung 1232, 1233
 Dauer 450, 1230, 1232
 Komponenten 1231
 Standardeinstellungen 1229
 Systemumbrüche 1231

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 1223, 1478, 1479, 1481
 ändern 719, 1482
 Artikulationen 812
 Darstellung 1484
 eingeben 245, 716
 erstellen 1483
 Wiedergabe 812

Spielanweisungsspuren, *siehe* Spielanweisungen-Editor

Spieler 19, 124, 126
 Akkordsymbole 330, 907
 anzeigen 174, 178
 Audio exportieren 104
 aus Gruppen entfernen 172
 aus Partien entfernen 174
 ausblenden 174, 178
 Benennung 183–186, 1364, 1365
 Bereich 111, 112
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1368
 divisi 1383
 duplizieren 128
 Einzelspieler 112, 126, 127
 Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
 Ensembles 112, 132
 exportieren 83
 Farben 553, 712, 713
 Generalbass 412, 994
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen
 hinzufügen 115, 117, 127, 133, 141, 170
 importieren 81, 82
 Instrumente 20, 50, 134, 141, 144
 Karten 112
 Klammern 892, 893, 1369
 kombinierte Einzelstimmen 178
 kopieren 128
 Lautstärke 762, 966
 Layouts 124, 178, 186
 leere Notenzeilen 632
 Listen 183, 687
 löschen 132, 146, 171
 maximale Anzahl 126
 mehrere Instrumente 50, 141, 184, 185, 1365
 MIDI exportieren 99, 100
 MIDI-Import 89
 Namen der Spieler 184, 185
 Notenzeilen 633, 634
 Notenzeilenbeschriftungen 1364, 1365
 Notenzeilengröße 647
 Nummerierung der Instrumente 135, 137
 Oktavzeichen 950
 Ossia-Notenzeilen 1377
 Panorama 763
 Partien 124, 174
 Perkussions-Kits 143
 Position in der Partitur 129, 130
 Reihenfolge der Instrumente 145
 Satzspieler 112, 126, 127
 Schlüssel 942, 943
 Solisten 131
 solo schalten 570, 571, 754
 sortieren 129
 Speichern 119
 stummschalten 570, 571, 754
 Swing-Wiedergabe 578, 580
 Systemtrennzeichen 1378
 Tabulatur 1384, 1385
 Token 687
 Tonhöhe 141
 Transposition 141
 Transposition ändern 144

- Spieler (*Fortsetzung*)
 verschieben 129, 130, 172
 verschieben von Instrumenten zwischen 145
 zu Partien hinzufügen 174
 zusammenführen 81, 82, 85, 88, 89, 92, 95, 673
 zusätzliche Notenzeilen 1376
 zwischen Gruppen verschieben 172
- Spieler umbenennen (Dialog) 184
- Spieler-Bereich 111, 112
- Spieler-Beschriftungen
 anzeigen 1368, 1370
 ausblenden 1368, 1370
 Notenzeilenbeschriftungen 1360, 1365, 1369, 1373
 verschieben 538
- Spielergruppe umbenennen (Name) 171
- Spielergruppen 112, 169
 Benennung 171
 Beschriftungen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 Ensembles 117
 erstellen 95, 169
 Filter 465
 Klammergruppierung 850
 löschen 171
 MIDI-Import 95
 Spieler entfernen 172
 Spieler hinzufügen 170
 Spieler verschieben 172
- Spielergruppen-Beschriftungen 1360, 1369
 anzeigen 1370
 ausblenden 1370
 Schriften 1369, 1370
- Spielerkarten 112, 124
 Ein-/Ausblenden-Pfeile 42
- Sprachen 57
 Anwendung 57
 Datum und Zeit 59
 Ensembles 117
 Instrumente 58, 115, 117, 137, 139, 188, 190
 Notenzeilenbeschriftungen 58
 Tastaturbefehle 25, 62, 65
 Token 59
- Sprechblasen
 Kommentare, *siehe* Kommentare
- Sprünge
 anzeigen 1285
 ausblenden 1285
 eingeben 431, 432
 Studierzeichen 461, 1261
 Wiedergabe 574
 Wiederholung 1281
- Spur-Inspector 542, 545
- Spur-Übersicht 543
 Akkordspur 557
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 Markerspur 555
 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
- Spur-Übersicht (*Fortsetzung*)
 Tempo-Editor 742
 Tempospur 554, *siehe auch* Tempo-Editor
- Spuren 552, 700, 754
 Akkorde, *siehe* Akkordspur
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 anzeigen 559, 704, 709
 Arten 552
 ausblenden 559, 704, 709
 auswählen 91
 Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Breite 560, 707
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 entsperren 704
 Farben 553, 712, 713
 hinzufügen 709
 Höhe 559, 706
 importieren 89
 Inserts 754, 755, 759, 765, 766
 Instrumente, *siehe* Instrumentenspuren
 Key-Editor 700
 Lautstärke 762
 Marker 555, 556
 MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor
 MIDI-Import 89
 Namen 89
 Noten eingeben 714
 Perkussion, *siehe* Percussion-Editor
 Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
 routing 597
 Routing 545
 solo schalten 570
 sperren 704
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Stimmen 553, 568, 569
 stummschalten 570
 System, *siehe* Systemspur
 Tempo, *siehe* Tempospuren
 unabhängige Stimmwiedergabe 568, 569, 597
 Zeit, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor
 Zoom 559, 560, 706, 707
- Squeezes, *siehe* Jazz-Ornamente
- Staccatissimo, *siehe* Artikulationen
- Staccato, *siehe* Artikulationen, *siehe auch* Wiedergabe-Anweisungen
- Standard-Partie-Überschriften 679, 682
- Standard-Seitenvorlagen 679
 Komponist 1036
 Textdichter 1036
 Titel 1036
 Token 1036
- Standard-Wiedergabevorlagen 584
- Standardeinstellungen 16, 26, 59, 695, 768, 770, 773
 Akkordsymbole 900, 906
 Artikulationen 220
 Auswahl-Werkzeug 40
 Auswahlwerkzeuge (Übersicht) 40
 Balkengruppierung 770, 870
 bibliothek 768
 Bindebögen 480
 Dateinamen 614
 Dialoge 26
 Dynamikanweisungen 480

Standardeinstellungen (*Fortsetzung*)

Hand-Werkzeug 40
 Instrumentennamen 58, 186, 188, 190
 Lautstärke 762
 Layouts 183, 662, 768
 Mauseingabe 217
 MIDI 480
 Notationselemente eingeben 219
 Notenabstand 531
 Noteneingabe-Optionen 220
 Notengruppierung 770
 Notenzeilenbeschriftungen 58, 186, 188, 190
 Notenzeilengruppen 893
 Notenzeilenspationierung 630, 650
 Partie-Überschriften 682
 Partien 770
 Projektvorlagen 80
 Punktierungen 220
 Schriftstile 785
 Spielanweisungen 1229
 Stimmenreihenfolge 770
 Tabulatur Saiten 229, 233
 Taktstriche 844, 845
 Tastaturbefehle 25, 61, 64
 Text 783, 785, 1413
 überlappende Noten 770
 Vorzeichen 220
 Wiedergabe 583, 589, 762, 773
 zurücksetzen 768, 770, 773

Stapelreihenfolge 952

Akkordsymbole 157, 158, 160, 900, 916
 ändern 952
 Bindebögen 952
 Hinweise 469
 Linien 1243
 Oktavzeichen 952
 Saitenanzeigen 1228
 Spielanweisungen 1228
 Triolen und N-tolen 952
 Vorzeichen 821, 823

Stärke

Akkordsymbole 900, 921
 allmähliche Tempoänderungen 1404
 Artikulationen 830
 Balken 871, 884
 Bindebögen 1339, 1354
 Durchstreichung von Vorschlägen 1042
 Dynamikanweisungen 955
 Generalbass-Darstellung 1006, 1007
 Haltebögen 1424, 1434
 horizontal 1475
 Klammern 895, 921
 Linien 900
 Linienrahmen 1256
 Pedallinien 1218
 Rahmen 669, 780, 1199, 1256, 1416
 Schriften 903
 Studierzeichen 1264
 Systeme 665
 Tacets 780
 Taktarten 1455
 Taktzahlen 856

Stärke (*Fortsetzung*)

Textrahmen 1256, 1416
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 1030
 starker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
 Startbereich 33
 Statusanzeige 39
 Statuszeile 39
 Ansichtstypen 40
 Auswahlwerkzeuge 40
 stauchen, *siehe* erweitern
 Stein-Zimmermann-Vorzeichen 290, 1062
 Stereo-Panorama 755, 757
 ändern 763
 StereoEnhancer 759, 765
 Sterne
 Pedallinien 1203, 1216
 Stichnoten 954
 Hinweise 469
 löschen 474
 Notenzeilen 647
 Pausen 770
 Spationierung 531
 Taktpausen 770, 1321
 verschieben 485
 Stichnoten-Beschriftungen
 notenzeilenabhängige Positionierung 455
 verschieben 538
 Stickings 1490
 Stile
 Atemzeichen 1049
 Bindebögen 1338, 1339
 Darstellung 456
 Fermaten 1048
 Glissando-Linien 1155, 1156
 Haltebögen 1422, 1423
 Jazz-Artikulationen 1189
 Klammern 921, 1000, 1103
 Niente-Gabeln 983
 Ränder 625
 Schriften 777, 778
 Seitenzahlen 1191
 Taktarten 1447, 1449, 1451
 Tempomarkierungen 1390, 1400
 Text 777, 780, 783
 Zäsuren 1049
 zurücksetzen 456
 Stille
 Elemente stummschalten 571
 fehlende Sounds 589
 Gabeln, *siehe* Niente
 Noten 1182
 Wiedergabevorlage 583, 584, 589
 Stimmen 238, 824, 1502
 Akkorde 260
 ändern 486, 488, 1315
 Anschlagstärke 725–727, 746, 747
 anzeigen 1308
 Artikulationen 831
 ausblenden 1308
 Ausrichtung 1504–1507
 auswählen 441–443, 448, 486, 704, 709, 714
 Bindebögen 1334, 1342, 1344

Stimmen (*Fortsetzung*)

divisi, *siehe* divisi, *siehe auch* zusammenführen
 Dynamikanweisungen 325, 328, 728, 966
 Einfügen-Modus 244, 470
 Eingabemarke 222, 238
 eingeben 238, 260, 714
 Einzelstimmen, *siehe* Layouts
 Endpunkte 597
 Farben 55, 553, 712, 713, 1502, 1503
 Fermaten 1050, 1052
 Filter 448, 702, 748
 Glissando-Linien 363, 365
 Halsrichtung 1111, 1115, 1498, 1499, 1502, 1508
 Haltebögen 256, 1425, 1429
 Hilfslinien 1096
 hinzufügen 238
 Histogramm-Werkzeug 746–748
 identifizieren 39, 1503
 Inhalt tauschen 488
 Key-Editor 568, 704, 714
 kopieren 720
 Lautstärke 762
 löschen 1508
 MIDI-Aufnahme 273, 274, 276, 278
 MIDI-CC-Editor 736
 MIDI-Import 92, 95
 Mixer 754, 755, 762
 neu erstellen 238
 Noten einfügen in 720
 Noten verschieben 485
 Notenabstand 534
 Notenhäse 1506, 1507
 Oktavzeichen 347, 348
 Panorama 763, 966
 Partie-Optionen 1503
 Partien 597
 Pausen 1318, 1320–1322
 Perkussions-Kits 160, 164, 1486, 1498–1500
 Pianorollen-Editor 704, 712, 714
 Platzierung 1505
 Position 1505
 Punktierungen 1098, 1506
 Regionen mit Strichnotation 1308
 Reihenfolge 770, 1506, 1507
 Reihenfolge umdrehen 1506
 Rhythmusstriche 240, 1307
 Richtung 1307
 Schlagzeuge 164, 1486, 1498–1500
 Schrägstriche 240, 486, 1306, 1314
 Scrub-Wiedergabe 565
 solo schalten 570
 Spaltenindex 1506
 Spationierung, *siehe* Notenabstand
 Spielanweisungen 388, 390, 724
 Spuren 545, 553, 568
 Stapelreihenfolge für Vorzeichen 821, 823
 Statuszeile 39
 Stichnoten 954
 Striche 1315
 stummschalten 570
 Taktpausen 255, 1321, 1326
 Tremolos 1464
 überlappend 1504, 1506

Stimmen (*Fortsetzung*)

Verbalkung 1113
 Vorschläge 1039
 wechseln 238
 Wiedergabe 568, 569, 597
 Wiedergabe von Akkordsymbolen 330, 557, 558
 Stimmen mit Strichnotation 1314, 1457
 ändern 486, 1315
 Einblendfeld 426
 Eingabemarke 222, 240
 eingeben 240
 halslos 222, 240
 Halsrichtung 1115
 mehrstimmige Kontexte 1306
 Notenhäse ausblenden 1117
 Notenzeilenposition 1307
 Pausen 1320
 Perkussions-Kits 160, 245, 1316
 Taktpausen 1320
 verschieben 1307
 vertikale Position 1307
 Wiedergabe 1314, 1317
 Stimmen-übergreifend
 Arpeggio-Zeichen 361, 363
 Bindebögen 283, 450, 481, 485, 1344
 Haltebögen 256, 1429
 Linien 401, 403
 Stimmfarben
 ändern 55
 anzeigen 1503
 ausblenden 458, 1503
 drucken 624
 exportieren 624
 Stimmspaltenindex 1504–1507
 Hilfslinien 1096
 Notenabstand 534
 Punktierungen 1098, 1506
 Reihenfolge 1506, 1507
 Standardeinstellungen 770
 zurücksetzen 1507
 Stimmung
 Akkorddiagramme 929, 933, 934
 ändern 115, 147, 149
 benutzerdefiniert 147, 149, 150, 926, 929
 Dialog 147
 exportieren 150
 Gitarre 115, 146, 147, 150
 importieren 149
 Instrumente mit Bündeln 115, 146, 147, 150
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 offene Tonhöhen 149
 Saiten 149
 Systeme, *siehe* tonale Systeme
 Wiedergabe 568
 Stop-Positionen 470
 hinzufügen 472
 löschen 473
 verschieben 472
 strecken
 Text 405
 streichen, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
 Bindebögen

Striche

- Bindebögen [1338](#)
- Generalbass [414](#)
- halslos [1315](#)
- Haltebögen [1422](#)
- Tremolos [1457](#), [1458](#), [1460–1462](#)

Strichnotation [1304](#)

stringendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen

Strophennummern [1085](#)

- anzeigen [1085](#)
- ausblenden [1085](#)
- exportieren [1068](#)
- Liedtext-Zeilennummern [1082](#)
- Schriftstile [1076](#)

Strukturen

- Dokumentation [12](#)
- Metren [294](#), [866](#), [888](#), [1305](#), [1439](#), [1440](#)
- Wiederholung [426](#), [573](#), [1274](#), [1281](#), [1290](#)

Studierzeichen [1260](#)

- Abfolgen [1261](#), [1262](#)
- anfängliche Nummer [1261](#)
- ansteuern [461](#)
- Arten [1262](#)
- auswählen [441](#), [445–447](#)
- Einfassungen [1260](#)
- eingeben [418](#)
- Fadenkreuz [541](#)
- Farben [56](#), [1264](#)
- Filter [448](#)
- Größe [454](#), [1264](#)
- Index [1261](#)
- löschen [474](#)
- mehrere Positionen [1260](#), [1380](#)
- Navigation [461](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [1260](#)
- Platzierung [1260](#)
- Position [1260](#)
- Präfixe [1263](#)
- Reihenfolge [1261](#)
- Schrift [1264](#)
- Suffixe [1263](#)
- Taktstriche [1260](#)
- Tempomarkierungen [1260](#)
- verschieben [481](#), [538](#)
- vertikale Positionen [1380](#)

Stufen

- Akkordsymbole [332](#), [900](#)
- Einblendfeld [510](#)
- Nashville-Zahlen [333](#)
- Notenköpfe [1092](#)
- Triller [1135](#), [1138](#), [1139](#)
- Zuordnung [507](#)

stummschalten

- deaktivieren [571](#), [754–756](#)
- Effekte [765](#)
- Elemente [571](#)
- Farben [572](#)
- Inserts [765](#)
- Instrumente [570](#)
- Kanäle [570](#), [757](#), [765](#)
- Noten [449](#), [571](#), [572](#)
- Objekte [572](#)

stummschalten (*Fortsetzung*)

- Spuren [570](#), [754](#), [755](#)
- Stimmen [570](#)
- Strichnotation [486](#), [1314](#), [1317](#)

Stunden [31](#), [580](#), [1270](#)

subito, *siehe* Vortragsbezeichnungen

Substitutions-Fingersätze [1010](#)

- Griffe [1011](#)
- Position [1011](#)

suchen [59](#)

- Eigenschaften [695](#)
- Ensembles [117](#)
- Instrumente [115](#)
- Layout-Optionen [768](#)
- Noten [448](#)
- Partie-Optionen [770](#)
- Programmeinstellungen [59](#)
- Tastaturbefehle [61–63](#)
- Wiedergabe-Optionen [773](#)

Suffixe

- Dynamikanweisungen [967](#), [968](#)
- Instrumentenwechsel [58](#), [139](#)
- Spielanweisungen [1224](#)
- Studierzeichen [1263](#)
- Timecodes [1270](#)

Sul ponticello, *siehe* Spielanweisungen

Sul tasto, *siehe* Spielanweisungen

superlokrische Skalen [507](#), [515](#)

SuperVision [759](#), [765](#)

SVG-Dateien [621](#)

- exportieren [611](#), [612](#)
- Farbe [622](#)
- Layout-Nummern [182](#)
- Layouts [611](#), [612](#)
- Schriften [623](#)

Swing-Wiedergabe [576](#)

- aktivieren [306](#), [578](#)
- deaktivieren [580](#)
- Einblendfeld [306](#)
- Triolen [576](#)
- Verhältnisse [576](#)

Switch [800](#)

erstellen [802](#)

Switches [791](#)

- Eigenschaften [695](#)
- erstellen [801](#)

Symbole

- Akkorde, *siehe* Akkordsymbole, *siehe auch* Akkorddiagramme
- Coda [1283](#)
- Eingabemarke [222](#)
- Ornamente [1128](#)
- Pedallinien [1204](#), [1214](#), [1216](#), [1219](#)
- Segno [1283](#)
- Spielanweisungen [1223](#)
- Sprechblasen, *siehe* Kommentare
- Taktpausen [1322](#)
- Taktwiederholungen [1290](#), [1296](#), [1297](#)
- Text [404](#), [407](#)
- Vibratohebel [1178](#)
- Wiederholungen, *siehe* Wiederholungsmarker, *siehe auch* Wiederholungs-Taktstriche

- synchronisieren
 Dynamikanweisungen 734
 Instrumente 702, 734, 741
 Key-Editor 702
 MIDI 741
 Spuren 702
 Videos zur Musik 195
- Synkopierung
 Halsstummel 886
 Zählzeitgruppierung 888
- System-Spationierung 526, 630, 649
 ändern 630, 631, 653
 Ausrichtung 631, 650
 Griffe 534, 653
 Standardeinstellungen 630, 650
- Systemausfüllungsanzeige 529
- Systeme
 Abschnitte 1281
 Abstand 630, 631, 1281, 1382
 Akkordsymbole 909, 910
 Anfangsposition 536
 Ausfüllung, *siehe* Systemausfüllungsanzeige
 Ausrichtung 631, 641
 auswählen 442, 443
 Breite 536, 641
 Coda-Lücke 1286
 divisi 1383
 Einrückungen 536, 641, 1361, 1362, 1376, 1381, 1382
 Einrückungen ändern 1382
 Endposition 536
 festlegen 658–661
 formatieren 527
 Höhe 629–631
 in System einpassen 665
 Länge 536, 641
 Liedtext 1071, 1074, 1082, 1085
 Notenzeilenbeschriftungen 1361, 1363, 1373, 1382
 Notenzeilengröße 646
 nummerierte Taktregionen 1299
 Ränder 641, 1361, 1362, 1382
 Schlüssel 944
 Spationierung, *siehe* System-Spationierung
 Spur, *siehe* Systemspur
 Studierzeichen 1260
 Taktstriche 846, 847
 Taktzahlen 852, 858, 860, 1299
 Text, *siehe* mit System verbundener Text
 Timecodes 1271, 1272
 Tonalität 1062
 Tonarten 1057
 trennen 1281
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Trillerzeichen 1133
 Umbrüche, *siehe* Systemumbrüche
 verschieben 653, 656, 664, 665, 668
 Verteilen 658–662
 vertikale Position, *siehe* System-Spationierung
 Wiederholungs-Taktstriche 846
 zurücksetzen 662
 zusammengeführte Notenzeilen, *siehe*
 zusammenführen
- Systemformatierung 625
 Einrückungen 1361, 1381, 1382
 in andere Layouts kopieren 674, 675
 Notenabstand, *siehe* Notenabstand
 Notenzeilenbeschriftungen 1361
 Rahmenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
 Systemobjekte, *siehe* Systemobjekte
 Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Systemumbrüche, *siehe* Systemumbrüche
 Verteilen, *siehe* Verteilen
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Systemobjekte 1380
 auswählen 441, 445–447
 Größe 629, 646, 647, 1376
 kopieren 445
 Layouts 1380
 Linien 401, 1238
 Positionen 1380
 Studierzeichen 1260
 Taktarten 1445, 1451
 Tempomarkierungen 1389, 1391
 Text 404
 Wiederholungsanzahl 1287
 Wiederholungsenden 1274, 1277
 Wiederholungsmarker 1286
- Systemspur 445
 ausblenden 446, 458
 Noten auswählen 446, 447
 Noten löschen 838
 Stop-Positionen 472, 473
 Takte eingeben 317
 Zählzeiten eingeben 317
- Systemtaktstriche 847
 Akkoladen 891
 anzeigen 847
 ausblenden 847
 Klammern 891
 sekundäre Klammern 895, 897
 Textausrichtung 780, 1412
 Unterklammern 895, 897
 verschachtelte Unterklammern 898
- Systemtrennzeichen 1378
 anzeigen 1378
 ausblenden 1378
 Breite 1379
- Systemumbrüche 527, 625, 663
 automatisch 659, 661
 Bindebögen 1335
 divisi 1383
 Dynamikanweisungen 973
 einfügen 660, 661, 664
 Gabeln 973
 Glissando-Linien 1159
 Haltebögen 1427
 Hinweise 469, 663, 666
 in andere Layouts kopieren 674–676
 in System einpassen 665
 Linien 1240, 1259
 löschen 662, 667
 Notenzeilen ausblenden 633
 Notenzeilen-Sichtbarkeit 633
 Notenzeilenbeschriftungen 1363
 Notenzeilengröße 646

Systemumbrüche (*Fortsetzung*)

Notenzeilenspatiationierung 630
 Oktavzeichen 951
 Schlüssel 939
 Spielanweisungen 1227
 Spielanweisungs-Linien 1231
 Taktarten 1442
 Taktstriche 663, 846
 Taktwiederholungen 659, 664
 Tonarten 1059
 verschieben 663
 Wiederholungsenden 1277

T

Tabellen

Aktionen 792
 Bedingungen 793
 Endpunkteinrichtung 592
 Inhalt, *siehe* Titelei
 Kommentare 524
 Marker 420
 MIDI-Import 91
 Percussion-Maps 806
 Schriften 76
 Spuren 91
 Switches 791

Tabla-Notation 1500

Tabulatur 1384

Akkorde 233, 250
 anzeigen 1385
 ausblenden 1385
 Bending-Intervalle 1167
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Bünde 147, 152–154
 Bundnummern in Klammern 1161, 1166
 Darstellung 1388
 Dives 1166, 1175
 Eingabemarke 222
 Farbe 55
 Farben 56
 Fragezeichen 489, 1384
 Ghost-Notes 1182
 Gitarren-Bendings 1161, 1385
 Größe 1388
 grüne Noten 1384, 1387
 Haltebögen 1420
 Haltelinien 1161, 1168
 Intervalle 1167
 Kapodaster 150, 152–154
 Noten auf andere Saiten verschieben 1387
 Noten außerhalb des Bereichs 489, 1100, 1384, 1387
 Noteneingabe 233, 250
 Notenhäse 1385
 Notenköpfe in Klammern 1102, 1103, 1161, 1166
 Obertöne 1120, 1123
 offene Tonhöhen 149
 Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
 Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 rhythmische Elemente 1385
 Saite für Noten ändern 1387
 Saiten 147, 149, 229, 233, 1387

Tabulatur (*Fortsetzung*)

Saiten zurücksetzen 1387
 Schlüssel 939
 Schriftstil 1388
 Standardnotation 229, 233
 Stimmung 146, 147, 149, 150, 152–154
 Triller 1132
 Verbalkung 1385
 Zahlen 1384, 1387, 1388

Tacets 18, 670

Absatzstil 670
 anzeigen 672, 1327
 ausblenden 672, 1327
 exportieren 83
 formatieren 670
 Rahmen 780
 Ränder 673
 Spieler aus Partien entfernen 174
 Stärke 780
 Text 672
 verschieben 673

Tags, *siehe* Hinweise, *siehe auch* Kommentare

Taktarten 1439, 1440

2/2 294, 296, 1451
 4/4 294, 296, 1451
 additiv 1440
 alternierend 1440
 ändern 244, 453, 470–472, 840
 anzeigen 1453, 1454
 Arten 294, 1440
 Auftakte 296, 300, 302, 1440, 1443, 1444
 ausblenden 471, 1453, 1454
 austauschbar 1440, 1454
 auswählen 441, 445–447
 Balkengruppierung 22, 770, 867, 889
 benutzerdefiniert 1440
 Bereich 296
 Darstellung 1455
 Design 1455
 Einblendfeld 294
 einfach 1440
 Einfügen-Modus 244, 470–472
 eingeben 294, 298, 299
 Erinnerung 1442
 Filter 448
 groß 1445
 Größe 1446, 1455
 Haltebögen 1420, 1428
 Hinweise 469, 840, 1447, 1449, 1453
 Klammern 294, 298, 1447, 1450
 Klick 274
 löschen 474
 mehrere Positionen 1380
 Mehrtaktpausen 1328, 1329
 MIDI-Aufnahme 274
 Nenner 1439, 1447, 1449
 Notengruppierung 22, 867, 888, 890, 1305
 Notenköpfe 1449
 Notenzeilen 1445, 1446
 offen 1440, 1447, 1449
 ohne Zweierpotenz 1440
 Pausengruppierung 867, 888, 890
 Polymeter 298–300, 302, 1439

Taktarten (*Fortsetzung*)

Position 298, 299, 1446, 1451
Rhythmusstriche 1305
Schriftstile 1455
Sparationierung von Abständen 1451
Stile 1447, 1450
Systemobjekte 1445
Taktstriche 842, 851, 1451
Taktzahlen 861
Trennzeichen 1447, 1450
über Notenzeile 1445
unregelmäßig 1440
verbunden 1440
verklammerte Gruppen 1445
verschieben 481, 485, 538, 1451, 1452
vertikale Position 1380, 1445, 1446
Zähler 1439, 1447, 1448
Zählzeitgruppen 22, 770, 1448
zusammengesetzt 1440

Taktarten ohne Zweierpotenz, *siehe* Taktarten

Taktbezeichnungen-Abschnitt 296

Takte 837

Abstand 1382
Akkordsymbole 912
ansteuern 461
Anzahl festlegen 659, 660, 665, 669
Anzeige 580, 582
Auftake 1443, 1444
Ausrichtung 641, 849, 1322, 1382
Ausrichtung von Pausen 1322
auswählen 441, 443, 446
Balkengruppierung 22, 888–890
Bereich 315, 316
Breite 530–532, 641, 1324, 1382
Dauer 837
Einblendfeld 312, 313, 315
Einfügen-Modus 470
eingeben 312, 313, 315–317, 470
Einzähler 278
erweitern 315, 317, 471, 472
Glissando-Linien 1156
Größe 470, 471, 530, 629, 630, 641, 650, 837, 1382
Gruppierung, *siehe* Taktwiederholungen, *siehe* auch Mehrtaktpausen
Halbtakt 770, 888, 890
Höhe 629–631, 650
Inhalt löschen 840
Länge 471, 837
löschen 313, 471, 837–839
Mehrtaktpausen 1327
Navigation 461
Notengruppierung 22, 888–890, 1305
Pausen, *siehe* Taktpausen
Rahmenumbrüche 663, 667
Rhythmusstriche 1304, 1305
rot 472, 473
Sparationierung 530–532, 1324
Systemumbrüche 663
Taktpausen, *siehe* Taktpausen
Teilungen 840
Timecodes 1272
trennen 663, 664, 667, 668, 840
Triolen und N-tolen 1470

Takte (*Fortsetzung*)

verbinden 474
verschieben 660, 663–665, 667, 668
Wiedergabe 563
Wiederholung 1274, 1281, 1290
Zahlen 852

Taktenden mit Wiederholungszeichen 314

Durchläufe 573, 575, 1274, 1287
eingeben 312, 315
Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl

Taktpausen 1325

anzeigen 1321, 1325, 1326
ausblenden 1320, 1321, 1324–1326
eingeben 255, 313
löschen 1320, 1324
Mehrtaktpausen 1327
Schrägstriche 1320
Stichnoten 770, 954, 1321
Stimmen 1320, 1321, 1326
verschieben 1322
Zähler 1327

Taktstriche 842

Abstand 917, 961, 1225, 1257, 1417, 1497
Akkordsymbole 909, 917
allmähliche Tempoänderungen 1392
ändern 318, 319, 843–846
anfänglich, *siehe* Systemtaktstriche
Arten 314, 843
ausblenden 294, 845, 846, 917, 961, 1225, 1257, 1417, 1440, 1497
Ausrichtung 849
benutzerdefinierte Verbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
Bereich 315, 319
doppelte 843, 844, 846
Dynamikanweisungen 958–961
Einblendfeld 312, 314, 318
eingeben 312, 314, 315, 318, 319, 840
einzelne 843, 844, 846
End-Taktstriche 845, 846
Fermaten 1053
Gesangsnotenzeilen 849, 850
gestrichelt 843, 844, 846
Hinweise 318, 319, 469, 474
in Akkoladen notierte Instrumente 849, 850
keine 294, 845, 846, 1440
kopieren 174
kurz 843, 844, 846
Länge 849–851
letzte, *siehe* letzte Taktstriche
löschen 474, 850
Mehrtaktpausen 318
Notenzeilengruppen 849–851, 893
offenes Metrum 1440
Partie-Optionen 842
Rahmenumbrüche 663
Skalierungsfaktor 843, 844
Standard 844, 845
Standardeinstellungen 842
Stärke 843, 844, 846
Studierzeichen 1260
System 847
Systemumbrüche 663, 846

Taktstriche (*Fortsetzung*)

Taktarten [851](#), [1451](#)
Taktzahlen [857](#)
Tick [843](#), [844](#), [846](#)
Tonarten [846](#), [1057](#)
Triole [314](#)
Triolen und N-tolen [1470](#)
über Notenzeilen hinaus [849–851](#)
Verbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
verschieben [474](#), [848](#)
Vorschläge [1041](#)
Wiederholung, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
Zäsuren [353](#)

Taktstrichen zugeordnete Linien, *siehe* LinienTaktstrichverbindungen [849](#), [850](#), [893](#)

Standard [850](#)

Taktwiederholungen [1290](#), [1457](#)

ändern [453](#), [1291](#)
Anzahl [1292](#)
Anzahl ändern [1293](#)
Anzahl verschieben [538](#)
Anzeigeoptionen [1292](#)
Arten [426](#)
Bereich [426](#)
Dynamikanweisungen [1291](#)
Einblendfeld [426](#)
eingeben [426](#), [437](#)
Farben [56](#)
Filter [448](#)
gelöschte Hintergründe [1290](#)
Griffe [450](#)
Gruppierung [1296](#), [1297](#)
Häufigkeit [1294](#)
Hervorhebungen [1290](#), [1292](#)
Klammern [1292](#), [1295](#)
Länge [450](#)
Länge der Phrase [453](#), [1291](#)
löschen [474](#)
Mehrtaktpausen [1327](#)
Rahmenumbrüche [668](#)
Regionen [1290](#)
Schriftstil [1292](#), [1295](#)
Symbole [1296](#)
Systemumbrüche [664](#)
Taktzahlen [854](#)
verbinden [1327](#)
verschieben [481](#), [485](#)
Verteilen [659](#)
Wiedergabe [453](#), [1291](#)
Zähler [1293–1295](#)

Taktzahländerung einfügen (Dialog) [861](#)Taktzahlen [852](#)

Absatzstile [856](#), [857](#)
Abstand [859](#)
alternativ [865](#)
ändern [862](#), [863](#)
Änderungen der Abfolge [861](#)
anzeigen [852](#), [855](#), [863](#)
Auftake [1443](#)
ausblenden [852](#), [855](#), [861](#), [863](#)
Ausrichtung [859](#)

Taktzahlen (*Fortsetzung*)

Bereiche [854](#), [1298](#), *siehe auch* nummerierte
Taktregionen
Darstellung [852](#), [856](#)
Einfassungen [853](#)
Einzelstimmen-Layouts [856](#)
Farben [56](#)
folgende Wiederholungen [865](#)
Fortlaufende Ansicht [40](#)
gelöschte Hintergründe [853](#)
Größe [856](#)
Häufigkeit [852](#)
Hilftaktzahlen [855](#)
Hinweise [469](#)
Klammern [865](#)
Kommentare [518](#), [520](#), [521](#)
Layout-Optionen [852](#)
löschen [863](#)
mehrere Positionen [858](#)
Mehrtaktpausen [852](#), [854](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [858](#), [1302](#)
Position [857](#), [859](#), [1302](#)
Schlüssel [859](#)
Schrift [856](#), [857](#)
Standardeinstellungen [852](#)
Studierzeichen [1262](#)
Summe, *siehe* Anzahl
systemabhängige Positionierung [860](#)
Taktarten [861](#)
Taktstriche [857](#)
untergeordnet [863](#)
verschieben [538](#), [857](#), [859](#)
Wiederholungsabschnitte [865](#)
Zahlen [1299](#)
zur primären Abfolge zurückkehren [864](#)

Tamburin, *siehe* ungestimmte Perkussion
tanto, *siehe* Tempomarkierungen
Tapping [1020](#), [1179](#)
Einblendfeld [357](#)
eingeben [382](#)
löschen [1185](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [1184](#)
verschieben [538](#), [1184](#)

Tastaturbefehle [14](#), [25](#), [61](#), [66](#)
Artikulationen [283](#)
Bereiche [44](#)
entfernen [65](#)
festlegen [59](#)
finden [63](#), [66](#)
Fortlaufende Ansicht [50](#)
gespielte Dauer [722](#)
Instrumentenfilter [463](#), [465](#)
Key-Editor [704](#)
Maps [62](#)
Mauseingabe [200](#)
MIDI [65](#)
Navigation [35](#), [460–462](#)
Notenkopf-Sätze [1093](#)
Seitenansicht [50](#)
solo schalten [570](#), [571](#)
Sprachen [65](#)
stummschalten [570](#), [571](#)
suchen [62](#), [63](#)

- Tastaturbefehle (*Fortsetzung*)
 - Tastatur-Layouts 65
 - Text formatieren 405
 - untere Zone 44
 - Wiedergabe 563
 - zurücksetzen 66
 - zuweisen 64, 65, 69
- Tastenkombinationen, *siehe* Tastaturbefehle
- tasto solo 780, 1005
- Tasto solo 412, 414, 993
- Techniken
 - Ausschlussgruppen 796
 - Endpunktkonfigurationen 595
 - Expression-Maps 787
 - Gitarre 1178
 - Kombinationen 802
 - Wiedergabe 814
- Teilton
 - ausblenden, *siehe* gelöschte Hintergründe
 - Balken 883
 - Harfen-Pedalangaben 1200, 1201
 - Kapodaster 152–154
- Teiltöne 1119, 1121
- Teilungen der Oktave 1062
 - EDO 1062
 - transponieren 490, 491
 - Wiedergabe 788, 1159
- Tempo 1389
 - ändern 745
 - Änderungen löschen 711
 - aufnehmen 566
 - Bereich 1397
 - bpm 1396
 - eingeben 743
 - festes Tempo 566, 580
 - finden 421, 1269
 - Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 - Klick-Einstellungen 277, 555
 - Metronomangaben 1396
 - MIDI-Aufnahme 566
 - Spuren, *siehe* Tempospuren
 - Standard 474, 1389
 - Stummschalten bei der Wiedergabe 571
 - Tempo folgen 566, 580
 - Wiedergabe-Modus 554, 742
 - Zeichen, *siehe* Tempomarkierungen
 - zeichnen 742
- Tempo finden (Dialog) 421
 - wichtige Marker 1269
- Tempo vorgeben 307
- Tempo-Bereich 307
- Tempo-Editor 554, 742
 - hinzufügen 704, 709
 - Höhe 706
 - Punkte auswählen 709
 - Punkte kopieren 710
 - Punkte löschen 711
 - schließen 704, 709
 - Tempo ändern 745
 - Tempoänderungen eingeben 743
 - Tempoänderungen verschieben 744
 - Zoom 707
- Tempoänderungen, *siehe* Tempomarkierungen
- Tempogleichungen 1405
 - Bereich 307
 - Einblendfeld 306
 - eingeben 306, 307, 309, 311
- Tempomarkierungen 742, 1389, 1400
 - abgekürzt 1393
 - absolute Tempoänderungen 307, 1390
 - Abstand 1403
 - allmähliche Tempoänderungen 307, 1390, 1399, 1400
 - ändern 453, 1392, 1393, 1396, 1398
 - anzeigen 1394
 - Arten 304, 307, 1390
 - ausblenden 1394
 - Ausrichtung 1391
 - auswählen 441, 442, 445–448
 - Bereich 307
 - Bindestriche 1402
 - Darstellung 1398
 - Dezimalstellen 309, 311, 1396
 - Einblendfeld 304
 - eingeben 304, 307, 309, 311
 - Fadenkreuz 541
 - Farben 56
 - Filter 448
 - finden 421, 1269
 - formatieren 1402–1404
 - Fortsetzungslinien 1389, 1400, 1402, 1403
 - Ganzzahlen 309, 311
 - Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 - Griffe 450, 1391
 - Größe 1394
 - Hinweise 469, 1394, 1396, 1398
 - Klammern 1395, 1398
 - Komponenten 1394, 1398, 1400
 - kopieren 477, 710
 - Länge 450, 538, 1391
 - Linien 1400, 1402, 1403
 - löschen 474
 - mehrere Positionen 1380, 1391
 - Metronomangaben, *siehe* Metronomangaben
 - Platzierung 1391
 - poco a poco 1401
 - Position 1391
 - Punkt 1398
 - Reihenfolge 1400
 - relative Tempoänderungen 307, 1390, 1398
 - Schriften 1394
 - Stil 1402, 1404
 - Striche 1403
 - Studierzeichen 1260
 - Stummschalten bei der Wiedergabe 571
 - Taktstriche 1392
 - Tempo zurücksetzen 307, 1390
 - Text 453, 1390, 1392–1394
 - ungefähr 1398
 - verschieben 481, 538, 744, 1400
 - vertikale Positionen 1380
 - Wiedergabe 474, 573, 1389, 1397, 1399
 - Wiederholungen 573
 - Zählzeiteinheiten 306, 453, 1396

- Tempospur [554](#), [742](#)
 anzeigen [559](#), [709](#), [742](#)
 ausblenden [559](#), [709](#), [742](#)
 bearbeiten, *siehe* Tempo-Editor
 Editor, *siehe* Tempo-Editor
 Tempospur exportieren (Dialog) [104](#)
 Tempospur importieren (Dialog) [102](#)
 Tempospuren [101–104](#), [742](#)
 Dialog [102](#), [104](#)
 exportieren [103](#), [104](#)
 importieren [101](#), [102](#)
 Wiedergabe-Modus, *siehe* Tempospur, *siehe auch*
 Tempo-Editor
 Tenorschlüssel, *siehe* Schlüssel
 Tenuto, *siehe* Artikulationen
 Text [777](#), [1406](#), [1407](#)
 abgekürzter Tempotext [1393](#)
 Absatzstile [780](#), [782](#), [1411](#)
 Abstand [780](#), [1258](#), [1416](#)
 Abstand von Notenzeile [538](#)
 anzeigen [1288](#), [1418](#)
 Arten [1407](#)
 ausblenden [1288](#), [1418](#)
 Ausrichtung [405](#), [780](#), [783](#), [1412](#)
 auswählen [442](#), [448](#)
 bearbeiten [408](#), [1392](#), [1407](#)
 Darstellung [405](#), [778](#), [780](#), [783](#)
 dehnen [405](#), [780](#)
 durchstreichen [405](#)
 Dynamikanweisungen [967](#), [968](#), [974](#)
 Editor, *siehe* Texteditor
 eingeben [404](#), [1252](#)
 Elemente [1240](#)
 expressiv [955](#), [967](#)
 Fadenkreuz [541](#)
 Farben [56](#), [405](#), [780](#), [783](#)
 fehlende Schriften [76](#)
 Filter [448](#)
 Fingersätze [1018](#)
 formatieren [71](#), [405](#), [777](#), [778](#), [780](#), [785](#), [1411](#)
 führend [780](#), [782](#), [1411](#)
 gelöschte Hintergründe [1258](#), [1417](#)
 Glissando-Linien [1157](#), [1158](#)
 Glyphen [404](#), [407](#), [688](#)
 Grundlinienverschiebung [405](#)
 Hintergründe [1417](#)
 Hintergrundfarbe [405](#), [780](#), [783](#)
 Hinweise [469](#), [1418](#)
 hochgestellt [405](#)
 horizontal [1256](#)
 horizontale Ausrichtung [780](#), [1412](#)
 Kommentare [518](#), [523](#)
 Layoutnamen [1037](#)
 Liedtext [1065](#), [1078–1080](#)
 Linien [1240](#), [1252–1258](#)
 Marker [102](#), [419](#), [420](#), [1265](#), [1267](#)
 mehrere Positionen [1380](#)
 mit System verbundener Text [404](#), [1380](#)
 Musiksymbole [404](#), [407](#), [688](#)
 Notenschriften [775](#), [776](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [455](#)
 Text (*Fortsetzung*)
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*
 Spielergruppen-Beschriftungen
 Pedallinien [1219–1221](#)
 Perkussions-Legenden [1496](#)
 Rahmen [780](#), [1037](#), [1256](#), [1414–1416](#)
 Schriftstile bearbeiten (Dialog) [778](#)
 Spationierung [405](#), [780](#), [783](#), [1411](#)
 Spielanweisungen [1223](#), [1224](#)
 Standardeinstellungen [404](#), [785](#), [1413](#)
 Stile [777](#)
 Studierzeichen [1260](#)
 Tacet, *siehe* Tacets, *siehe auch* Mehrtaktpausen
 Tacets [672](#)
 Taktzahlen, *siehe* Taktzahlen
 Tempomarkierungen [453](#), [1389](#), [1392–1394](#), [1400](#)
 tiefgestellt [405](#)
 Timecodes [1267](#)
 Titel der Partien [192](#)
 Token, *siehe* Token
 überlappend [1413](#)
 überstreichen [405](#), [780](#)
 unterstreichen [405](#), [780](#)
 Vermeidung von Zusammenstößen [1413](#)
 verschieben [481](#), [538](#), [1412](#)
 vertikal, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 Vorzeichen [404](#), [407](#)
 Wiederherstellung [1219](#), [1221](#)
 Wiederholungsenden [1278](#)
 Wiederholungsmarker [1282–1284](#)
 Zeichenstile [783](#), [785](#)
 Zeilenumbruch [1284](#)
 zurücksetzen [1411](#), [1413](#)
 Text durchstreichen [405](#), [780](#), [783](#)
 Text überstreichen [405](#), [780](#), [783](#)
 Instrumentennamen [188](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [188](#)
 Text umbrechen
 Wiederholungsmarker [1284](#)
 Textdichter [77](#)
 erste Seiten [679](#), [1036](#)
 Schriften [780](#)
 Token [689](#)
 Texteditor [405](#), [408](#)
 Kommentare [519](#), [521–523](#)
 Liedtext [1079](#), [1080](#)
 Schreiben-Modus [405](#)
 Textobjekte [1406](#), [1407](#)
 anzeigen [1418](#)
 ausblenden [1418](#)
 auswählen [442](#), [448](#)
 bearbeiten [408](#)
 eingeben [404](#)
 Fadenkreuz [541](#)
 Farben [56](#), [405](#), [780](#)
 Filter [448](#)
 Hinweise [1418](#)
 identifizieren [1407](#)
 verschieben [481](#)
 Textrahmen [1407](#)
 identifizieren [1407](#)
 laufende Überschriften [640](#)

- Textrahmen (*Fortsetzung*)
 Partie-Überschriften 640
 Token 686
- Textstile 777
- Thema 52
- Theorbe, *siehe* Instrumente mit Bündeln
- thru
 MIDI 273
- Tick
 Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
 gespielte Dauer 722
 gespielter Notenwert 722, 723
 Taktstriche 844, 846
- Tiefe
 Audio 763
 eingebettete Bindebögen 1344
 eingebettete Triolen/N-tolen 1466
- tiefe Noten
 Perkussion 245, 1479, 1482
 Triller 1146
- tiefgestellt
 Akkordsymbole 900
 Instrumentennamen 188
 Notenzeilenbeschriftungen 188
 Text 405, 783
- Tiefschwarz 622
- TIFF-Dateien 621
 Auflösung 622
 exportieren 611, 612
 Farbe 622
 Layout-Nummern 182
 Layouts 611, 612
- Timecodes 1270
 ändern 193, 1268, 1271
 Bereich 420
 Dialog 193
 Drop-Frame 1270
 eingeben 419
 exportieren 106
 Häufigkeit 1272
 kein Drop-Frame 1270
 Marker 419–421
 Notenzeile 1266, 1271
 Notenzeilenspationierung 630, 650
 Partien 123
 Schriftstil 1268
 Startwerte 1271
 Tempo 421
 Text 1267
 Transport-Fenster 580, 582
 Versatz 1271
 vertikale Position 1271
- Timecodes ohne Drop-Frame 1270
- Tippen
 Perkussion, *siehe* Vorschläge, *siehe auch* Triolen
 und N-tolen
- Titel 77, 191
 ändern 77, 192, 1407
 anzeigen 71, 639, 640
 ausblenden 71, 639, 640
 erste Seiten 679, 1036
 hinzufügen 71, 77, 1407
 laufende Überschriften 640, 679
- Titel (*Fortsetzung*)
 Partie-Überschriften 640, 682–684
 Partien 191, 682
 Projekte 191
 Sätze 682
 Schriften 780
 Seitenvorlagen 679
 Token 686
 Vorlagen 682
 Vorzeichen 688
- Titelerei 1036
 Anweisungen zur Ausführung 678, 679
 Copyright 679
 Komponist 679
 Seitenvorlagen 678, 679
 Spielerliste 686
 Textdichter 679
 Titel 678, 679
- Titelseiten 678, 1036
 Token 686
- Token 686, 1407
 Dateinamen 614, 687
 Datum 691
 eingeben 686
 erste Seiten 679
 laufende Überschriften 679
 Musiksymbole 688
 Notenzeilenbeschriftungen 688
 Partien 191, 682–684, 689, 690
 Projektinformationen 77, 191, 689
 römische Ziffern 690
 Schlüssel 688
 Seitenvorlagen 679, 1036
 Seitenzahlen 690
 SMuFL 688
 Sprache 59
 Titel 191
 Vorzeichen 688
 Zeit 691
- Tom-Tom, *siehe* ungestimmte Perkussion
- tonale Systeme 1062
 Bereich 292
 Teilungen der Oktave 1062
 Tonleiterzuordnung 507, 515
- Tonarten 1054, 1062
 ändern 291, 292, 453
 Änderungen 846, 1055, 1057
 Angaben, *siehe* Tonarten
 anzeigen 1057
 Arten 289, 1056
 atonal 1056
 ausblenden 115, 144, 289, 291, 292, 1054, 1056,
 1057
 auswählen 441, 445–447
 Bereich 290, 292
 Dur 1056
 Einblendfeld 289, 291
 eingeben 289–292
 Einleitende Wiederholungs-Taktstriche 846
 enharmonisch äquivalent 1060, 1061
 Erinnerung 1059
 Filter 448
 Hinweise 291, 292, 469, 1054

Tonarten (*Fortsetzung*)

Instrumente ohne 115, 144, 1054, 1060
 keine 1056
 löschen 474
 mehrere 1054
 Mehrtaktpausen 1328, 1329
 MIDI-Import 95
 Moll 1056
 offen 1056
 Platzierung 1057
 Polytonalität 291, 292, 1054
 Position 291, 1057
 Schlüssel 1057
 Skalen 1056
 Taktstriche 846, 1057
 Teilungen der Oktave 1062
 tonale Systeme 1062
 transponieren 490, 491, 1061
 transponierende Instrumente 181, 770, 1060
 umdeuten 1061
 verschieben 481, 485, 1058
 Vorzeichen 818, 1055

Töne

Mikrotöne, *siehe* Mikrotöne, *siehe auch* Vierteltöne
 Wiedergabe, *siehe* Klick

ToneBooster 759, 765

Tonhöhe

Akkorddiagramme 934, 935
 ändern 52, 149, 488, 489, 491, 493, 718
 Bends, *siehe* Pitchbends
 Bereiche 1100
 Dips 1183
 drehen 502, 503, 514
 Einblendfeld 510
 eingeben 220
 Expression-Maps 787, 801
 Filter 448
 Gitarrensaiten 149
 Gitarrentechniken 1183
 in Krebs 500, 501, *siehe auch* rückläufig
 Instrumente 141, 144
 Jazz-Artikulationen 1186
 Klick 277, 555
 klingend 181
 Konturbetonung 991
 Metronom-Klick 277, 555
 MIDI-Trigger-Regionen 439, 440, 599
 mikrotonal 510, 826, 1062
 mittleres C 52
 Noteneingabe 232, 252
 Notenköpfe 1088, 1092
 Obertöne 1119–1121
 offene Saiten 147, 149
 Oktavzeichen 347, 348, 948
 Ornamente 1128
 Pianorollen-Editor 712, 718
 Rhythmusstriche 1317
 Saite ändern 1387
 Saiten 147, 149, 934, 935, 1094
 Saiten von Bundinstrumenten 149
 Schlüssel 344, 346, 939
 Teiltöne 1119, 1121
 Tonarten 1054

Tonhöhe (*Fortsetzung*)

transponieren, *siehe* transponieren, *siehe auch*
 transponierte Notation
 transponiert 141, 181
 Triller 1135, 1138, 1139, 1142, 1143, 1146
 umkehren 499, 501, 512
 Vorzeichen 252, 818
 Wiedergabe 568
 wiederholen 504, 514
 Zuordnung 505, 507
 Tonhöhe eingeben 220
 Tonhöhe von Noten verändern 493
 Tonhöhe vor Notenwert 233
 aktivieren 200
 Artikulationen 220
 Punktierungen 220
 Vorzeichen 220
 Tonhöhen einrasten
 Skalen 507, 515
 Tonhöhen 505, 515
 Tonhöhen in Krebsumkehrung (Dialog) 501
 Tonhöhen umkehren (Dialog) 501
 Tonhöhen wiederholen (Dialog) 504
 Tonhöhen zuordnen (Dialog) 505
 Tonhöhen-Zuordnung 505, 515
 Tonhöhenkontur-Betonung 991
 Tonleiter zuordnen (Dialog) 507
 Tonleiterzuordnung 507, 515
 traditionell
 Notenschriften 775, 776
 Rastralgröße 645
 tonale Systeme 1062
 Transformationen 499
 Anschlagstärke 746, 747, 750
 Auswahl 751
 Einblendfeld 510
 Key-Editor 746, 747, 750
 MIDI CC 747
 Rotation 502
 rückläufig 500
 Tonhöhen-Zuordnung 505
 Tonleiterzuordnung 507
 Umkehrung 499
 Wiederholung 504
 Transformieren-Werkzeug 746, 749, 750
 anzeigen 751
 ausblenden 751
 transkribieren
 MIDI-Aufnahme 273, 274, 278
 MIDI-Import 92, 95
 Stimmen 273, 274
 transponieren 488, 491
 Akkordsymbole 150, 151, 154–157, 159, 160, 180,
 490, 491, 899, 909, 913
 Auswahl 490
 Dialog 491
 Einblendfeld 512
 Expression-Maps 786, 795
 Generalbass 490, 493
 Instrumente, *siehe* transponierende Instrumente
 Instrumente mit Bündeln 146, 147, 149, 150
 Layouts 39, 176, 180, 181, 186, 687, 1036
 MIDI-Import 92

- transponieren (*Fortsetzung*)
 Noten 489–491, 493, 505, 507, 512, 515, 718, 719
 Notenzeilenbeschriftungen 1366
 Oktaven 489
 Partien 490, 491
 Saiten 150
 Schlüssel 115, 946
 Skalen 507, 515
 Token 687, 1036
 Tonarten 490, 491, 1054, 1060, 1061
 Tonhöhe, *siehe* transponierte Notation
 Vorzeichen 491, 1060, 1061
- Transponieren-Dialog 490, 491
- transponierend
 Expression-Maps 788, 791
- transponierende Instrumente 134, 141, 180, 1360
 Akkordsymbole 151, 913, 915
 Instrumente mit Bündlen 141, 154, 155
 Instrumenten-Transposition 1366, 1367
 klingende Notation 180, 181
 Layoutnamen 186
 Layouts 180, 181
 Notenzeilenbeschriftungen 1360, 1366, 1367
 Schlüssel 115, 943, 946
 Tonarten 181, 770, 1054, 1056, 1060
 transponierte Notation 180, 181
- transponierte Notation 181, 488
 Akkordsymbole 151, 180, 913, 915
 Anzeige 180
 anzeigen 180
 drucken 606
 Einzelstimmen-Layouts 176, 180, 606, 611
 exportieren 611
 Instrumenten-Transposition 1366
 Layouts 180, 687, 1036
 MIDI-Import 92
 Noteneingabe 220
 Notenzeilenbeschriftungen 1360, 1366
 Partitur-Layouts 606, 611
 Schlüssel 343, 943, 945
 Statusanzeige 39
 Token 687, 1036
 Tonhöhe eingeben 220
- Transport 580
 Abspielmarke 561
 aktivieren 564
 anzeigen 580
 ausblenden 580
 Basisoptionen 29, 31
 deaktivieren 564
 Fenster 580
 Position der Abspielmarke 580, 582
 Wiederholungen 573
- tre corde, *siehe* Una-Corda-Pedal, *siehe auch*
 Pedallinien
- Tremlements, *siehe* Ornamente
- Tremolo-PlugIn 759, 765
- Tremolo-Striche 1314, 1457, 1461
 Anzahl ändern 1460, 1461
 verschieben 1462
- Tremolos 1457
 Anschlag 425, 433, 434, 1459
 Anzahl von Strichen 1460
- Tremolos (*Fortsetzung*)
 Arten 425, 1457
 Artikulationen 812
 Bereich 426, 434
 Dauer 1464
 Einblendfeld 425, 433
 eingeben 425, 426, 433, 434
 Einzelnoten 425, 1457
 freie 1457
 Geschwindigkeit 1461
 Haltebogenketten 1459
 löschen 1461
 Loslassen 425, 433, 434, 1459
 MIDI-Aufnahme 278
 MIDI-Import 92, 95
 mit mehreren Noten 425, 1457
 Notenzeilen-übergreifend 877, 881
 Perkussion 1478, 1479
 Platzierung 1458
 Position 1458, 1462
 Stimmen 1464
 Striche, *siehe* Tremolo-Striche
 Striche verschieben 1462
 Triolen und N-tolen 1457
 vorgegebene 1457
 Wiedergabe 568, 569, 812–814, 1464, 1465
 Winkel 1458
- Tremolos mit mehreren Noten, *siehe* Tremolos
- trennen
 Balken 770, 866, 869, 882, 886, 888, 889
 Haltebögen 270, 271, 770, 888, 889, 1431
 Klammern 1106
 Mehrtaktpausen 1327, 1329
 Noten 200, 270, 271, 486, 770, 888, 889, 1305,
 1431, 1498, 1499
 Notenkopfklammern 1106
 Notenzeilen 431, 432, 663, 664, 667, 668, 673,
 1281, 1383
 Partien 518
 Pausen 271
 Pedallinien 1212
 Phrasen 486, 1383
 Projektfenster 48
 Regionen mit Strichnotation 1310
 Stimmen 486, 1498, 1499
 Takte 663, 664, 667, 668, 840
 Taktstrichverbindungen 850
 Triolen und N-tolen 1470
 Wiederholungsmarkertext 1284
- Trennpunkt 95
- Trennzeichen
 Akkordsymbole 906, 916
 Balken 884, 889
 Dynamikanweisungen 321, 965
 Fingersätze 1029
 Notenwert-Token 690
 Notenzeilenbeschriftungen 1367
 Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 Taktarten 1447, 1450
 Timecodes 1270
 Token 687, 690
- Trigger
 MIDI 98, 599

- Triller 1128, 1132, 1141, 1143, 1457
Anfangsposition 1131
Anfangstonhöhe 1146
Ausrichtung 1131, 1135
Bereich 359, 361
Darstellung 1141, 1142
Einblendfeld 355
eingeben 355, 359, 361
Erweiterungslinien, *siehe* Trillerlinien
erzeugt 1144
Fadenkreuz 541
Farben 56
Filter 448
gesampelt 1144
Geschwindigkeit 1133, 1143, 1145
Griffe 450
Hilfsnoten 1141
Hinweise 469, 1135, 1137–1139
Hollywood-Stil 1141
Intervalle 355, 1135, 1137–1139, 1141, 1142
Intervalle löschen 1140
Länge 450
Linien, *siehe* Trillerlinien
löschen 474
MIDI-Aufnahme 278
MIDI-Import 92, 95
notenzeilenabhängige Positionierung 455
NotePerformer 1145
Platzierung 1129
Position 1129, 1131
Tabulatur 1132
Tonhöhe 1138, 1139, 1146
verschieben 481, 485, 538, 1129
Vorschläge 1143
Vorzeichen 1138, 1141, 1142
Wiedergabe 813, 814, 1143–1145
Zeichen ausblenden 1133
zurücksetzen 1140
- Triller im Hollywood-Stil 1141
anzeigen 1142
Intervalle 1142
Position 1142
- Trillerintervalle 1135, 1137, 1142
ändern 1138, 1139
anzeigen 1137
Anzeigen 1135
ausblenden 1137
Darstellung 1141, 1142
eingeben 359
Hilfsnoten 1141
Hinweise 469, 1137
Hollywood-Stil 1141
löschen 1140
mikrotonal 1136, 1138, 1139
Position 1142
Vorzeichen 1138, 1141
zurücksetzen 1140
- Trillerlinien 1133, 1135
anzeigen 1135
ausblenden 1135
Geschwindigkeit 1133, 1134
Länge 450, 538
- Triolen 1466
eingeben 200, 263, 264
Swing-Wiedergabe 576
- Triolen und N-tolen 1038, 1457, 1466
anzeigen 1476
Arten 264, 1466
Artikulationen 281, 832
ausblenden 1472, 1476
Balken 866, 885, 888, 1471
Bindebögen 283
Darstellung 1472, 1475, 1476
drehen 502
Einblendfeld 263, 264
eingeben 97, 263, 1467, 1468
eingebettete Triolen/N-tolen 1466, 1467
Endposition 1474
Farben 56
Filter 448
formatieren 1476
Griffe 1471
Haken 1471
Hinweise 469, 1472, 1476
horizontale Klammern 1475
in Krebs 500, *siehe auch* rückläufig
invertieren 1473
Key-Editor 712
Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
löschen 1469
Noten 1468
notenzeilenabhängige Positionierung 1473
Perkussions-Kits 1489
Pianorollen-Editor 712
Platzierung 952
Position 952
Positionierungsreihenfolge 952
Quantisierung 97
Skalierung aufheben 1469
Swing-Wiedergabe 576
Taktstriche 1470
Transformationen 499, 1468, 1469
Tremolos 1457
Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
verschieben 481, 485, 500, 502, 538, 1477
Vorzeichen 252
Zahlen, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
Zählzeiteinheiten 266
- Triolen-/N-tolen-Klammern 1471
anzeigen 1472
ausblenden 1472
Endposition 1474
Griffe 1471
Haken 1471
horizontal 1475
Länge 538, 1471
verschieben 538
Winkel 538, 1471
- Triolen-/N-tolen-Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
- Triolen-/N-tolen-Zahlen 1466, 1475, 1476
ausblenden 1476
Darstellung 1476
horizontale Position 1477

- trocken
 Hall [766](#)
 Trommelwirbel, *siehe* Tremolos
 Trompete, *siehe* Instrumente, *siehe auch*
 transponierende Instrumente
 troppo, *siehe* Tempomarkierungen
 Tuba, *siehe* Instrumente
 Tube Compressor [759](#), [765](#)
 türkische Musik
 Teilungen der Oktave [1062](#)
 Tutorials [71](#)
 tutti [1383](#)
- U**
- Übereinstimmungen
 Optionen-Suche [59](#), [768](#), [770](#), [773](#)
 Übergangslinien [1229](#), [1238](#)
 anzeigen [1233](#), [1236](#)
 ausblenden [1233](#)
 Darstellung [1233](#)
 Dauer [1230](#)
 Dynamikanweisungen [731](#)
 eingeben [383](#), [388](#), [390](#)
 MIDI [739](#)
 Spielanweisungen [1235](#)
 Tempo [742](#), [743](#)
- übergeordnete Stile
 Absatzstile [780](#), [782](#)
- überlappend
 Artikulationen [834](#)
 Bindebögen [1336](#)
 Dynamikanweisungen [959](#)
 Noten [262](#), [269](#), [469](#), [652](#), [1098](#), [1503](#), [1504](#), [1506](#)
 Notenzeilen [626](#), [629](#), [630](#), [645](#), [652](#)
 Regionen mit Strichnotation [1306](#)
 Stimmen [1098](#), [1503](#), [1504](#), [1506](#)
 Taktstriche [959](#)
 Text [469](#), [652](#), [1413](#)
 Vorzeichen [821](#), [823](#)
- übermäßig [510](#)
 Akkordsymbole [333](#), [900](#)
 Intervalle [355](#), [491](#), [510](#), [826](#), [1138](#), [1139](#)
 Skalen [507](#), [515](#)
 Triller [355](#), [1138](#), [1139](#)
 Vorzeichen [826](#)
- überscrollen [462](#)
 Übersetzungs-Liedtext [1063](#)
 Einblendfeld [410](#)
 Liedtext ändern in [1064](#)
 Schriftstile [1076](#)
 Zeilen ändern in [1083](#)
- Übersteuerung [762](#)
- übertragen
 Eigenschaften [677](#)
 Einzelstimmenformatierung [674](#), [675](#)
- Ukelele, *siehe* Instrumente mit Bündeln
- umbenennen
 Dateien [71](#)
 Endpunkte [597](#)
 Gruppen [165](#)
 Instrumente [183](#), [186](#)
 Instrumentenfilter [465](#), [468](#)
- umbenennen (*Fortsetzung*)
 Kanäle [764](#)
 Layouts [183](#), [186](#)
 Notenzeilen [183](#), [186](#)
 Partien [191](#)
 Perkussions-Kits [160](#), [165](#)
 Schlagzeuge [160](#)
 Spieler [183](#)–[185](#)
 Spielergruppen [171](#)
 Titel [191](#)
- Umbrüche
 Rahmen [667](#)
 Seite [667](#)
 System [663](#)
- umdeuten
 Akkordsymbole [151](#), [913](#)–[915](#)
 Noten [211](#), [494](#), [496](#)–[498](#), [505](#), [507](#), [515](#)
 Tonarten [1061](#)
 Vorzeichen [211](#), [494](#), [496](#)–[498](#)
- umdrehen [455](#), [1343](#)
 drucken [617](#), [618](#)
 Linien [1251](#)
 Notenhäse [875](#)–[877](#), [881](#), [1111](#), [1113](#), [1115](#)
 rhythmische Elemente [500](#), [501](#), [513](#)
 Tonhöhen [500](#), [501](#), [513](#)
 Wiedergabe, *siehe* Scrubbing
- umgehen [759](#), [765](#), *siehe auch* stummschalten
- umgestimmte Instrumente mit Bündeln [150](#), [154](#), [155](#)
- umkehren [499](#), [501](#)
 Tonhöhen [499](#), [501](#), [512](#)
- Umkehrungen
 Akkordsymbole [330](#), [558](#)
 Generalbass [412](#), [414](#), [993](#)
 Tonhöhen [499](#), [501](#), [512](#)
 Wiedergabe [558](#)
- Una-Corda-Pedal [1203](#), [1219](#)
 Anfangszeichen [1214](#)
 ausblenden [1221](#)
 Darstellung [1221](#)
 MIDI-Controller [1222](#)
 Text [1220](#), [1221](#)
- unabhängige Stimmwiedergabe [545](#), [568](#)
 aktivieren [568](#)
 deaktivieren [569](#)
 Endpunkte ändern [597](#)
 Noten eingeben [714](#)
 Pianorollen-Editor [712](#)
 Spielanweisungen [388](#), [390](#)
- ungedämpft, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
 Laissez-Vibrer-Haltebögen
- ungestimmte Perkussion [1478](#)
 Anweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 Artikulationen [812](#), [1479](#), [1489](#)
 Darstellungsarten [160](#), [1485](#), [1490](#), [1492](#)
 Dynamikanweisungen in Kits [1490](#)
 einzelne Instrumente [1485](#)
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gruppen [165](#), [1371](#)
 Gruppen benennen [165](#)
 Halsrichtung [160](#), [249](#), [1498](#), [1499](#)
 Key-Editor, *siehe* Percussion-Editor
 Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Kits exportieren [1487](#)

- ungestimmte Perkussion (*Fortsetzung*)
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
 Laissez-Vibrer-Haldebögen 1429
 Legenden 1493, 1495, 1496
 MIDI-Import 89
 MusicXML-Dateien 86
 Notation für indische Trommeln 1500
 Notationen 1489
 Noten verschieben 1488
 Noteneingabe 98, 245, 248, 249, 714, 716
 Notenköpfe 1479, 1483
 Notenzeilen 160, 1490, 1492
 Notenzeilenbeschriftungen 165, 1371
 Notenzeilenposition 719, 1479, 1482, 1483
 Partie-Optionen 1486
 Percussion-Maps 598, 806
 Raster-Kit-Darstellung 165, 166, 168, 1371
 Reihenfolge der Instrumente 167
 Rhythmusstriche 160, 1316
 Rudiments 229, 268, 1038, 1457, 1464, 1466
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen 719, 812, 1478, 1479, 1481, 1482, 1490
 Stickings 1490
 Stimmen in Kits 1498, 1500
 Tremolos 812, 1479
 Triolen und N-tolen 1489
 Wiedergabe 598, 806, 812, 1478
 Wiedergabe-Modus, *siehe* Percussion-Editor
- Unicode
 eingeben 404
 Text 404
- Unisoni 1383
 alteriert, *siehe* alterierte Primen
 Notenhälse 238
 Stimmen 238, 1503, 1504, 1506
- Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln) 1500
- unkomprimierte MusicXML 86, 87
- unregelmäßig
 Taktarten 1440
 Takte als Auftakte 1444
- unsichtbar, *siehe* ausblenden
- untere Grenzen, *siehe* Grenzen
- untere Zone 29, 37, 210
 anzeigen 44
 ausblenden 44
 Eigenschaften-Bereich, *siehe* Eigenschaften-Bereich
 Einrichten-Modus 123
 Key-Editor, *siehe* Key-Editor
 Mixer-Bereich, *siehe* Mixer-Bereich
 Notensatz-Modus 695, 754
 Schreiben-Modus 695, 700, 754
 Tastaturbefehle 44
 Wiedergabe-Modus 700, 754
- untergeordnete Taktzahlen 863
 ändern 863
 hinzufügen 863
- Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern
- Unterschneidung
 Generalbass 1001
 Vorzeichen 822
- Unterspuren, *siehe* Editoren, *siehe auch* Spuren
- Unterstriche
 Fingersätze 1015
 Instrumentennamen 188
 Liedtext 1080
 Notenzeilenbeschriftungen 188
 Text 405, 778, 780, 783
- Unterteilung
 2/2-Takt 890
 Regionen mit Strichnotation 1305
 Taktarten 294, 889, 1447, 1448
 Takte 888–890, 1305
 Tempogleichungen 1405
- Untertitel 77, 678, 679, 682–684, *siehe auch* Partie-Überschriften
- ## V
- Vamping 339
- Variablen 614
- Ventile
 Fingersätze 1029
- Verbalkung 866, 868, 886
 Abstand 884
 ausblenden 1117
 Ecken 882
 gefächert 886
 Gesangsnotenzeilen 869
 Griffe 874
 große Tonhöhenbereiche 1045
 Gruppierung 866, 868, 888, 890, *siehe auch*
 Zählzeitgruppen
 Halbtakt 866, 889
 Halsrichtung 872, 876, 877, 880
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haldebögen 256
 invertieren 872
 Liedtext 869
 mehrere Notenzeilen, *siehe* Notenzeilen-
 übergreifende Balken
 Metrum 889
 Neigungen 873, 874, 1045
 Noten 868
 Notenzeilen-übergreifend, *siehe* Notenzeilen-
 übergreifende Balken
 notenzeilenabhängige Positionierung 872
 optische Notenzeilen-übergreifende
 Sparationierung 879
 Partie-Optionen 866
 Pausen 866, 868, 886
 Platzierung 872, 877, 881
 primäre Balken 882
 Richtung 872–874, 883
 sekundäre Balken 882, 883
 Sparationierung 879
 Standardeinstellungen 866
 Stärke 871
 Striche 1310
 Tabulatur 1385
 Taktarten 867, 889

Verbalkung (*Fortsetzung*)

Teilton 883
 trennen 770, 866, 869, 888, 890
 Triolen und N-tolen 866, 885, 888, 1471
 Verbalkung aufheben 869
 Vorschläge 1045
 Vorzeichen 826
 Vorzeichen erneut angeben 826
 Winkel 873, 874, 886
 zentrierte Balken 875, 876
 zurücksetzen 870, 873, 877, 881

verbinden

Bindebögen 480, 1347, 1348
 Dynamikanweisungen 480, 986–988
 Gruppen von Dynamikanweisungen 984, 985
 Key-Editor 704
 MIDI 480, 741
 Namen der Partien 191
 Notenzeilen, *siehe* Klammern, *siehe auch*
 Akkoladen
 Percussion-Maps mit VST/MIDI 598
 Spuren 704
 Titel der Partien 191

Verbindung 673

Einzelstimmen-Layouts 178
 Noten 262, 486, 1504
 Notenhäse 160, 1498–1500, 1502
 Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
 Notenzeilenbeschriftungen 165, 1371, 1373
 Partien 81
 Pausen 770, 1320, 1321, 1326, 1327
 Punktierungen 1098
 Spieler 169, 178, 673
 Stimmen 160, 486, 673, 1498–1500, 1502,
 1504–1507
 Takte 474
 Taktwiederholungen 1327

Verbindung aufheben

Bindebögen 1348
 Dynamikanweisungen 988
 Key-Editor 704
 Spuren 704

Verbindungen

Balken 868, 869, 877, 881
 Notenhäse 877, 881
 Notenzeilen mit Taktstrichen 851
 Pedallinien 1213
 Taktstriche 849, 893

Verbindungslinien 22, 481, 538

ausblenden 458
 Dynamikanweisungen 979
 Fadenkreuz 541
 Spielanweisungen 1227, 1230, 1235
 Text 1407
 Zäsuren 353

verbundene Taktarten 294, 1440

eingeben 294, 296, 298, 299
 gestrichelte Taktstriche 294, 1440

verdoppeln

Werte 698

Verhältnisse

Notenabstand 531
 Swing-Wiedergabe 576

Verhältnisse (*Fortsetzung*)

Triolen und N-tolen 1475–1477
 Vorschläge 1042

Verkettungen

Rahmen 693

verkleinern, *siehe* Größe

Vermeidung von Zusammenstößen

Akkordsymbole 917
 Artikulationen 834
 Bindebögen 1336, 1344
 Dynamikanweisungen 956, 958, 961
 Fortlaufende Ansicht 652
 Haltebögen 1420, 1435
 Notenkopfklammern 1107
 Notenzeilen 630, 631, 650, 652, 653
 Partie-Überschriften 642
 Ränder 642
 Schlüssel 859
 Spielanweisungen 1228
 Taktstriche 917, 961
 Taktzahlen 859
 Text 1413
 Titel 642
 Vorzeichen 821–823

vermindert, *siehe* übermäßig, *siehe auch* Intervalle

Vermischung

Vorzeichen 821

Versätze 538, 698

Akkordsymbole 911, 923
 Bundnummern 934, 935
 gespielte Dauer 722
 gespielter Notenwert 723
 Liedtextzeilen 1074
 Mehrtaktpausen 1328, 1329
 Punktierungen 1506
 Stimmspalten 1506, 1507
 Studierzeichen 1261
 Taktzahlen 857–863
 Timecodes 193, 1271
 Triolen und N-tolen 1477
 Videos 193
 Vorzeichen 823
 zurücksetzen 457

verschachtelte Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern

verschieben 458, 481, 485, 538

Abspielmarke 461, 561, 562, 565
 Akkoladen 892, 893
 Akkorddiagramme 931
 Akkordsymbole 909–911, 920, 923
 Akkordsymbole-Einblendfeld 337
 Akzente 833
 allmähliche Dynamikwechsel 481, 956, 973
 Ansicht 460–462, 562, 708, 761
 Anzahl 1288
 Arpeggio-Zeichen 1151
 Artikulationen 833, 834
 Atemzeichen 1051
 Auflösungen 1003
 Auflösungszeichen 1058
 Auswahl, *siehe* Navigation
 Betonungszeichen 833
 Bindebögen 450, 1344, 1352

verschieben (*Fortsetzung*)

Dives 1173, 1175
 Dynamikanweisungen 481, 732, 956, 959, 969, 970, 973, 980, 984–988
 Eingabemarke 227, 263
 Fadenkreuz 541
 Fermaten 1050, 1053
 Fingersätze 931, 1022, 1026, 1028
 Gabeln 450, 481, 956, 973, 979, 980
 Generalbass 997, 1001, 1003
 Generalbass-Einblendfeld 417
 Gitarren-Bendings 1171, 1173–1175
 Glissando-Linien 1159
 H-Balken 1329
 Haltelinien 1171
 Hammer-Ons 1184
 Instrumente 137, 145, 172
 Jazz-Artikulationen 1188
 Kanäle 761
 Key-Editor 708
 Klammern 892, 893, 920, 923, 1107
 Layouts 181
 Liedtext 1072–1074, 1083, 1084
 Liedtext-Einblendfeld 411
 Liedtext-Fülllinien 1081
 Liedtext-Trennstriche 1081
 Linien 1242, 1243, 1259
 Marcato 833
 Marker 1268
 Mehrtaktpausen 1329
 messa di voce 481, 973, 979, 980
 MIDI-Punkte 740
 navigieren, *siehe* Navigation
 Noten 481, 486, 489, 530, 717–719, 1098, 1504, 1506, 1507
 Noten auf andere Saiten 1387
 Noten in andere Notenzeilen 485, 718, 719, 877, 881, 1488
 Notenkopfklammern 1107, 1108
 Notenzeilen 129–131, 536, 629, 630, 642, 644, 653
 Oktavzeichen 951
 Ornamente 1129
 Panorama 763
 Partie-Überschriften 643, 653
 Partien 175, 668, 669
 Pausen 530, 1322
 Pedallinien 95, 1205, 1210
 Pianorolle 708
 Positionszeiger 285, 337, 411, 417
 Pull-Offs 1184
 Punktierungen 1098, 1099, 1506
 Rahmen 642, 643
 Rahmenumbrüche 663
 Registerkarten 48
 Rhythmusstriche 1307
 Saitenanzeigen 1034, 1227, 1228
 Schlüssel 481, 485, 940, 941
 Schrägstriche 1043
 Seiten 462, 562
 Spielanweisungen 1227, 1228
 Spieler 129–131, 172
 Staccato 833
 Stop-Positionen 472

verschieben (*Fortsetzung*)

subito 969
 Systeme 653, 656, 664, 665, 668, 669
 Systemumbrüche 663–665
 Tabulaturnoten 1387
 Tacets 673
 Taktarten 1451, 1452
 Takte 660, 664, 665, 667, 668
 Taktpausen 1322
 Taktstriche 474, 848
 Taktzahlen 857, 859
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1314
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1302
 Tapping 1184
 Tempomarkierungen 744
 Tenuto 833
 Text 538, 1412
 Text an Linien 1253–1255
 Tonarten 1058
 Tremolos 1462
 Triolen und N-tolen 485, 1477
 Vibratohebel 1175, 1227
 Vorschläge 1040, 1041, 1043
 Vortragsbezeichnungen 970
 Vorzeichen 823
 Wiederholungsanzahl 1288
 Zähler 1302, 1314
 Zäsuren 1051

Verschiebungen
 Oktaven 343, 489–491, 493, 499, 945
 rhythmische Elemente, *siehe* drehen
 Schlüssel 343, 945
 Tonhöhen, *siehe* drehen

Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 1030
 eingeben 285, 286, 1030
 Richtung 1031, 1094
 Stärke 1030
 Winkel 1030

Versionen
 Dateien 75

verteilen 227, 243
 Akkorde 243
 MIDI-Import 92
 Noteneingabe 227, 243

Verteilen 658
 folgen 659, 660
 in andere Layouts kopieren 674, 675
 Notenabstand 530, 531
 Notenzeilenspationierung 630, 649, 650
 Partien 518, 637
 sperren 661
 Systeme pro Rahmen 660, 669
 Takte pro System 659, 665
 Takte verschieben 660
 zurücksetzen 662

Verteilung
 Anschlagstärke 746
 Dynamikanweisungen 974
 Notenzeilen pro Rahmen 631
 Systeme pro Rahmen 660
 Takte pro System 659
 Werte 746
 Zählzeiten in Takten 889

- Verteilungen
 Histogramm-Steuerelemente 747, 750
 Seitenanordnung 50
- vertikale Abstände
 Akkorddiagramme 929
 Liedtext 1074
 Notenköpfe in Klammern 1103, 1106
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspationierung
 Ossia-Notenzeilen 1377
 Perkussions-Kits 168
 Rahmenausfüllungsanzeige 530
 Systeme, *siehe* System-Spationierung
 Tacets 673
 Text 780, 782
- vertikale Ausrichtung
 Akkordsymbole 910
 Dynamikanweisungen 959, 984–988
 Fadenkreuz 541
 Linien 1235
 Notenzeilen 631, 650
 Objekte 541
 Pausen 1321, 1322
 Spielanweisungen 1235
 Systeme 631, 650
- vertikale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Arpeggio-Zeichen
- vertikale Position 538
 Akkordsymbole 157, 900, 906, 909–911, 916, 928
 ändern 455
 Artikulationen 832, 834
 Atemzeichen 1051
 Bindebögen 1335, 1342
 Capo-Akkordsymbole 157
 Dynamikanweisungen 956, 969, 970
 Fermaten 1050
 Fingersätze 1009, 1021, 1022, 1024
 Generalbass 994, 1002
 Haltebögen 1425, 1435
 Harfenpedal-Schaubilder 1200
 Instrumente 129–131
 Layouts 181
 Liedtext 1063, 1070, 1073, 1074, 1082–1084
 Linien 1228, 1241, 1244, 1245, 1247, 1259
 Marker 1266
 Notenzeilen 129–131, 630, 631, 650, 653
 Objekte umkehren 455
 Ornamente 1129
 Partie-Überschriften 640, 642, 643, 682
 Pausen 1050, 1318, 1321, 1322
 Pedallinien 1210
 poco a poco 969
 Rhythmusstriche 1307
 Saitenanzeigen 1228
 Spielanweisungen 455, 1227, 1228
 Spieler 129–131
 Stapelreihenfolge, *siehe* Stapelreihenfolge
 Studierzeichen 1260, 1380
 Systeme 630, 631, 650
 Systemobjekte 1380
 Tacets 673
 Taktarten 1380, 1445, 1446, 1451
 Taktzahlen 858–860, 1302
 Tempomarkierungen 1380, 1391
- vertikale Position (*Fortsetzung*)
 Text 455, 1380, 1413
 Timecodes 1266, 1271
 Tremolos 1458
 Triller 1129
 Vortragsbezeichnungen 969
 Wiederholungsenden 1277, 1380
 Wiederholungsmarker 1286, 1380
 Zahlen 1302, 1314
 Zäsuren 1051
- vertikale Stapelreihenfolge, *siehe* Stapelreihenfolge
- Verzögern
 Expression-Maps 795
 Inserts 759, 765
 Wiedergabe von Glissando-Linien 1160
- Vibrato, *siehe* Spielanweisungen
- Vibrato-PlugIn 759, 765
- Vibratohebel 1161, 1166, 1178
 Akkorde 1166
 Dauer 450, 1230
 Dips 377, 378, 1178, 1183
 Dives 1166, 1175, 1178
 eingeben 370, 371, 373, 374, 379
 Griffe 1173, 1175
 Intervalle 1167, 1183
 Länge 450
 Linien 379, 450, 1178, 1230
 löschen 474, 1185
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Returns 1166, 1175, 1178
 Scoops 1178
 verschieben 538, 1173, 1175
 Wiedergabe 1166
- Videoeigenschaften-Dialog 193
- Videos 71, 192
 Anfangsposition 195
 Audio 197, 754, 755, 757, 761
 ausblenden 196
 Bereich 420
 Bildfrequenz 198
 Dialog 193
 entfernen 197
 erneut laden 195
 Fenster 196
 finden 195
 Formate 193
 Framerates 198
 Größe 196
 hinzufügen 195
 Kanal 754, 755, 757, 761
 Lautstärke 197
 Marker 555, 1265
 Mixer 754, 755, 757, 761
 Partien 123
 synchronisieren 195
 Timecodes 1270, 1271
 Tutorials 71
- Viertelnoten 205, 229, 233, 243, 244, 268, 269
 Akkorde 260
 Metronomangaben 306
 Noten trennen 270
 Pausen 254, 1318
 Perkussion 245, 716

Viertelnoten (*Fortsetzung*)

Stimmen [238](#)
 Swing-Wiedergabe [576](#)
 Tabulatur [250](#)
 Tempogleichungen [1405](#)
 Tremolos [433](#), [434](#), [1457](#)
 Triolen und N-tolen [263](#), [266](#)
 Vorschläge [258](#)
 Wiedergabe [773](#), [795](#)
 Zählzeiten [313](#)

Vierteltöne [826](#), [1062](#)

Gitarren-Bendings [371](#), [1165](#), [1167](#)
 Teilungen der Oktave [1062](#)
 tonale Systeme [1062](#)
 transponieren [512](#)
 Vorzeichen [826](#), [1062](#)

Viervierteltakt, *siehe* TaktartenVintageCompressor [759](#), [765](#)Violine, *siehe* InstrumenteViolinschlüssel, *siehe* SchlüsselVivace, *siehe* Tempomarkierungen

Voicing

Akkorddiagramme [925](#), [929](#), [933](#), [934](#)
 Akkordsymbole [330](#), [557](#), [558](#)
 Noten [238](#), [260](#)
 Perkussions-Kits [160](#), [164](#)

Vokalpartituren, *siehe* LayoutsVollbild [49](#)Voltenklammern, *siehe* WiederholungsendenVordergrundfarben [405](#), [780](#), [783](#)vorgegebene Tremolos, *siehe* Tremolos

Vorhalte

Akkordsymbole [334](#)
 Generalbass [412](#), [414](#), [997](#), [998](#), [1001](#), [1003](#)
 Klammern [1000](#)

vorherige Versionen [75](#)vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen [584](#)

Vorlagen

Ensembles [117](#), [119](#), [132](#), [133](#)
 Kategorien [73](#)
 Key-Editor [709](#), [751](#)–[753](#)
 Klammern [80](#)
 löschen [753](#)
 neue Projekte [71](#)
 Notenzeilen [80](#), [117](#), [133](#), [893](#)
 Notenzeilengruppen [893](#)
 Partie-Überschriften [682](#)
 Projekte, *siehe* Projektvorlagen
 Seiten, *siehe* Seitenvorlagen
 Spieler [117](#), [119](#), [132](#), [133](#)
 Titel [682](#)
 Wiedergabe [548](#), [583](#)

Vorlagen-Notenzeilen, *siehe* Sketch-NotenzeilenVorlauf [561](#)

Vorschau

Bilder [77](#), [107](#)
 Dateinamen [614](#)
 Druckvorschau [35](#), [601](#)
 Farbe [53](#), [54](#)
 Notenabstand [531](#)
 Projekte [77](#), [107](#)
 Schriftstile [778](#), [780](#)

Vorschläge [1038](#)

Arpeggio-Zeichen [1152](#)
 Arten [1042](#)
 Balken [1045](#)
 Bindebögen [283](#), [1039](#), [1332](#), [1333](#)
 Darstellung [1045](#)
 Dauer [258](#), [1045](#)
 drehen [502](#)
 Eingabemarke [222](#), [258](#)
 eingeben [97](#), [200](#), [258](#), [1040](#)
 Fingersätze [1015](#)
 Gabeln [980](#)
 Generalbass [998](#), [1003](#)
 Geschwindigkeit [1045](#)
 Gitarren-Bendings [368](#), [369](#)
 Glissando-Linien [363](#), [365](#)
 Größe [454](#), [1042](#)
 Haltebögen [256](#), [1428](#)
 in Krebs [500](#), *siehe auch* rückläufig
 invertieren [1039](#)
 Linien [1243](#)
 löschen [474](#), [1041](#)
 messa di voce [980](#)
 Notenhäse [1039](#), [1042](#), [1045](#)
 Pedallinien [1211](#)
 Platzierung [1039](#)
 Position [1039](#), [1041](#)
 Quantisierung [97](#)
 Register [489](#)
 Schlüssel [940](#)
 Schrägstriche [1039](#), [1042](#)–[1044](#)
 Scrubbing [565](#)
 Skalierung aufheben [1041](#)
 Spationierung [531](#), [1039](#)
 Standardeinstellungen [1039](#)
 Stimmen [1039](#)
 Taktstriche [1041](#)
 Tonhöhe [489](#)
 Tonhöhen-Zuordnungen [505](#)
 Tonleiterzuordnung [507](#)
 Transformationen [499](#), [1040](#), [1041](#)
 transponieren [490](#)
 Triller [1143](#)
 umkehren [499](#)
 verschieben [481](#), [485](#), [500](#), [502](#), [1040](#), [1041](#)
 Wiedergabe [567](#), [1045](#)

Vortragsbezeichnungen [955](#), [967](#), [1389](#), [1400](#)

anzeigen [964](#)
 Darstellung [969](#)
 eingeben [321](#), [324](#), [325](#), [328](#), [968](#)
 Gabeln [969](#)
 poco a poco [977](#)
 Schriftstile [988](#)
 subito [969](#)
 verschieben [970](#)
 zentriert [969](#)

vorwärts, *siehe* rückwärtsVorzeichen [818](#)

Akkorde [821](#)
 Akkordsymbole [151](#), [156](#), [159](#), [332](#), [900](#), [906](#), [913](#), [915](#)
 alterierte Primen, *siehe* alterierte Primen
 ändern [252](#), [290](#)

Vorzeichen (*Fortsetzung*)

anzeigen 818, 819, 828, 1122, 1137
 Aufhebung 826, 828
 ausblenden 818, 819, 828, 1122, 1137
 Auswahl des Hornbereichs 1017
 Bereich 205, 292
 Darstellung 819, 828
 eingeben 220, 252, 290
 enharmonische Gegenstücke 494, 496–498
 Erinnerung 826, 828
 erneut angeben 826–828
 Generalbass 416
 Gitarren-Pre-Bends 1170
 Glissando-Linien 1155
 Gould-Pfeile 1062
 Größe 821, 906
 Haltebögen über Umbrüche 819, 1428
 Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 Hinweise 469
 Intervalle 355, 510, 1138
 keine 289, 819, 1056, 1122
 Klammern 819, 828, 1122
 Layoutnamen 186
 Linien 1248
 löschen 818
 MIDI-Eingabe 253
 mikrotonal 826
 Namen der Einzelstimmen 186
 Obertöne 1122
 Ornamente 1128, 1142
 Pfeile 1062
 Pianorollen-Editor 712, 714
 Regeln für Dauer, *siehe* Regeln für
 Vorzeichendauer
 Spationierung 822
 Stapelreihenfolge 821, 823
 Stein-Zimmermann 1062
 Teilungen der Oktave 1062
 Text 404, 407, 688
 Titel 688
 Token 688
 Tonarten 818, 1054, 1055, 1060
 Tonhöhe vor Notenwert 220
 transponieren 491, 1060, 1061
 Triller 1135, 1137, 1138, 1141, 1142
 umdeuten 494, 496–498
 Unterschneidung 822
 Vermeidung von Zusammenstößen 821, 823
 verschieben 823
 Vierteltöne 826, 1062
 Vorzeichen vereinfachen 496
 VST Amp Rack 759, 765
 VST Bass Amp 759, 765
 VST-Instrumente 545, 548
 Akkordsymbole 558
 aktivieren 548, 564
 bearbeiten 548
 Bereich 548
 blockieren 551
 deaktivieren 548, 564
 Endpunkte 592, 595
 erlauben 551
 Expression-Maps 787

VST-Instrumente (*Fortsetzung*)

Instanzen 548
 Klick 555
 laden 550, 551, 564, 583, 589
 Namen 592
 Nummerierung 548
 Percussion-Maps 598
 Schnittstellen 545, 592
 Wiedergabe 583, 584, 592, 786, 806
 VSTDynamics 759, 765

W

WahWah 759, 765
 Walker-Notenköpfe 1092, 1093
 wannenförmige Notenköpfe 1092, 1093
 Warnhinweise
 andere Dorico-Versionen 75
 Audio-Engine 39
 drucken 606
 exportieren 611
 fehlende Schriften 76
 MIDI-Eingabe 39
 Spieler löschen 112, 132
 Transposition 606, 611
 Wasserzeichen 624
 drucken 606
 exportieren 611
 Schriftstil 778
 WAV-Dateien
 exportieren 104, 106
 Wechsel 1128
 Intervalle 1128
 Jazz, *siehe* Jazz-Ornamente
 Seiten, *siehe* Rahmenumbrüche
 wechseln
 Ansichtsart 50
 Auswahl 441, 459, 534
 Fortlaufende Ansicht 50
 Griffe 534, 540
 Griffe für die Notenzeilenspationierung 653
 Instrumente, *siehe* Instrumentenwechsel
 Layouts 29, 43, 47
 Noten 534, 1488, 1506
 Notenreihenfolge 1507
 Partien 460–462, 544
 Registerkarten 47
 Seitenansicht 50
 Stimmen 488
 Studierzeichen 1261
 weiß
 Notenköpfe 1088, 1089, 1093
 Notenzeilen 55
 Seiten 53, 55
 Wellenlinien, *siehe* gewellte Linien, *siehe auch* Linien
 Werkzeug-Schnellauswahl 702
 Werkzeuge 38
 anordnen, *siehe* anordnen
 auswählen 39, 40
 bearbeiten, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch*
 Standardeinstellungen
 Timecodes 1270

- Werkzeugfelder 38
 Key-Editor 702
 Notationselemente 199, 206
 Noten 199, 200
 Notensatz 526
- Werkzeugzeile 29
 ausblenden 29
 Key-Editor 702
 Mixer 756
 Optionen der Arbeitsumgebung 29, 30
 Transportoptionen 29, 31
- Werte
 allmähliche Tempoänderungen 1399
 Anschlagstärke 725–727, 746, 747, 749, 750
 Bildfrequenz 193
 Eigenschaften 698
 Fader 757, 762
 Histogramm-Steuerelemente 747
 Latenz-Kompensation 279
 Metronomangaben 453, 1396–1399
 MIDI CC 740, 746, 747, 749–751
 Noten, *siehe* Notenwerte
 relative Tempoänderungen 1398
 rhythmisches Raster 39, 222, 714
 Timecodes 193, 1271
- Wertefelder 698
- Wertelinie
 Dynamikanweisungen 728, 731
 MIDI 736, 739
 Tempo 554, 742
- westliche Tonartssysteme
 Teilungen der Oktave 1062
 Tonarten 1055
- wichtige Marker 421, 1269
- Widmungen 77, 1036
 Token 689
- Wiedergabe 563, 813, 1383
 Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 Abweichungen 723
 Akkorde 450
 Akkordsymbole 545, 557, 558
 aktivieren 29, 563, 564
 Akzente 835
 Anschlagstärke 725
 Anzahl der Durchläufe 575, 1274
 Arpeggio-Zeichen 1152–1154
 Artikulationen 568, 569, 773, 787, 835
 Audio exportieren 104, 106
 Audio-Puffergröße 278, 280
 Auswahl 563
 beginnen 563
 Bindebögen 283, 568, 569, 773, 1358
 deaktivieren 564
 Durchläufe 571, 573–575, 1274
 Dynamikanweisungen 449, 568, 569, 728, 795, 966, 989, 991
 Dynamikkurve 989
 Elemente ausschließen 571
 Endpunkte 592, 595, 597, 598
 Expression-Maps 786, 787
 Fader 754, 755, 762
 festes Tempo 566
 gegenseitige Ausschlussgruppen 804
- Wiedergabe (*Fortsetzung*)
 Ghost-Notes 1103, 1182
 Gitarren-Bendings 1161
 Glissando-Linien 1159, 1160, 1194
 Hall 757, 758, 766
 Inserts umgehen 765
 Instrumente 568, 569, 786, 806
 Jazz-Artikulationen 813, 1186
 Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren
 Klaviatur-Bereich 211
 Klick 277, 554, 555, 563, 580, 742
 Lautstärke 449, 754, 755, 762
 Lautstärke zurücksetzen 762
 Legato 773, 795, 1358
 Linie 560, 562
 Marcato 835
 mehrere Fenster 49
 Metronom 580
 Metronom-Klick 555
 MIDI-Controller 736
 Mikrotöne 788
 Mixer, *siehe* Mixer
 Noten 449, 450, 568, 569
 Noten aufnehmen 276
 Noten ausblenden 1308
 Noten-Anschlagstärke 725
 Notenköpfe in Klammern 1103
 Notenwerte 722, 773, 795
 Obertöne 1119–1121
 Optionen, *siehe* Wiedergabe-Optionen
 Ornamente 1128
 Ossia-Notenzeilen 1377
 Panorama 763
 Partien 597
 Patches 592
 Pause zwischen Partien 568
 Pausen 1047
 Pedallinien 1222
 Perkussion 598, 713, 719, 806, 1478, 1479, 1481, 1482
 PlugIns 755
 Preroll 567
 Programmeinstellungen 59
 Rücklauf 561
 Schnellvorlauf 561
 Schrägstriche 486, 1308, 1314, 1317
 Scrubbing 565
 Silence-Wiedergabevorlage 583, 584
 solo schalten 570, 571, 754
 Sound-Bibliotheken ändern 589
 Spielanweisungen 568, 569, 802, 813, 814
 Staccato 835
 Standardeinstellungen 589
 Standardtempo 474, 1389
 Stimmen 568, 569, 597
 Stimmung 568
 stummschalten 570, 571, 754
 Swing 576, 578, 580
 Taktwiederholungen 1291
 Tempo 554, 580, 742, 1396, 1397, 1399
 Tempo folgen 566
 Tempogleichungen 1405
 Tenuto 835

Wiedergabe (*Fortsetzung*)

- Timecode 580, 582, 1265, 1270
- Tonhöhe 568
- Transport 580, 582
- Tremolos 568, 569, 812, 1464, 1465
- Triller 1143–1145
- verstrichene Zeit 580, 582
- Verzögern 759, 763, 765, 795, 1160
- Vibratohebel-Dive-and>Returns 1166
- Vorlagen, *siehe* Wiedergabevorlagen
- Vorschläge 1045
- Wiederholungen 573–575, 1274
- Wiedergabe unterdrücken 571, 572
- Wiedergabe-Anweisungen 592, 802, 813, 814, 830, 1223
 - bearbeiten 814
 - Eigenschaft 814
 - Endpunkte 592
 - erstellen 814
 - Expression-Maps 786, 787
 - gegenseitige Ausschlussgruppen 804
 - Kombinationen 798, 802
 - löschen 804, 814
 - Richtung 814
 - Rückgriff 814
 - Wiedergabevorlagen 583
 - zurücksetzen 814
- Wiedergabe-Anweisungen Eigenschaften 813, 814
 - eingeben 388, 814
- Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog) 798
- Wiedergabe-Modus 17, 542
 - Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 - Abweichungen 723
 - Bereich für VST und MIDI 548
 - Bereiche 37, 542, 545
 - Endpunkteinrichtung-Dialog 592
 - Expression-Maps 786, 798
 - Expression-Maps exportieren 805
 - Fensterelemente 542
 - Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren
 - MIDI-Instrumente 545, 549, 550, 583, 589
 - Mixer, *siehe* Mixer
 - Noten eingeben 714
 - Noten löschen 721
 - Noten verschieben 717
 - Notenwerte 716, 717, 722
 - Percussion-Editor 713
 - Percussion-Maps 806
 - Pianorollen-Editor 712
 - Sounds laden 550, 551, 583, 589
 - Spur-Übersicht 543
 - Spuren 552
 - Transport 31, 580
 - VST-Instrumente 545, 548, 550, 551, 583, 589
 - wechseln 542
 - Werkzeugfelder 542
 - Wiedergabe 563, 773
 - zoomen 560, 707
- Wiedergabe-Optionen 26, 773
 - als Standard speichern 773
 - Bindebögen 1358
 - Dialog 773
 - Dynamikanweisungen 989, 991

Wiedergabe-Optionen (*Fortsetzung*)

- Pedallinien 1222
- suchen 773
- Timing 835, 1152
- Tremolos 1464
- Triller 1143
- Wiederholungen 573
- Wiedergabe-Optionen-Dialog 773
- Wiedergabe-Spielanweisungen
 - Percussion-Maps 806
 - Perkussion 812
- Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten (Dialog) 814
- Wiedergabeoptionen
 - Swing-Wiedergabe 578
- Wiedergabevorlagen 583, 584
 - ändern 589
 - benutzerdefiniert 583, 586, 589
 - Dateiformat 583
 - Dialog 584, 586
 - Endpunktkonfigurationen 548, 592, 595
 - erstellen 589
 - exportieren 591
 - importieren 591
 - Metronom-Klick 277, 555
 - Rückgriff 586
 - Spur-Inspector 545
 - übergehen 583
 - vorinstallierte Standards 584
 - zurücksetzen 589
- wiederherstellen 29
- Wiederherstellen 276, 474
 - Backups 110
 - Dateien 107–110
 - Noten 276
- Wiederherstellung
 - Pedallinien 1219, 1221
 - Schlüssel 344, 346
 - Text 1219, 1221
- wiederholen, *siehe* kopieren, *siehe auch*
- Wiederholungen
- Wiederholungen
 - Anzahl 575, 1274, 1292, 1299
 - Anzahl verschieben 538
 - Dynamikanweisungen 573
 - Enden, *siehe* Wiederholungsenden
 - exportieren 573
 - Gruppierung 1296, 1297
 - Häufigkeit 1294, 1300
 - Länge 453, 1291
 - Marker, *siehe* Wiederholungsmarker
 - Noten, *siehe* Tremolos, *siehe auch*
 - Taktwiederholungen
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Schriftstil 1295
 - Spielanweisungen 1232
 - Takte 1290, 1298
 - Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 - Tempomarkierungen 573
 - Wiedergabe 573–575, 1274
 - Zahlen 575, 1274, 1282, 1292, 1299, 1311
- Wiederholungen-Einblendfeld 423

- Wiederholungs-Taktstriche [843](#), [844](#), [1281](#)
 Anzahl der Durchläufe [575](#), [1274](#)
 Beginn der Systeme [846](#)
 Bereich [315](#), [319](#)
 Durchläufe [575](#), [1274](#)
 Einblendfeld [312](#), [314](#), [318](#)
 eingeben [312](#), [314](#), [315](#), [318](#), [319](#)
 Ende von Systemen [846](#)
 exportieren [573](#)
 MIDI-Aufnahme [276](#)
 Text, *siehe* Wiederholungsanzahl
 Wiedergabe [573](#)
 Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungs-Taktstriche beenden [843](#), [844](#)
 eingeben [318](#), [319](#)
- Wiederholungs-Taktstriche beginnen [314](#), [843](#), [844](#)
 Durchläufe [573](#), [1287](#)
 eingeben [312](#), [315](#)
 Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungsabschnitte, *siehe* Wiederholungsmarker
- Wiederholungsanzahl [1287](#)
 ändern [575](#), [1274](#)
 anzeigen [1288](#)
 ausblenden [1288](#)
 Speicherort [1288](#)
 verschieben [1288](#)
- Wiederholungsende-Taktstriche
 Wiederholungsenden [1274](#)
- Wiederholungsenden [1274](#)
 Abschnitte [1274](#), [1277](#)
 Anzahl der Durchläufe [1274](#)
 Arten [424](#)
 Ausrichtung [1277](#)
 auswählen [441](#), [445–447](#)
 Bereich [426](#), [429](#), [430](#)
 Darstellung [1278](#)
 Durchläufe [1274](#), [1275](#)
 Einblendfeld [424](#), [427](#), [428](#)
 eingeben [424](#), [426–430](#)
 exportieren [573](#)
 Fadenkreuz [541](#)
 Filter [448](#)
 Griffe [1276](#), [1277](#)
 Größe [1276](#), [1278](#)
 Haken [1279](#)
 Länge [538](#), [1276](#)
 letzte Abschnitte [1278](#)
 löschen [474](#)
 mehrere Positionen [1277](#), [1380](#)
 MIDI-Aufnahme [276](#)
 MusicXML-Dateien [1280](#)
 optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Position [1277](#)
 Rahmenumbrüche [1277](#)
 Schriftstil [1278](#)
 Systemumbrüche [1277](#)
 Taktzahlen [865](#)
 Text [1278](#)
 verschieben [481](#), [538](#), [1276](#)
 vertikale Positionen [1380](#)
 Wiedergabe [573](#)
 zusätzliche Enden [428](#), [430](#)
- Wiederholungsmarker [1281](#)
 Absatzstile [1282](#)
 ändern [453](#)
 Anzahl der Durchläufe [575](#)
 anzeigen [1285](#)
 Arten [424](#)
 ausblenden [1285](#)
 Bereich [426](#), [432](#)
 Einblendfeld [424](#), [431](#)
 eingeben [424](#), [426](#), [431](#), [432](#)
 exportieren [573](#)
 Fadenkreuz [541](#)
 Filter [448](#)
 Größe [1282](#)
 Index [1282](#)
 Linien [1284](#)
 löschen [474](#)
 mehrere [1282](#)
 mehrere Positionen [1286](#), [1380](#)
 MIDI-Aufnahme [276](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [1286](#)
 optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Position [1286](#)
 Reihenfolge [1282](#)
 Schriften [1282](#)
 Taktstriche [846](#)
 Taktzahlen [865](#)
 Text [1283](#)
 verschieben [481](#), [538](#)
 vertikale Positionen [1380](#)
 Wiedergabe [573](#), [574](#)
 Zeilenumbruch [1284](#)
- Wiederholungssprünge, *siehe* Wiederholungsmarker
- Wiederholungszeichen-Bereich [426](#)
- Wiener Vorzeichendauer-Regel [826](#)
- Winkel
 Balken [873](#), [874](#), [886](#)
 Bindebögen [1335](#), [1352](#)
 Fächerbalken [886](#)
 Fingersatz-Slides [1025](#)
 Gabeln [538](#), [973](#)
 Glissando-Linien [538](#), [1155](#), [1159](#)
 Haltebögen [1432](#)
 Jazz-Artikulationen [1188](#)
 Linien [401](#), [538](#), [1238](#), [1245](#), [1259](#)
 Pedallinien [1204](#), [1205](#), [1208](#), [1210](#)
 Rahmen [780](#), [1415](#)
 Tremolos [1458](#)
 Triolen-/N-tolen-Klammern [538](#), [1471](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [1030](#)
- Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triolen und N-tolen
- Wortabstand [405](#), [780](#), [783](#)
 Instrumentennamen [188](#)
 Liedtext [1076](#), [1077](#), [1080](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [188](#)
- Wörter, *siehe* Liedtext, *siehe auch* Text

X

- X-Notenköpfe [1090](#), [1093](#)
 Ghost-Notes [1182](#)
 Perkussion [245](#), [716](#), [1479](#), [1481–1483](#)

Xylofon, *siehe* Instrumente, *siehe auch* transponierende Instrumente

Z

Zahlen

Akkorddiagramme [931](#), [932](#), [934](#), [935](#)
 ausblenden [1288](#), [1301](#), [1313](#)
 Backups [110](#)
 Balkenlinien [883](#)
 Bereiche [1299](#), [1301](#)
 Bindebogensegmente [1349](#)
 Bünde, *siehe* Bünde, *siehe auch* Tabulatur
 Generalbass, *siehe* Generalbass
 Instrumente [131](#), [135](#), [137](#), [1367](#)
 Layouts [182](#)
 Liedtextzeilen [1082–1084](#)
 Mehrtaktpausen [1327](#)
 Notenzeilen [632](#), [1376](#), [1377](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [1302](#), [1314](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1367](#), [1373](#)
 Notenzeilenlinien [635](#), [1490](#), [1492](#)
 nummerierte Taktregionen [1298–1301](#)
 Partien, *siehe* Nummern der Partie
 Platzierung [1302](#), [1314](#)
 PlugIn-Instanzen [545](#), [548](#), [549](#)
 Rhythmusstriche [1312](#), [1313](#)
 Saiten, *siehe* Saitenanzeigen
 Seiten [1191](#), [1192](#)
 Strophen [1085](#)
 Studierzeichen [1261](#), [1262](#)
 Systeme pro Rahmen [660](#)
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 Taktarten [1448](#)
 Takte [852](#), [1298](#), [1299](#), [1301](#)
 Takte pro System [659](#)
 Taktstriche [575](#), [1274](#), [1287](#)
 Taktwiederholungen [1292](#), [1293](#)
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [1311](#)
 Triolen und N-tolen [1475](#)
 verschieben [538](#), [1288](#), [1302](#), [1314](#)
 Wertfelder [698](#)
 Wiederholungen [575](#), [1274](#), [1287](#), [1288](#)
 zusammenführen [1373](#)

Zähler

Auftakte [1443](#)
 Bereiche [854](#)
 Liedtext [1079](#)
 Mehrtaktpausen [1327](#)
 nummerierte Taktregionen [1300](#)
 Rahmen [1270](#)
 Rhythmusstriche [1312](#)
 Seitenzahlen [690](#)
 Stile [1447](#), [1448](#)
 Taktarten [1439](#)
 Taktwiederholungen [1294](#), [1295](#)
 Taktzahlen [854](#), [865](#), [1443](#)
 Timecodes [1270](#)
 verschieben [538](#)
 Wiederholungen [1274](#)

Zählzeiteinheiten

[1396](#)
 einstellen [307](#)
 Metronomangaben [453](#), [1396](#)

Zählzeiteinheiten (Fortsetzung)

Tempomarkierungen [306](#)
 Triolen und N-tolen [266](#)
 Zählzeiten eingeben [313](#)
 Zählzeiten löschen [313](#)

Zählzeiten

abhängige Position [457](#)
 Anzeige [580](#), [582](#)
 Aufnahmelatenz [278](#), [279](#)
 Auftakt, *siehe* Auftakte
 auswählen [447](#)
 Einblendfeld [313](#)
 Einfügen-Modus [470](#), [471](#)
 eingeben [313](#), [315](#), [317](#), [470](#), [471](#)
 löschen [313](#), [471](#), [837–839](#)
 pro Minute [1396](#)

Zählzeitgruppen

[21](#), [866](#), [888](#)
 2/2-Takt [890](#)
 festlegen [294](#), [889](#)
 Haltebögen [1420](#)
 Rhythmusstriche [1305](#)
 Taktarten [1447](#), [1448](#)
 Zähler [1447](#)

Zäsuren

[1047](#), [1049](#)
 Abstand [1051](#)
 Arten [453](#), [1049](#)
 Darstellung [453](#)
 eingeben [350–353](#)
 Farben [56](#)
 löschen [474](#)
 mehrere an derselben Position [1051](#)
 Platzierung [1051](#)
 Position [353](#), [1051](#)
 verschieben [481](#), [538](#)

Zäsuren mit einem Strich

Zeichen

Studierzeichen, *siehe* Studierzeichen
 Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
 Triller [1128](#), [1129](#), [1132](#), [1133](#), [1142](#)

Zeichenstile

[777](#), [783](#)
 als Standard speichern [783](#)
 Dialog [783](#)
 erstellen [785](#)
 fehlende Schriften [76](#)
 löschen [783](#)

Zeichenstile-Dialog

[783](#)
 zeichnen [40](#), [218](#), [462](#), [489](#), [565](#), [702](#), [709](#)
 Anschlagstärke [726](#)
 Auswahl mit dem Auswahl-Werkzeug [709](#), [751](#)
 Dynamikanweisungen [730](#)
 Fadenkreuz [541](#)
 Hervorhebungen [267](#), [477](#), [481](#), [485](#), [489](#)
 Mausebearbeitung [218](#)
 MIDI [738](#)
 Noten [714](#), *siehe auch* Noteneingabe
 rhythmisches Raster [221](#), [267](#), [477](#), [481](#), [485](#), [489](#)
 Scrubbing [565](#)
 Tempo [554](#), [742](#)

Zeilen

Akkorddiagramme [929](#), [931](#)
 Akkordsymbole [151](#), [900](#)
 Generalbass [1001](#)

Zeilen (Fortsetzung)

Schalter, *siehe* Werkzeugzeile, *siehe auch* untere Zone
Taktzahlen [859](#)

Zeilenabstand [629](#), [780](#), [782](#), [1411](#), *siehe auch*

Notenzeilenspationierung

Zeilenumbrüche

Notenzeilenbeschriftungen [188](#), [1367](#)

Text [404](#)

Wiederholungsmarker [1284](#)

Zeit

Angaben, *siehe* Taktarten

Anzeige [580](#), [582](#)

einfügen [244](#), [315–317](#), [470](#), [471](#)

Latenz [273](#), [278](#), [279](#)

löschen [470](#), [471](#), [837–839](#)

Marker [1265](#)

rhythmische Position [22](#)

Sprache [59](#)

Spur, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor

Token [691](#), *siehe auch* Datum und Zeit

Transport-Fenster [580](#), [582](#)

Videos [195](#)

Zeitleisten, *siehe* Wiederholungsenden

Zentimeter

Maßeinheit [51](#)

Notenzeilenspationierung [653](#)

zentrierte Balken [875](#)

entfernen [877](#)

erstellen [876](#)

zentrierter Text

Gabeln [969](#)

Taktzahlen [857](#)

zickzack

Linien, *siehe* Linien

Vorzeichen [821](#)

ziehen [40](#), [218](#), [462](#), [489](#), [565](#), [709](#), *siehe auch* zeichnen

Ziehharmonika-Ziehen [656](#)

Ziel

Dateien exportieren [613](#)

Instrumente [954](#)

Noten [505](#), [507](#), [515](#), [1025](#)

Zoll

Maßeinheit [51](#)

Notenzeilenspationierung [653](#)

Zonen [28](#), [37](#)

anzeigen [44](#)

ausblenden [44](#)

Drucken-Modus [601](#), [602](#), [604](#)

Einrichten-Modus [111](#), [112](#), [120](#), [123](#)

Notensatz-Modus [525](#), [695](#)

Schreiben-Modus [199](#), [205](#), [209–211](#), [213](#), [214](#), [695](#), [700](#), [754](#)

untere [695](#)

Wiedergabe-Modus [542](#), [700](#), [754](#)

Zoom [39](#)

Akkordsymbole [913](#)

ändern [463](#)

Key-Editor [700](#), [706](#), [707](#)

Liedtext [1079](#)

MIDI-Trigger-Regionen [600](#)

nummerierte Taktregionen [1292](#)

Optionen [39](#), [42](#), [463](#)

Zoom (Fortsetzung)

Percussion-Editor [706–708](#)

Pianorollen-Editor [706–708](#)

Regionen mit Strichnotation [1304](#), [1306](#)

Spuren [559](#), [560](#), [706](#), [707](#)

Taktwiederholungen [1292](#)

Zungenschmalzen, *siehe* Spielanweisungen

Zuordnungen

Skalen, *siehe* Tonleiterzuordnung

Zuordnungspunkte

Akkordsymbolkomponenten [903](#)

Linien [401](#), [403](#), [1238](#), [1241](#)

Objekte [481](#), [538](#)

zurücknehmen, *siehe* zurücksetzen

zurücksetzen [474](#)

Absatzstile [780](#), [1411](#)

Abweichungen bei der Wiedergabe [723](#)

Akkorddiagramme [932](#), [935](#)

Akkordsymbol-Voicing [558](#)

Akkordsymbole [915](#)

Anschlagstärke [727](#)

Darstellung [456](#)

Dynamikanweisungen [711](#)

Einzelstimmen-Layouts [183](#)

Expression-Maps [797](#)

Farben [55](#), [56](#)

Fingersatz-Slides [1026](#)

Fingersätze [932](#), [1022](#)

Generalbass [1007](#)

gespielter Notenwert [723](#)

Hintergrundfarbe [54](#)

Instrumentennamen [188](#), [190](#)

Kanalnamen [764](#)

Kapodaster [154–156](#)

Lautstärke [762](#)

Layoutnamen [186](#)

Layouts [183](#), [662](#)

Namen der Spieler [184](#), [185](#)

Noten-Anschlagstärke [727](#)

Notenabstand [536](#)

Notenhäse [1115](#)

Notenzeilen [633](#), [634](#), [653](#), [662](#)

Notenzeilen-übergreifende Verbalkung [877](#), [881](#)

Notenzeilenbeschriftungen [190](#)

Notenzeilenspationierung [655](#)

Objekte [456](#), [457](#)

Optionen [59](#), [768](#), [770](#), [773](#)

Partie-Überschriften [683](#)

Pausen [1324](#)

Percussion-Maps [806](#)

Position [457](#), [952](#)

Programmeinstellungen [59](#)

Schriftstile [778](#), [780](#)

Seitenfarbe [53](#)

Seitenvorlagen [638](#)

sekundäre Balken [883](#)

Solo-Schalter [571](#), [754](#)

Stimmenreihenfolge [1507](#)

Stummschalten-Schalter [571](#), [754](#)

Systeme [653](#), [662](#)

Taktzahlen [863](#), [864](#)

Tastaturbefehle [66](#)

Tempo [1390](#)

zurücksetzen (*Fortsetzung*)

Text [1411](#)
Trillerintervalle [1140](#)
Verbalkung [870](#), [873](#), [877](#), [881](#), [883](#)
Verteilen [662](#)
vertikale Abstände [655](#)
Voicing [558](#)
Vorzeichen [818](#)
Wiedergabe-Anweisungen [814](#)
Wiedergabevorlagen [589](#)
Zeichenstile [783](#)

zusammenführen [630–632](#), [673](#), [1383](#)

Absatzstile [1370](#), [1373](#)
divisi [1373](#)
Hinweise [469](#)
Noten [95](#), [260](#), [262](#), [673](#)
Notenzeilen [673](#)
Notenzeilenbeschriftungen [1370](#), [1373](#)
Ossia-Notenzeilen [1377](#)
Partien [81](#), [88](#), [89](#), [637](#)
Pedallinien [1213](#)
Perkussion, *siehe* Perkussions-Kits
Projekte [81](#)
Schriften [780](#), [1370](#), [1373](#)
Spieler [81](#), [82](#), [85](#), [88](#), [89](#), [92](#), [95](#)
Stimmen [92](#), [95](#), [673](#)
zusätzliche Notenzeilen [1376](#)

zusammengesetzte Generalbass-Intervalle [412](#), [414](#),
[1006](#)

zusammengesetzte Taktarten [1440](#)

Balkengruppierung [866](#), [1305](#)
eingeben [294](#), [296](#), [298](#), [299](#)
Notengruppierung [888](#), [1305](#)
Rhythmusstriche [1305](#)

zusätzliche

Enden [428](#), [430](#), [1274](#)
Stimmen [238](#), [1326](#), [1502](#)

zusätzliche Notenzeilen [1376](#)

anzeigen [632–634](#)
ausblenden [632–634](#)
divisi, *siehe* divisi
Haltebögen [256](#)
Hinweise [469](#), [1376](#)
Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
verschieben [481](#), [485](#)
zusammenführen [1376](#)

zusätzliche Switches [791](#), [800](#)

zuweisen

Expression-Maps zu Endpunkten [598](#)
Instrumente zu Endpunkten [597](#)
MIDI-Befehle [65](#)
Noten zu Saiten [1094](#)
Notenkopf-Designs [1093](#)
Partien zu Layouts [124](#), [179](#)
Percussion-Maps zu Endpunkten [598](#)
Seitenvorlagen [628](#)
Spieler zu Layouts [124](#), [178](#)
Spieler zu Partien [124](#), [174](#)
Stimmen zu Endpunkten [597](#)
Tastaturbefehle [64](#)

Zweiklänge, *siehe* Akkorde, *siehe auch* Akkordsymbole

zweite Stimmen

hinzufügen [238](#)
Taktpausen [255](#), [1326](#)
Zweite-Wiener-Schule-Regel für Vorzeichendauer [826](#),
[827](#)