

musescore

Handbuch

Am Jun 14 2021 von musescore.org heruntergeladen
Veröffentlicht unter der [Creative Commons Attribution-ShareAlike](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) Lizenz

ERSTE SCHRITTE	18
MUESCORE LERNEN	18
Touren	18
Neue Partitur beginnen	18
Video Anleitungen	19
Andere Anleitungen	19
Videos	19
UNTERSTÜTZUNG ERHALTEN	19
Handbuch	19
Situationsabhängige Hilfe	19
Forum	19
Wie macht man...	19
Eine Frage stellen	19
Einen Fehler melden (Issue tracker)	20
Weblinks	20
INSTALLATION	20
Installation	20
Initial preferences	20
INSTALLATION UNTER WINDOWS	23
Installation	23
Starten von MuseScore	26
Fortgeschrittene Benutzer: Stille oder Benutzereingriffsloses Installieren	26
MuseScore deinstallieren	26
Fehlersuche	26
Weblinks	26
INSTALL ON MACOS	26
Install	26
Uninstall	27
Install with Apple Remote Desktop	27
INSTALL ON LINUX	27
ApplImage	27
Step 1: Download	27
Step 2: Give the file permission to execute	28
Step 3: Run the ApplImage	28
Install the ApplImage	28
Distribution Packages	29
Debian	29
Fedora	29
KDE neon 18.04 (bionic)	29
Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...	30
External links	31
INSTALL ON CHROMEBOOK	31
Desktop program	31
External links	31
SPRACHE, ÜBERSETZUNG UND ERWEITERUNGEN	31
Sprache ändern	31
Hilfsmittelverwaltung	32
Erweiterung installieren/deinstallieren	32
Übersetzungen aktualisieren	33
Siehe auch	33
Weblinks	33
AUF AKTUALISIERUNGEN PRÜFEN	33
Automatische Update-Benachrichtigung	33
Nach neuen Updates suchen	33
Siehe auch	33
GRUNDLAGEN	34
NEUE PARTITUR ERSTELLEN	34
Startcenter	34
Neue Partitur erstellen	34
Eingabe der Partitur-Informationen	34
Vorlagendatei auswählen	35
Instrumente und Stimmen wählen	36
Instrumente hinzufügen	36
Notenzeile hinzufügen / Verbundene Notenzeile hinzufügen	36
Reihenfolge der Instrumente anpassen	37
Entfernen von Instrumenten	37
Auswahl von Tonart und Tempo	37
Taktart, Auftakt und Taktanzahl	38
Nachträgliche Anpassungen der Partitur	39
Hinzufügen, entfernen und anpassen von Takten	39
Text hinzufügen und editieren	39

Instrumente anpassen	39
Notenzeile ausblenden	39
Anpassen des Layouts und der Formatierung	39
Vorlagen	39
Systemweite Vorlagen	39
Persönliche Vorlagen	39
Siehe auch	39
Weblinks	40
NOTENEINGABE	40
Einfache Noteneingabe (schrittweise)	40
Schritt 1: Startposition	40
Schritt 2: Noteneingabe-Modus	40
Schritt 3: Notenlänge wählen	40
Schritt 4: Note/Pause eingeben	41
Noten/Pausen-Länge wählen	41
Eingabe-Methoden	41
Computer-Tastatur	41
Noten/Pausen eingeben	41
Tonhöhe ändern	42
Vorzeichen eingeben	42
Tondauer ändern	42
Akkorde	42
Noten einfügen	42
Noten löschen	43
Tastaturkürzel	43
Maus	43
MIDI Keyboard	43
Virtuelle Klaviatur	44
Noteneingabe-Methoden	44
Einfärben der Noten nach dem Tonumfang eines Instruments	44
Kleine Noten/Notenköpfe	44
Noten ändern, die bereits eingegeben wurden	44
Notenlänge ändern	45
Tonhöhe ändern	45
Noten zu Pausen umwandeln und umgekehrt	45
Eigenschaften von Noten	45
Sehen Sie auch:	45
Weblinks	46
ARBEITSPLÄTZE	46
Umschalten zwischen Arbeitsplätzen	47
Andocken/Abdocken	47
Benutzerdefinierten Arbeitsplatz erstellen	47
Arbeitsplatz bearbeiten	47
Benutzerdefinierten Arbeitsbereich speichern	47
Siehe auch	48
BEARBEITUNGSMODUS	48
Bearbeitungsmodus aufrufen/verlassen	48
Text	48
Linien	48
Noten	48
Note verschieben	48
Notenhalslänge einstellen	48
Tastaturkürzel	48
Siehe auch	49
PALETTEN	49
Einfacher Palettenmodus	50
Palette öffnen / schließen	50
Wenden Sie Symbole aus einer Palette an	50
Benutzerdefinierte Paletten	51
Paletten Menü	51
Verhalten von angewendetem Text und Linien	51
Siehe auch	52
INSPEKTEUR	52
Inspekteur anzeigen	52
Was der Inspekteur tut	52
"Zurücksetzen auf Stilvorgabe" and "Auf Stil einstellen" Schaltflächen	52
Inspekteur Kategorien	52
Element	53
Element Gruppe	53
Segment	53
Akkord	53
Note	53
Auswahl	54
Notenbalken	54
Notenschlüssel	54
Artikulation	54
Griffbrett-Diagramm	54
Linie	54
Textliniendetails	55
Eigenschaften Dialog	55
Siehe auch	55
TAKTE BEARBEITEN	55
Auswahl	55

Einzelner Takt	55
Mehrere Takte	55
Einfügen	55
Einen einzelnen leeren Takt in die Partitur einfügen	55
Mehrere leere Takte einfügen	55
Anhängen	56
Einen leeren Takt am Ende der Partitur anhängen	56
Mehrere leere Takte am Ende der Partitur anhängen	56
Löschen	56
Einen einzelnen Takt löschen	56
Mehrere Takte löschen	56
Eigenschaften	56
Notenlinie	57
Taktlänge	57
Andere	57
Ausschluss der Taktnummer	57
Mehrtaktpausen unterbrechen	57
Taktnummermodus	58
Layout strecken	58
Addieren zur Taktnummer	58
Wiedergabezähler	58
Nummerierung	58
Teilen und Verbinden	58
Takte verbinden	58
Einen Takt aufteilen	58
Weblinks	59
STIMMEN	59
Wie Stimmen dargestellt werden	59
Wann Stimmen gebraucht werden	59
Wie Noten in verschiedenen Stimmen eingegeben werden	59
Löschen und Versteckte Pausen	60
Stimmen tauschen	60
Noten einer anderem Stimme zuordnen (ohne zu tauschen)	60
Navigieren zwischen Stimmen	60
Siehe auch	60
Weblinks	60
ANSICHT UND NAVIGATION	60
Ansicht Menü	61
Seitenleisten und Panels anzeigen	61
Vergrößerung (Zoom)	61
Werkzeugleisten	61
Werkzeugleisten ein-/ausblenden	62
Werkzeugleisten einrichten	62
Arbeitsplätze	62
Statuszeile anzeigen	62
Anzeige aufteilen	62
Anzeige-Optionen	63
Irreguläre Takte markieren	63
Ganzer Bildschirm	63
Seitenansicht/Kontinuierliche Ansicht	63
Seitenansicht	63
Kontinuierliche Ansicht	63
Einzelne Seite	63
Seitenpanel	64
Navigation	64
Tastenbefehle	64
Navigator	64
Zeitleiste	64
Suchen	64
Siehe auch	65
ELEMENTE AUSWÄHLEN	65
Einzelnes Objekt wählen	65
Wählen einer einzelnen Note	65
Auswahl eines Akkords	65
Auswahl eines einzelnen Taktes	65
Auswahl eines überlappenden Elementes	65
Auswahl eines kontinuierlichen Bereichs von Objekten	65
1. Umschalt + Klick Auswahl	65
Auswahl von Akkordsymbolen, Liedtexten usw. (ab Version 3.5)	65
Wählen Sie eine Reihe von Takten	66
2. Umschalt Auswahl	66
3. Auswahl ziehen	66
4. Alles auswählen	66
5. Abschnitt auswählen	66
Auswählen einer Liste von Objekten	66
Ändern einer bestehenden Auswahl (ab Version 3.5)	66
Alle ähnlichen auswählen	67
Welche Auswahlen sind sinnvoll für	67
Siehe auch	68
KOPIEREN UND EINFÜGEN	68
Zusammenfassung der Kommandos	68
Noten	68
Kopieren oder Ausschneiden	68
Einfügen	68
Mit Zwischenablage austauschen	68
Nur Tonhöhe einer einzelnen Note kopieren	69
Andere Elemente	69
Kopieren oder Ausschneiden	69

Einfügen	69
Schnelle Wiederholung	69
Duplizieren	69
Halbe/doppelte Dauer einfügen (Version 3.1 und höher)	69
Auswahlfilter	69
Siehe auch	70
Weblinks	70
RÜCKGÄNGIG MACHEN UND WIEDERHERSTELLEN	70
KLINGENDE NOTATION	70
Siehe auch	71
Weblinks	71
PARTITUREN ONLINE TEILEN	71
Einen Account anlegen	71
Eine Partitur direkt aus MuseScore heraus teilen	71
Eine Partitur auf MuseScore.com hochladen	72
Bearbeiten einer Partitur auf MuseScore.com	73
Wechsel zum direkten Aktualisieren einer Online-Partitur	73
Siehe auch	73
ÖFFNEN/SPEICHERN/EXPORT/DRUCKEN	73
Öffnen	73
Speichern	74
Export	74
Drucken	74
Siehe auch	74
NOTATION	74
SCHLÜSSEL	74
Schlüssel hinzufügen	75
Schlüssel am Anfang eines Taktes hinzufügen oder ändern	75
Schlüssel in einen Takt einfügen	75
Einen Schlüssel entfernen	75
Schlüsselwechselankündigung	75
Schlüssel verbergen	75
Schlüssel nur im ersten Takt anzeigen (für alle Notenzeilen)	76
Schlüssel nur im ersten Takt anzeigen (für eine einzelne Notenzeile)	76
Alle Schlüssel in einer einzelnen Notenzeile verbergen	76
TAKTSTRICHE	76
Taktstrich ändern	76
Einen neuen Taktstrich einfügen	76
Einen Taktstrich aufteilen	76
Taktstriche anpassen	77
Durchgehende Taktstriche	77
Siehe auch	77
TONARTEN	77
Neue Tonart hinzufügen	78
Neue Tonart in allen Notenzeilen hinzufügen	78
Neue Tonart nur in einer Notenzeile hinzufügen	78
Ersetzen einer vorhandenen Tonart	78
Tonart in allen Notenzeilen ersetzen	78
Tonart in nur in einer Notenzeile ersetzen	78
Entfernen einer Tonart	78
Auflösungszeichen bei Tonartwechsel	78
Tonartwechsel bei Mehrtaktpausen	79
Wechselankündigung	79
Benutzerdefinierte Tonart	79
TAKTARTEN	80
Taktart hinzufügen oder ändern	80
Taktart löschen	80
Neue Taktart erzeugen	80
Aus der Palette Taktarten	80
Aus der Gesamt-Palette	80
Gebrochene Taktarten	80
Eigenschaften Taktart	81
Balken-Voreinstellungen ändern	81
Taktarten für additive Rhythmen	82
Lokale Taktarten	82
Darstellungsgröße einer Taktart ändern	83
Auftakte und Kadenzen	83
Wechsel der Taktart und Abschnittsumbrüche	83
Siehe auch	83
Weblinks	83
VERSETZUNGSZEICHEN	83
Versetzungszeichen hinzufügen	83

Enharmonische Bezeichnung ändern	83
Versetzungszeichen neu berechnen	84
Siehe auch	84
Weblinks	84
ARPEGGIEN UND GLISSANDI	84
Symbol hinzufügen	84
Darstellungsgröße einstellen	84
Benutzerdefinierte Symbole	84
Arpeggien (aufgelöste Akkorde)	85
Glissandi (Slides)	85
Anfangs- und Endpunkte eines Glissando verschieben	85
Artikulationen bei Blasinstrumenten	85
Slide in/out	85
Weblinks	85
ARTIKULATIONEN UND ORNAMENTE	85
Artikulationen	86
Ornamente (Verzierungen)	86
Hinzufügen einer Artikulation oder von Ornamenten	86
Hinzufügen eines Versetzungszeichens zu einem Ornament	86
Hinzufügen einer Fermate zu einem Taktstrich	86
Tastaturkürzel	87
Position korrigieren	87
Eigenschaften von Artikulationen und Ornamenten	87
Siehe auch	87
Weblinks	87
BENDINGS	87
Ein Bending hinzufügen	87
Eigenschaften des Textes und der Linien eines Bedings bearbeiten	88
Eigenschaften von Bendings bearbeiten	88
Höhe des Symbols verändern	88
Position verändern	88
Benutzerdefinierte Bendings	89
Weblinks	89
NOTENBALKEN	89
Einen oder mehrere Balken anwählen	89
Automatisches Balkenmuster verändern	89
Balken bei einer einzelnen Note ändern	89
Balkensymbole und ihre Auswirkungen	90
Balkenwinkel einstellen	90
Höhe des Balkens einstellen	90
Balken waagrecht ausrichten	91
Gefächerte Balken einstellen	91
Lokaler Re-Layout	91
Halsrichtung ändern	91
Balkenart auf die Voreinstellung zurücksetzen	92
Siehe auch	92
Weblinks	92
SYSTEMKLAMMERN	92
Klammer hinzufügen	92
Klammer löschen	92
Klammersymbol ändern	92
Klammer bearbeiten / mehrere Notenzeilen zusammenfassen	92
Stil	92
ATEMZEICHEN UND ZÄSUREN	93
Zeichen hinzufügen	93
Länge der Atempause oder der Zäsur einstellen	93
VOR-/NACHSCHLAGNOTEN	93
Vorschlagnoten erstellen	93
Vorschlagnote hinzufügen	93
Einen Akkord aus Vorschlagnoten hinzufügen	94
Tonhöhe ändern	94
Notenwert verändern	94
Manuelle Einstellungen	94
Weblinks	94
CRESCENDO-/DIMINUENDO-GABELN	94
Crescendo-/Diminuendo-Gabeln hinzufügen	94
Anpassen der Länge und Höhe	95
Cresc. and dim. Zeilen	95
Klammer kopieren	95
Bearbeiten der Klammer Eigenschaften	95
Abspielen von Crescendo-/Diminuendo-Gabeln	96
GANZTAKT- UND MEHRTAKTPAUSEN	96

Ganzaktpause	96
Eine oder mehrere Ganzaktpausen erzeugen	96
Eine Ganzaktpause in einer einzelnen Stimme erzeugen	96
Mehrtaktpause	96
Anzeige von Mehrtaktpausen	97
Mehrtaktpausen unterbrechen	97
LINIEN	97
Anwenden von Linien auf die Partitur	97
So wenden Sie eine Linie auf nur eine Note an	97
So wenden Sie eine Linie über einen Bereich von Noten an	98
So wenden Sie eine Linie von einer Note bis zum Ende des Takts an	98
So wenden Sie eine Linie auf eine Reihe von Takten an	98
Linien und Wiedergabeeigenschaften	98
Vertikale Position einstellen	98
Länge ändern	98
Verwenden von Tastaturkürzeln	98
Durch Ziehen (ab Version 3.5)	98
Feineinstellung	98
Textlinien	98
Anpassung von Linien	99
Linien kopieren	99
Erweiterte Ornamentlinien	99
Weblinks	99
OKTAVLINIEN	99
Anwenden von Oktavlinien	100
Länge ändern	100
Benutzerdefinierte Linien	100
Externe Links	100
BINDEBÖGEN	100
Bindebogen im Noteneingabemodus hinzufügen	100
Bindebogen im Normalmodus hinzufügen	100
Methode 1	100
Methode 2	101
Bindebogen anpassen	101
Erweiterte Bindebögen	101
Gepunktete Bindebögen	102
Siehe auch	102
HALTEBÖGEN	102
Haltebögen im Noteingabemodus hinzufügen	102
Haltebögen im Normalmodus hinzufügen	102
Methode 1	102
Methode 2	102
Hinzufügen zusätzlicher gebundener Noten zu einem zuvor gebundenen Akkord	103
Haltebögen zu Unisono-Noten hinzufügen	103
Einen Haltebogen umdrehen	103
Siehe auch	103
Weblinks	103
TREMOLO	103
Ein Tremolo hinzufügen	104
Einzelnote / -akkord Tremolo	104
Zwei Noten/-akkord Tremolo	104
Externe Links	104
N-TOLEN	104
Eine N-Tole erstellen	104
Erstellen einer Triole im Normalmodus	104
Erzeugen einer Triole im Noteneingabemodus	105
Andere N-Tolen erstellen	105
Benutzerdefinierte N-Tolen	105
N-Tolen Beispiele	106
N-Tolen löschen	106
Anzeige von N-Tolen ändern	106
Verwenden des Inspektors	106
Verwenden des Dialogfelds N-Tolen Stil	107
Weblinks	107
VOLTEN	107
Volten zur Partitur hinzufügen	107
Die Anzahl der Takte, die eine Volte umfasst, ändern	107
Volten Eigenschaften	108
Wiedergabe	108
Weblinks	108
WIEDERHOLUNGEN UND SPRÜNGE	108
Einfache Wiederholungen	108
1. / 2. Endung	109
Wiedergabe	109
Symbole und Text für Wiederholungen	109
Sprünge	109

Sprungmarken	110
Beispiele für Sprünge	110
Siehe auch	110
Weblinks	110
TRANSPONIEREN	110
Händisches Transponieren	110
Automatisches Transponieren	111
Chromatisch Transponieren	111
Zu Tonart	111
Um Intervall	111
Diatonisch transponieren	111
Optionen	112
Transponierende Instrumente	112
Klingende Notation	112
Notensystem Transposition ändern	112
Weblinks	112
SCHLAGWERK NOTATION	112
Schlagzeug Notensystemtypen	112
Noten Eingabemodus	113
MIDI Keyboard	113
Virtuelle Klaviatur	113
Computer Tastatur	113
Maus	114
Schlagwerk-Eingabepalette	114
Schlagwerk bearbeiten	114
Sticking	115
Trommelwirbel hinzufügen	115
Weblinks	115
TABULATUR	115
Erstellen eines neuen Tabulatursystems	116
Mit dem Assistenten für neue Partitur	116
Mit dem Dialog Instrumente	116
Durch Ändern des Notensystems	116
Saiten-Daten bearbeiten	117
Stimmung ändern	117
Saite hinzufügen	119
Saite löschen	119
Bundfreie Saite als "offen" markieren	119
Anzahl der Instrumentenbünde ändern	119
Tabulaturanzeige ändern	120
Von Eigenschaften Notenzeile/Instrument	120
Vom Instrumenten Dialog	120
Kombinieren Sie gestimmtes Notensystem mit Tabulatur	120
Erstellen Sie ein neues Notensystem/Tabulatur-Paar mit dem Assistenten für neue Partitur	120
Erstellen eines neuen Paares Notenzeile/Tablatur aus vorhandener Partitur	120
Erstellen eines neuen Paares Notenzeile/Tablatur aus vorhandener Notenzeile	121
Noteneingabe in Tablatur	121
Verwendung der Tastatur	121
Historische Tablatur	121
Verwendung der Maus	121
Notendauer festlegen	121
Noten bearbeiten	122
Bundnummer ändern	122
Saitennummer ändern	122
Kreuzkopf-Noten	122
Zusammenfassung der Tastaturbefehle	122
Noteneingabemodus	122
Normalmodus	122
Weblinks	123
KLANG UND WIEDERGABE	123
INSTRUMENTENWECHSEL INMITTEN EINER NOTENZEILE	123
Auswirkung des Gerätewechsels	123
Hinzufügen eines Gerätewechsels	123
Siehe auch	124
Weblinks	124
MISCHPULT	124
Das Mischpult öffnen	124
Spurbereich	125
Master-Verstärkung	126
Kanalanzeigepfeil	126
Stummschalten und Solo	126
Pan	126
Volumen	126
Spurname	126
Detailbereich	126
Name	126
Kanal	126
Schlagwerk	126
Klang	127
Volumen	127
Verschieben	127
Spurfarbe	127
Anschluss und Kanal	127

Nachhall / Chorus	127
Stimme stummschalten	127
Versteckte Details Schaltfläche	127
Tonwechsel in der Mitte des Notensystems (pizz., con sordino, etc.)	127
Siehe auch	128
Weblinks	128
PIANOROLLEN-EDITOR	128
Öffnen des Pianorollen-Editor	128
Überblick	129
Navigation	130
Noten auswählen	130
Noten bearbeiten	130
Bedienelemente	131
Erste Reihe	131
Zweite Reihe	132
Tastatur	133
Anpassung	133
SOUNDFONTS UND SFZ DATEIEN	133
SoundFonts	133
SoundFont installieren	133
Deinstallieren	134
SFZ	134
SFZ installieren	134
Deinstallieren	134
Synthesizer	134
Mischpult	134
Liste der herunterladbaren Soundfonts	134
GM SoundFonts	134
Orchestrale Soundfonts	135
Klavier Soundfonts	135
SF2 Klaviere	135
SFZ Klaviere	135
Entpacken heruntergeladener Soundfonts	135
Fehlersuche	135
Siehe auch	136
Weblinks	136
SWING	136
Swing auf einen Partiturabschnitt anwenden	136
Triole in der Tempobezeichnung	137
Rückkehr zum geraden Rhythmus	137
Swing global anwenden	138
Weblinks	138
SYNTHESIZER	139
Übersicht	139
Speichern/Laden von Synthesizer-Einstellungen	139
Fluid	139
So laden Sie einen Soundfont	140
So ordnen Sie die Soundfonts neu an	140
So entfernen Sie einen Soundfont	140
Zerberus	140
Lautstärke	140
Effekte	141
Zita 1 Nachhall	141
SC4 Kompressor	141
Stimmung	142
Dynamik (Versionen 3.1 und höher)	142
Siehe auch	143
Weblinks	143
TEMPO	143
Hinzufügen einer Tempomarkierung	143
Tempomarkierung bearbeiten	143
Tempotext bearbeiten	144
Überschreiben der Tempomarkierung	144
Verzögern und Beschleunigen der Wiedergabe	144
Fermaten	145
Siehe auch	145
Weblinks	145
WIEDERGABE: AKKORDSYMBOLS / NASHVILLE NUMMERN	145
Wiedergabe ein-/ausschalten	145
Für alle Partituren (ab Version 3.5.1)	145
Für den aktuelle Partitur	145
Ab Version 3.5.1	145
Ab Version 3.5	145
Wiedergabeton ändern	146
Wiedergabelautstärke ändern / Spur stummschalten	146
Symbolton beim Bearbeiten ein-/ausschalten	146
Interpretation und Intonation von Akkordsymbolen	146
WIEDERGABEMODUS	147

Wiedergabe Werkzeugleiste	147
Wiedergabebefehle	147
Start/Stop der Wiedergabe	147
Während der Wiedergabe	147
Schleifenwiedergabe	148
Wiedergabepult	148
DYNAMIKBEZEICHNUNGEN	148
Dynamikbezeichnungen hinzufügen	149
Eigenschaften anpassen	149
So bearbeiten Sie die Anschlagstärke einer Dynamik	149
So stellen Sie den Bereich ein	149
So ändern Sie die Platzierung (über oder unter dem Notensystem)	149
Anpassen einer Dynamik	149
Dynamik für eine einzelne Note	149
Weblinks	149
WIEDERGABE MIT KAPODASTER	150
Kapodaster (Simulation) zu einem Notensystem hinzufügen	150
Kapodaster zum verknüpften Notensystem/Tabulatur hinzufügen	150
Kapodaster zu nicht verknüpftem Notensystem/Tabulatur hinzufügen	150
Kapo-Definition entfernen	150
TEXT	150
TEXT GRUNDLAGEN	151
Text hinzufügen	151
Text formatieren	151
Position der Textobjekte anpassen	151
Text-Anker	151
TEXT BEARBEITEN	152
Aktivieren / Beenden des Textbearbeitungsmodus	152
Tastaturkürzel	152
Symbole und spezielle Zeichen	152
Tastaturkürzel für Sonderzeichen	153
Siehe auch	153
TEXTSTILE UND -EIGENSCHAFTEN	153
Textstile	153
Textobjekte	154
Speichern und Laden der Textstile	155
Siehe auch	155
NOTENZEILEN- UND SYSTEMTEXT	155
Notenzeilentext	155
Notenzeilentext Eigenschaften	155
Systemtext	155
Systemtext Eigenschaften	156
Siehe auch	156
Weblinks	156
AKKORDSYMBOLS	156
Eingabe eines Akkordsymbols	156
Tastaturbefehle	156
Syntax der Akkordsymbole	157
Bearbeiten eines Akkordsymbols	157
Akkordsymbole transponieren	157
Akkordsymbol-Text	157
Akkordsymbol-Stil	157
Erscheinungsbild	157
Anmerkung zur Schreibweise	158
Automatische Großschreibung	158
Platzierung	158
Kapodaster	158
Nashville Nummern System	158
Nummerierung nach Stufentheorie	158
Eingabe nach Stufentheorie	159
Beispiele für RNA	159
Wiedergabe (ab Version 3.5)	159
Weblinks	159
FINGERSATZ	159
Fingersatz zu einer einzelnen Note hinzufügen	160
Fingersatz für mehrere Noten hinzufügen	160
Einfacher Fingersatz Eingabemodus (ab Version 3.1)	160
Position des Fingersatzes ändern	160
Einzelner Fingersatz	160
Mehrere Fingersatzsymbole anpassen	160
Fingersatz Text ändern	161
LIEDTEXT	161
Eingabe Liedtextzeile(n)	161

Erste Liedtextzeile	161
Weitere Zeilen hinzufügen	161
Sonderzeichen	161
Strophennummern	162
Silbe über mehrere Noten	162
Verbindungs- (Liedtext) -bogen	162
Liedtext bearbeiten	163
Einstellen der Eigenschaften von Liedtext	163
Verändern einzelner Liedtextzeilen	163
Liedtext in die Zwischenablage kopieren	163
Liedtext von der Zwischenablage einfügen	163
Siehe auch	164
Weblinks	164
ÜBUNGSMARKEN	164
Eine Übungsmarke einfügen	164
Manuelle Platzierung	164
Automatische Platzierung	164
Eine alphanumerische Übungsmarke hinzufügen	164
Eine Taktzahl-Übungsmarke hinzufügen	164
Übungsmarken neu sortieren	164
Textstil	165
Übungsmarken suchen	165
Siehe auch	165
Weblinks	165
FORMATIERUNG	165
LAYOUT UND FORMATIERUNG	165
Wege das Layout zu beeinflussen	165
Stil	165
Partitur	166
Seite	166
Größen	168
Kopf-, Fußzeile	168
Taktnumerierung	168
System	169
Schlüssel	169
Versetzungszeichen	169
Takt	169
Taktstriche	169
Noten	169
Balken	169
N-Tolen	170
Arpeggieren	170
Binde-/Haltebögen	170
Cresc./Dim.-Gabeln	170
Volta	171
Ottava	171
Pedal	171
Triller	171
Vibrato	171
Phrasierung	171
Textlinie	171
Systemtextlinie	171
Artikulationen, Ornamente	172
Fermaten	172
Notenzeilentext	172
Tempo Text	172
Liedtext	172
Dynamikbezeichnungen	173
Übungsmarken	173
Generalbass	173
Akkordsymbole	173
Griffbrettdiagramme	174
Textstile	174
OK / Abbrechen / Anwenden Schaltflächen	174
Seiteneinstellungen...	174
Systemumbrüche hinzufügen/entfernen...	174
Dehnung/Stauchung	175
Dehnung/Stauchung	175
Dehnung/Stauchung zurücksetzen	175
Abweichende Textstilwerte auf Voreinstellung zurücksetzen	175
Balken zurücksetzen	175
Formen und Positionen zurücksetzen	175
Stilvorlage laden / Stilvorlage speichern...	175
Siehe auch	175
Weblinks	176
TAKT	176
Anleitung	176
Möglichkeiten	176
SEITENEINSTELLUNGEN	177
Seitengröße	177
Ränder ungerader/gerader Seiten	177
Maßstab	178
Einheit	178
Erste Seitennummer	178

Auf alle Auszüge anwenden	178
UMBRÜCHE UND ABSTANDSHALTER	178
Umbrüche	178
Einen Umbruch zu einem Takt hinzufügen	178
Mit einem Tastaturkürzel	178
Mit einem Umbruchssymbol aus der Palette	179
Einen Umbruch einem Rahmen hinzufügen	179
Umbrüche löschen	179
Umbrüche verschieben	179
Abschnittumbruch	179
Abstandshalter	180
Abstandshalter hinzufügen	180
Abstandshalter anpassen	180
Abstandshalter löschen	180
Siehe auch	180
RAHMEN	180
Horizontaler Rahmen	180
Horizontalen Rahmen einfügen/anhängen	181
Horizontalen Rahmen anpassen	181
Text oder Bild in einem horizontalen Rahmen einfügen	181
Vertikaler Rahmen	181
Vertikalen Rahmen einfügen/anhängen	181
Vertikalen Rahmen anpassen	181
Eigenschaften des vertikalen Rahmens ändern	181
Text oder Bild in den vertikalen Rahmen einfügen	182
Einfügen horizontaler Rahmen in vertikalen Rahmen	182
"Titel" Rahmen	182
Textrahmen	182
Textrahmen hinzufügen/anhängen	182
Textrahmen Eigenschaften ändern	183
Rahmen erstellen	183
Rahmen in die Partitur hinzufügen	183
Rahmen an die Partitur anhängen	183
Rahmen löschen	183
Umbrüche anwenden	183
Siehe auch	183
Weblinks	183
BILDER	183
Bild hinzufügen	184
Bild ausschneiden/kopieren und einfügen	184
Bild ändern	184
Siehe auch	184
Weblinks	184
SCHNAPPSCHUSS	184
Schnappschuss speichern	184
Schnappschuss Kontextmenü	185
Siehe auch	185
Weblinks	185
ELEMENTE AUSRICHTEN	185
Am Raster ausrichten	185
THEMEN FÜR FORTGESCHRITTENE	186
ALBUM	186
Album erstellen	186
Album laden	186
Album drucken	186
Partituren verbinden	186
Album speichern	187
ALTE MUSIK	187
Notation ohne Unterbrechung der Notenlängen durch Taktstriche	187
Beispiel	187
Mensurstrich	187
Tonumfang	188
Mensurale Taktangabe	188
Zeitraum Tabulatur	189
Siehe auch	189
AUSZÜGE	189
Alle Auszüge erstellen	189
Spezifische Auszüge erstellen	190
Auszüge bearbeiten	190
Instrumente zu einem Auszug hinzufügen	191
Instrumente aus einem Auszug entfernen	191
Notensysteme für ein Instrument auswählen	191
Stimmen für ein Instrument auswählen	191
Löschen eines Auszugs	192
Auszüge exportieren	192
Auszüge sichern	192

AUTOMATISCHE PLATZIERUNG**192**

Standard Position	192
Ändern der Standardplatzierung eines Elements	192
Manuelle Einstellungen	192
Anpassen der Position eines Elements	192
Ein Element ober/unter der Notenzeile platzieren	193
Deaktivieren der automatischen Platzierung	193
Stapelreihenfolge	193

BARRIEREFREIHEIT**193**

Einführung	193
Ersteinrichtung	193
So finden Sie sich zurecht	194
Das Partitur-Fenster	194
Partitur lesen	195
Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung in der Zeit	195
Bewegen zwischen Noten zu einem bestimmten Zeitpunkt	195
Filtern der Ergebnisanzeige	196
Partitur-Wiedergabe	196
Erstellung und Bearbeitung von Partituren	196
Erstellen einer neuen Partitur	196
Noten Eingabe	196
Auswahl	197
Paletten	197
Menüs und Tastaturkürzel	197
Anpassung	198
Weblinks	198

DATEIFORMATE**198**

MuseScore Eigenformate	198
MuseScore Format (*.mscz)	199
Ungepacktes MuseScore Format (*.mscx)	199
MuseScore Sicherungsdateien (*.mscz.) or (*.mscx.)	199
Grafikdateien (nur Export)	199
PDF (*.pdf)	199
PNG (*.png)	199
SVG (*.svg)	199
Tonausgabedateien (nur Export)	200
WAV audio (*.wav)	200
MP3 (*.mp3)	200
FLAC audio (*.flac)	200
Ogg Vorbis (*.ogg)	200
Austausch mit anderer Musik-Software	200
MusicXML (*.xml, *.musicxml)	200
Gepacktes MusicXML (*.mxl)	200
MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)	201
MuseData (*.md) (Nur Import)	201
Capella (*.cap, *.capx) (Nur Import)	201
Bagpipe Music Writer (*.bww) (Nur Import)	201
BB (*.mgu, *.sgu) (Nur Import)	201
Overture (*.ove) (Nur Import)	201
Guitar Pro (verschiedene—Nur Import)	201
Power Tab Editor (*.ptb) (Nur Import)	201
Siehe auch	201
Weblinks	201

EBENEN (EXPERIMENTELL)**201**

Siehe auch	204
------------	-----

EIGENSCHAFTEN NOTENZEILE/INSTRUMENT**204**

Notenzeilen Typen	205
Eigenschaften Notenzeile/Instrument: Alle Systeme	205
Eigenschaften Notenzeile/Instrument: nur gezupfte Saiten	207
Erweiterte Stileigenschaften	207
Vorlage	207
Standard- und Schlagwerk-Notenzeilenoptionen	207
Optionen für Tabulaturssysteme	208
Tablatur Notensystem Eigenschaften: Griffbrettmarken	208
Optionen für Tabulaturssysteme: Notenwerte	208
Vorschau	210
Instrument ändern	210
Weblinks	210

EIGENSCHAFTEN PARTITUR**210**

Meta Tags bearbeiten	210
Vordefinierte Meta Tags	211
Eingabe von Werk-/Bewegungs-/Teil-Metadaten	211
Kopf-/Fußzeile	211
Siehe auch	213

GENERALBASS**213**

Generalbasszeichen hinzufügen	213
Textformat	213
Ziffern	213
Versetzungszeichen{#accidentals}	213
Kombinierte Formen	214

Klammern	214
Fortsetzungslinien	214
Dauer	215
Vorhandene bezifferte Bässe editieren	215
Stil	215
Richtige Syntax	216
Zusammenfassung der Tasten	217
GESAMTPALETTE	217
Symbole	218
Ein Symbol finden	219
Einsetzen eines Symbols	219
Symbole verbinden	219
Siehe auch	219
GRIFFBRETTDIAGRAMME	219
Griffbrettdiagramme Übersicht	219
Übersicht über die Standard-Gitarrenakkord-Palette	220
Überblick über das Erstellen modifizierter oder benutzerdefinierter Akkorde	221
So fügen Sie ein Griffbrettdiagramm hinzu	221
Akkordsymbole verknüpft mit Griffbrettdiagrammen	221
Verwendung von Akkordsymbolen mit Griffbrettdiagrammen	222
So passen Sie die Elementeigenschaften eines Griffbrettdiagramms an (Position, Farbe, Stapelreihenfolge...)	222
So passen Sie die globalen/Standard-Stileigenschaften des Griffbrettdiagramms an	222
So bearbeiten Sie ein Griffbrettdiagramm	222
Bearbeiten der Eigenschaften des Griffbrettdiagramms	223
Fingerpunkt-Bearbeitung (grundlegende Verwendung)	223
Fingerpunktbearbeitung (erweiterte Verwendung)	224
Weblinks	225
GRIFFBRETTDIAGRAMME (VOR VERSION 3.1)	225
Hinzufügen eines Griffbrettdiagramms	225
Bearbeiten eines Griffbrettdiagramms	226
So passen Sie die Elementeigenschaften eines Diagramms an	226
So passen Sie die Stileigenschaften eines Diagramms an	226
MIDI IMPORT	226
Verfügbare Operationen	227
NOTENEINGABEMODI	228
Schrittweise	228
Tonhöhenänderung	228
Rhythmus	228
Echtzeit (Automatik)	229
Echtzeit (manuell)	229
Echtzeit Vorlauf Tastenkürzel	229
Einfügen	229
Normalmodus	230
Siehe auch	230
Weblinks	230
NOTENKOPF SCHEMATA	230
NOTENKÖPFE	232
Notenkopfgruppe	232
Notenkopfgruppe ändern	232
Notenkopftyp ändern	232
Gemeinsame Notenköpfe	232
Versatz der Notenköpfe auf gemeinsame Nutzung ändern	233
Beispiele für gemeinsame Notenköpfe	233
Doppelte Bundmarkierungen entfernen	233
Weblinks	233
NOTENZEILENTYPÄNDERUNG	233
Notenzeilentypänderung hinzufügen	234
Notenzeilentypänderung Eigenschaften	234
Beispiel	235
NOTENZEILENÜBERGREIFENDE NOTATION	235
Siehe auch	236
Weblinks	236
PLUGINS	236
Was sind Plugins?	236
Installation	236
Windows	236
macOS	236
Linux	237
Aktivieren/Deaktivieren von Plugins	237
Plugins erstellen/bearbeiten/ausführen	237
Standardmäßig installierte Plugins	238
ABC Import	238
Notes → Color Notes	238

Create Score	238
helloQml	238
Notes -- Note Names	238
Panel	238
random/random2	238
run	238
scorelist	238
ScoreView	238
Walk	238
Siehe auch	238
Weblinks	238
VOREINSTELLUNGEN	239
Allgemein	239
Oberfläche	239
Noteneingabe	240
Noteneingabe	241
MIDI Fernbedienung	241
Partitur	241
Ein-/Ausgabe	242
PortAudio (API / Gerät)	242
MIDI Eingabe/Ausgabe/MIDI Ausgabe Latenz	242
Jack Audio Server	242
Audio System	242
Import	242
Export	243
Tastaturkürzel	244
Aktualisieren	244
Erweitert	245
Siehe auch	245
WERKZEUG ZUM PARTITURVERGLEICH	245
Einführung	246
Partitur auswählen	246
Ansicht wählen	246
Vergleich ansehen	246
Vergleich beenden	246
Beispiel	246
WERKZEUGE	247
Transponieren	247
Verteilen	247
Sammeln	247
Sammeln auf ein einzelnes Notensystem	247
Sammeln auf mehrere Notensysteme	248
Stimmen	248
Takte	248
Ausgewählten Bereich entfernen	248
Mit Schrägstrichen füllen	248
Umschalten der rhythmischen/ Schrägstrich-Notation	249
Versetzungzeichen neu berechnen	249
Rhythmen umgruppieren	249
Übungsmarken neu sortieren	249
Wiederholungen entrollen (Version 3.1 und höher)	250
Liedtext in die Zwischenablage kopieren	250
Bilderfassung	250
Leere Takte am Ende entfernen	250
Siehe auch	250
Weblinks	250
WIEDERHERGESTELLTE DATEIEN	250
Speichern nach Sitzungswiederherstellung	250
Wiederhergestellte Dateien finden	250
Siehe auch	251
Weblinks	251
ZEITLEISTE	251
Einführung	251
Übersicht	251
Meta Beschriftung	251
Instrumenten Namen	251
Meta-Zeilen	251
Haupt Gitter	251
Meta	251
Grundlegende Interaktion	251
Wählen Sie einen Takt	251
Mehrere Takte auswählen	251
Auswahl ziehen	251
[Umschalt] Auswahl	252
[Strg] Auswahl	252
Auswahl löschen	252
Auswahl der Metawerte	252
Blättern	252
Standard blättern	252
[Umschalt] blättern	252
[Alt] Rollen	252
Ziehen	252

Texte Interaktion	252
Neuanordnung von Meta-Texten	252
Einklappen der Meta-Texte	252
Instrumente ausblenden	252
Zoomen	253
Kontextmenüs	253
Kontextmenü für Meta-Texte	253
Kontextmenü der Meta-Zeilen	253
Instrument Kontextmenü	253

SUPPORT / HILFE 253

HILFE UM ÜBERSETZUNGEN ZU VERBESSERN 253

Software Übersetzung	253
Übersetzung der Website und des Handbuchs	253
Siehe auch	254

KONFIGURATION AUF "WERKSEINSTELLUNGEN" ZURÜCKSETZEN 254

Mit Menü	254
Mit Kommandozeile	254
Anleitung für Windows	254
Anleitung für MacOS	255
Anleitung für Linux	255
Siehe auch	255

FEHLERBERICHTE UND ERWEITERUNGSWÜNSCHE 255

Fehlerberichte	255
Erweiterungs Anfragen	256
Probleme mit Querverlinkungen	256
Weblinks	256

ANHANG 256

TASTATURKÜRZEL 256

Navigation	256
Noteneingabe	257
Notendauer	257
Stimmen	257
Tonhöhe	257
Intervall	257
Layout	257
Artikulationen	257
Texteingabe	258
Liedtext	258
Ansicht	258
Verschiedenes	258
Siehe auch	258

COMMAND LINE OPTIONS 258

NAME	258
SYNOPSIS	258
DESCRIPTION	259
Batch conversion job JSON format	262
ENVIRONMENT	263
FILES	263
EXAMPLES	263
Convert a score to PDF from the command line	263
Run a batch job converting multiple documents	263
MIDI import operations	264
DIAGNOSTICS	264
SEE ALSO	264
STANDARDS	264
HISTORY	264
AUTHORS	264
CAVEATS	264
BUGS	265

NEW FEATURES IN MUESCORE 3.6 265

New score setup and layout features	265
Automatic instrument ordering	265
Automatic brackets and braces	266
Vertical justification of staves	266
Indentation of first systems	267
Applying new features to existing scores	267
Applying new automatic instrument ordering and bracketing	268
Applying vertical justification of staves	268
Other engraving changes in 3.6	268
Beam spacing	268
Ledger line length	268
Stem caps and flag positions	269
Bracketed accidentals	269
Accidentals in Emmentaler	270

NEW FEATURES IN MUESCORE 3 270

Automatic Placement	270
Default position	270
Manual adjustments	270
Disabling automatic placement	270
Stacking order	270
Text Formatting	270
Text Styles	271
Text Properties	271
Custom Formatting	271
Staff Type Change	271
Temporary and Cutaway Staves	271
System Dividers	271
Staff Spacing	272
Don't Break	272
Parts from Voices	272
Explode and Implode	272
Insert mode	272
Split/Join Measures	273
Timeline	273
Score Comparison Tool	273
Mixer	273
Piano Roll Editor	273
Capo changes	273
Fretboard Diagrams	273
External links	273
BEKANNTE EINSCHRÄNKUNGEN VON MUESCORE 3.X	273
Lokale Taktarten	274
Rhythmen neu gruppieren	274
Tabulatursystem verknüpft mit Standard-System	274
Mischpult	274
Kopf- / Fußzeilen	274
UPGRADE FROM MUESCORE 1.X OR 2.X	274
How to upgrade MuseScore	274
Opening 1.x or 2.x scores in MuseScore 3	274
Relayout	274
Getting the sound from MuseScore 1.x	275
KNOWN INCOMPATIBILITIES	275
Hardware incompatibilities	275
Software incompatibilities	275
AVG Internet Security hangs MuseScore	275
Font problem on macOS	275
Font problem on Linux	275
Save As dialog empty on Linux	276
GLOSSARY	276
A	276
B	277
C	277
D	277
E	277
F	278
G	278
H	278
I	278
J	278
K	278
L	278
M	278
N	279
O	279
P	279
Q	279
R	279
S	279
T	280
U	280
V	280
External links	281

Dieses Handbuch beschreibt MuseScore Version 3.0 und höher. Es wird von der MuseScore Gemeinde gepflegt und übersetzt. [Finden Sie heraus, wie Sie helfen können](#). Im Zweifel bitte die [englische Online-Version des Handbuchs](#) konsultieren.

(Wenn Sie noch MuseScore 2.x benutzen, können Sie auf [das alte Handbuch](#) zugreifen).

Erste Schritte

Dieses Kapitel hilft bei der Installation und dem ersten Start von MuseScore. Es stellt Ihnen verschiedene Lern- und Hilfsmittel vor.

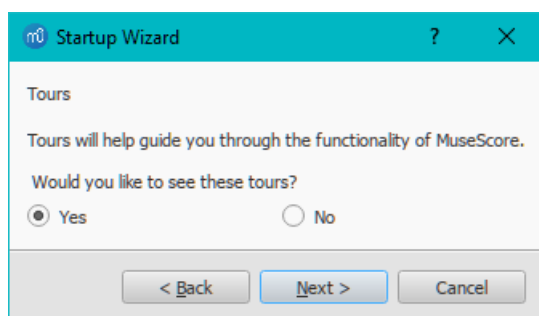
MuseScore lernen

MuseScore bietet eine Reihe von Lernressourcen, um dem neuen Benutzer den Einstieg zu erleichtern.

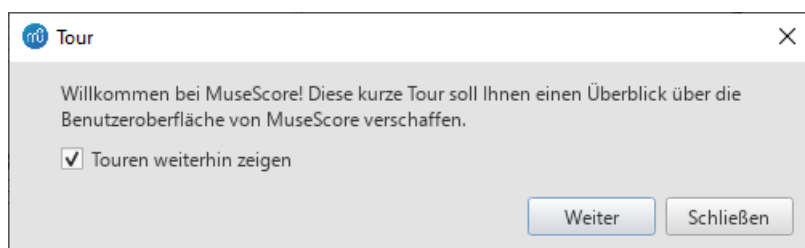
Touren

Wenn Sie MuseScore zum ersten Mal ausführen, erscheint der **Startassistent**, der Ihnen beim Einrichten einiger grundlegender Funktionen der Software hilft. Eine dieser Funktionen heißt **Touren** und bietet Ihnen, wie der Name schon sagt, eine geführte Tour durch das Programm.

- Um diese Funktion zu aktivieren, kreuzen Sie auf der Seite **Touren** des Einrichtungs-Assistenten "Ja" als Antwort auf die Frage "Möchten Sie diese Touren sehen?" an.



Dadurch wird beim Öffnen des Programms die **Tour** gestartet, die Sie mit den wichtigsten Funktionen der Benutzeroberfläche vertraut macht.



- **Tour beenden:** drücken Sie die Schließen Schaltfläche.
- **Um Tourenhinweise zu unterbinden, während das Programm startet:** Wählen Sie bei der Frage "Would you like to see these tours?" mit "No".
- **Um Tourenhinweise wieder anzeigen zu lassen** (beim Programmstart): Wählen Sie Hilfe → Touren → Touren anzeigen.
- **Um alle Tourenhinweise wieder anzuzeigen** (beim Programmstart): Wählen Sie Hilfe → Touren → Touren zurücksetzen.

Derzeit angebotene Touren:

- Einführung in die Benutzeroberfläche.
- Eingeben von Noten und Pausen in einer Partitur.
- Eingabe von Symbolen aus einer Palette.
- Navigieren in der Partitur mit Zeitleiste.
- Navigieren in der Partitur mit der Tastatur.
- Eingabe von Mehrfachpausen.
- Automatische Platzierung von Symbolen.
- Ändern von Eigenschaften mit Inspekteur.
- Auswählen von Elementen.
- Zeilen in der Partitur hinzufügen und bearbeiten.

Neue Partitur beginnen

Die interaktive Partitur **Neue Partitur beginnen** ist eine praktische Einführung in die Grundlagen der Eingabe einer Partitur. Wenn Sie MuseScore zum ersten Mal öffnen, wird es im Hauptfenster des Menüs Datei **Startcenter**: klicken Sie einfach, um es zu öffnen. Folgen Sie den blau geschriebenen Anweisungen, und Sie werden durch die grundlegenden Schritte der Partiturerstellung geführt.

Anmerkung: Wenn Sie den Punkt "Erste Schritte" nicht sehen, finden Sie ihn im rechten Bereich des Startcenters. Klicken Sie auf die Pfeile nach rechts oder links, um durch die Optionen zu blättern, bis er angezeigt wird.

Video Anleitungen

MuseScore bietet einen vollständigen Satz von Anleitungsvideos, die jeweils ein bestimmtes Thema behandeln. Sie können auf diese Videos auf verschiedene Arten zugreifen.

* Von der MuseScore-Homepage unter [MuseScore.org](https://musescore.org): [Unterstützung/Tutorien](#)

* Im **Startcenter**: blättern Sie zur Seite Videos im rechten Bereich.

* Verwenden Sie die Liste der Links im [Videos](#) Abschnitt (unterhalb).

* Schauen Sie direkt nach, indem Sie nach "MuseScore in Minutes" auf [YouTube](#)

Andere Anleitungen

Im Abschnitt Unterstützung -> [Tutorien](#) Abschnitt auf musescore.org finden Sie auch Tutorials zu spezielleren Themen (z. B. MuseScore Drumline).

Videos

- [Lesson 1- Score setup](#)
- [Lesson 2 - Working with MuseScore](#)
- [Lesson 3 - Note Input](#)
- [Lesson 4 - MIDI keyboard input](#)
- [Lesson 5 - More Input Ideas](#)
- [Lesson 6 - Text, Lyrics, and Chords](#)
- [Lesson 7 - Tablature and Drum Notation](#)
- [Lesson 8 - Repeats and Endings, Part 1](#)
- [Lesson 9 - Repeats and Endings, Part 2](#)
- [Lesson 10 - Articulations, Dynamics and Text](#)
- [Lesson 11 - Layout and Parts](#)

Unterstützung erhalten

Wenn Sie bei der Arbeit mit MuseScore auf ein Problem stoßen, gibt es mehrere Möglichkeiten, Hilfe und Unterstützung zu erhalten.

Handbuch

So greifen Sie auf das Handbuch zu:

- Von der [MuseScore](#) Webseite: Wählen Sie **Unterstützung** → **Handbuch** vom Menü.
- Vom MuseScore Programm: Wählen Sie **Hilfe** → **Online-Handbuch** im Menü.

Sie können das Handbuch mit Hilfe der Menüs durchblättern, oder eine [Suche](#).

Situationsabhängige Hilfe

Wenn Sie ein Element in Ihrer Partitur auswählen und die Taste F1 drücken, wird eine Webseite geöffnet, die eine Liste von Links anzeigt, die mit diesem Element im [Handbuch](#) vorhanden sind.

Forum

MuseScore bietet eine Reihe von [Online-Forum](#) für die Zusammenarbeit der Benutzer. Vielleicht finden Sie hier unter den vorhandenen Beiträgen eine Antwort auf Ihr Problem. Eine [Allgemeine Suche](#) der Website wird eine Liste mit relevanten Treffern zu allen Foren und dem Handbuch zurückgegeben.

Wie macht man...

Einige Aufgaben erfordern die Verwendung mehrerer verschiedener Techniken. Für diese kann es schwierig sein, im Handbuch eine Antwort zu finden. Lösungen für diese können Sie im deutschen [How To](#) oder besser im englischen [How To](#) finden.

Eine Frage stellen

Wenn Sie die Antwort auf Ihr Problem nicht finden, können Sie eine Frage im Forum [Allgemeine Fragen und Probleme](#) oder [Support and bug reports](#) stellen.

Wenn Sie Ihre Frage stellen:

- Versuchen Sie, so genau wie möglich zu beschreiben, was Sie tun wollen und welche Schritte Sie bereits versucht haben.
- Hängen Sie die Partitur an, die das Problem zeigt. Dadurch wird es für andere viel einfacher, das Problem zu verstehen — verwenden Sie die Option "Dateianhänge" am unteren Rand der Seite, direkt über dem Speichern und der Vorschau Schaltfläche.
- Sie können den Text mit [diesen Tipps](#) formatieren.

Einen Fehler melden (Issue tracker)

Wenn Sie auf etwas stoßen, von dem Sie glauben, dass es ein Fehler ist, ist der erste Schritt, es im Forum [Allgemeine Fragen und Probleme](#) oder [Support and bug reports](#) zu veröffentlichen. Auf diese Weise können andere dabei helfen, zu prüfen, ob es sich um einen echten Fehler handelt (dann kann und sollte ein Eintrag im [Issue Tracker](#) erstellt werden, wenn möglich in English), und Ihnen Umgehungslösungen vorschlagen, damit Sie mit dem Schreiben von Partituren fortfahren können.

Weblinks

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions Isolate bug](#) (MuseScore HowTo)

Installation

MuseScore exists for various different operating systems, including Windows and macOS, as well as many [Linux distributions](#) and several [BSD variants](#). All are available from the [MuseScore download](#) page.

Installation

When you have downloaded the software, follow the installation instructions for your operating system:

[Install on Windows.](#)

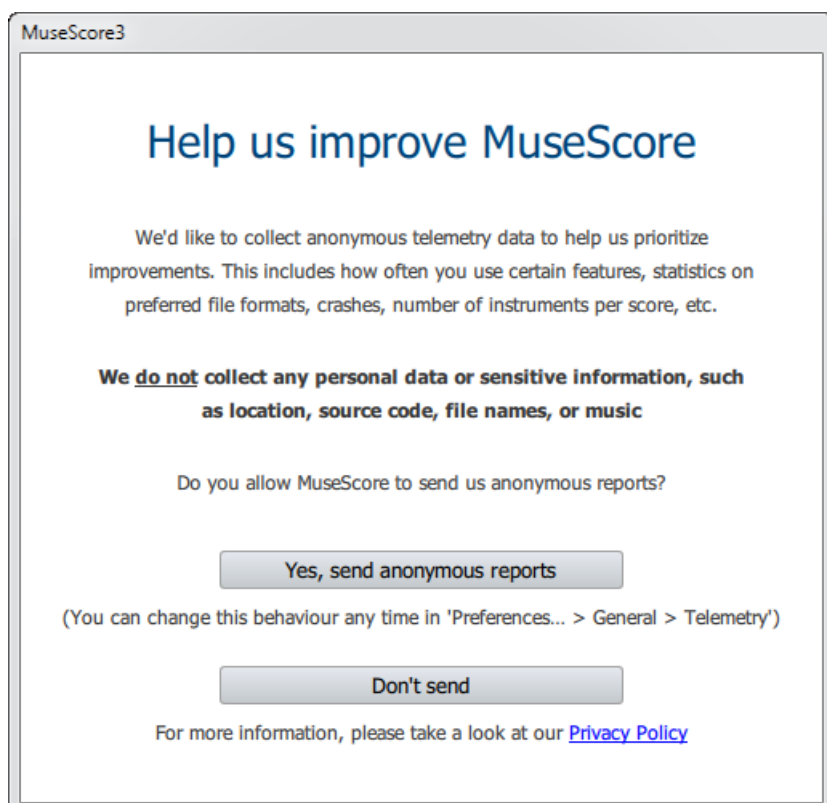
[Install on macOS.](#)

[Install on Linux.](#)

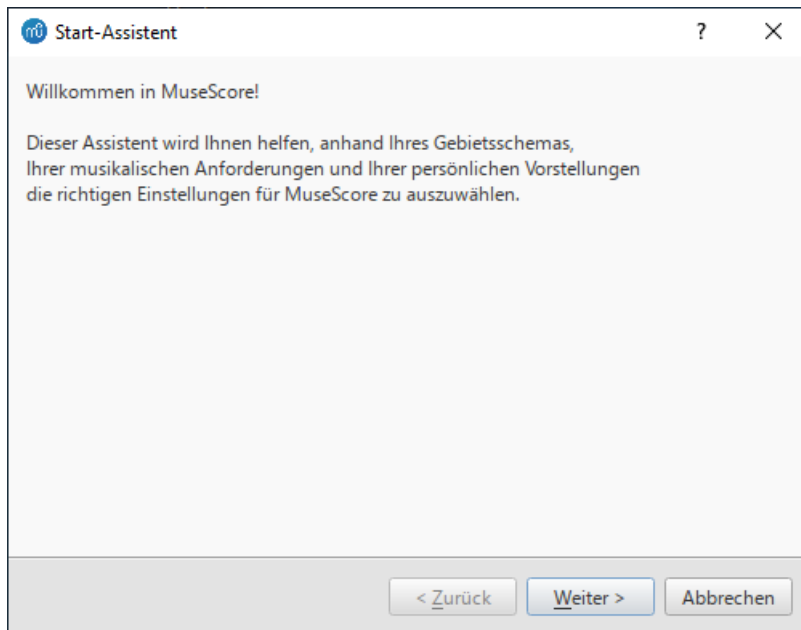
[Install on Chromebook.](#)

Initial preferences

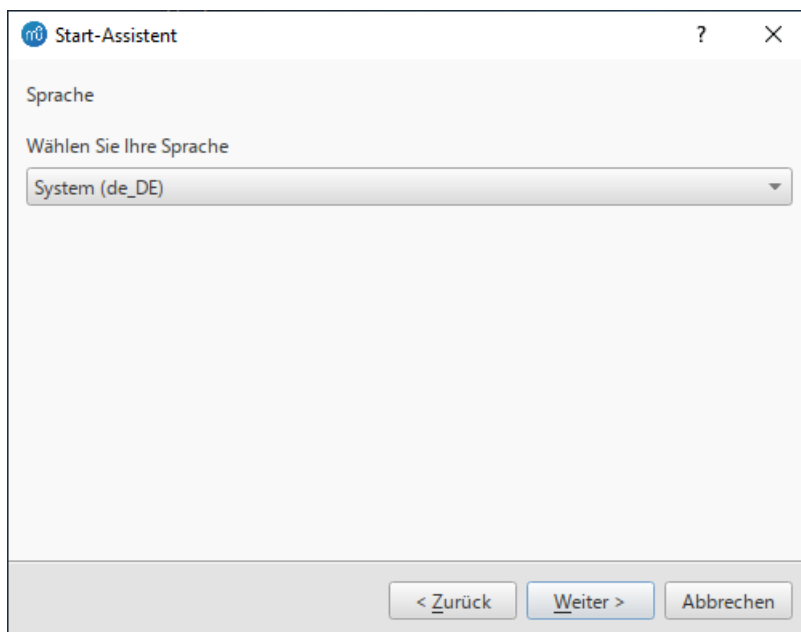
Beim allerersten Start von MuseScore sowie nach jedem [Zurücksetzen auf Werkseinstellungen](#) wird der Start Assistent angezeigt (nicht jedoch bei einer [Aktualisierung](#)):



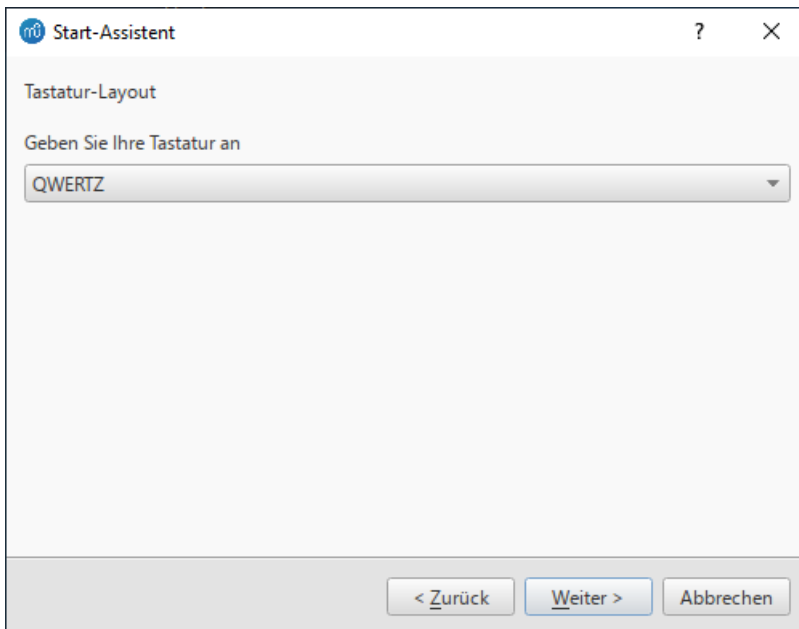
First, you can choose to authorize MuseScore (3.4 or later) to collect usage data, click on Yes, send anonymous reports or Don't send to continue:



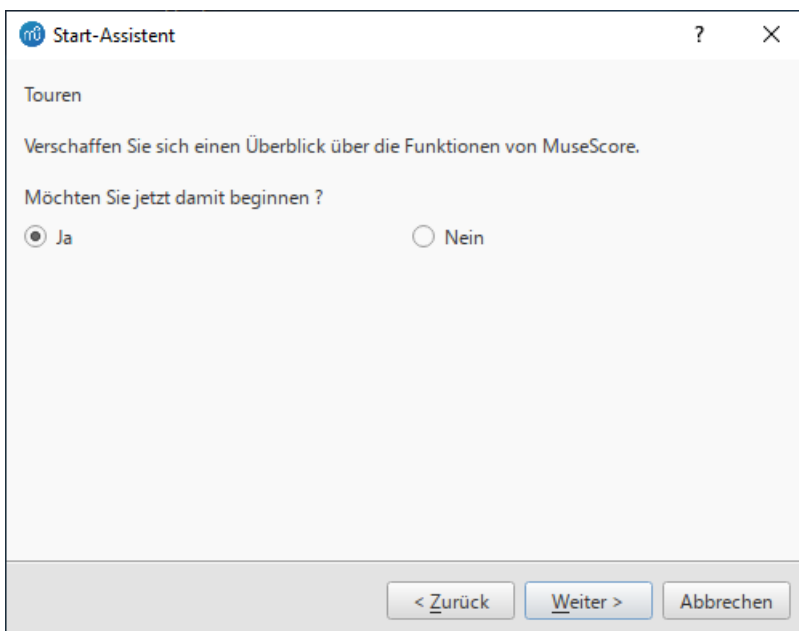
Nun werden Sie zur Auswahl der Programmsprache aufgefordert. Aus der Liste wählen Sie die gewünschte Sprache aus, System (de_DE) wird hier normalerweise vorgeschlagen. Danach klicken Sie weiter um fortzusetzen:



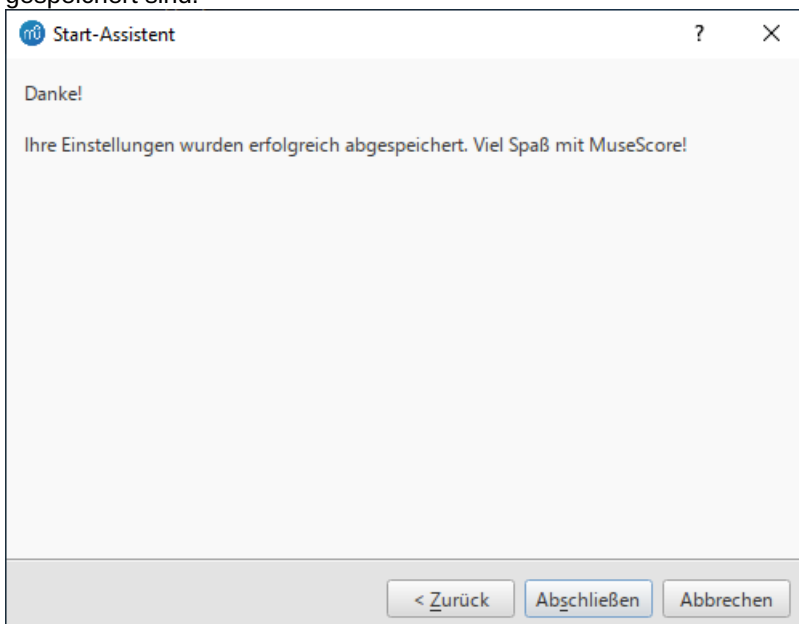
Jetzt werden Sie nach dem Tastaturlayout gefragt. Aus der Liste wählen Sie das passende aus. Danach klicken Sie weiter um fortzusetzen:



Jetzt können Sie entscheiden ob die "Touren" im Programm angezeigt werden sollen. Ja ist vorausgewählt. Danach klicken Sie weiter um fortzusetzen:



Nun kommt der Hinweis, dass das Programm soweit vollständig installiert ist und die entsprechenden Einstellungen gespeichert sind.




Danach klicken Sie Abschließen um fortzusetzen.

Installation unter Windows

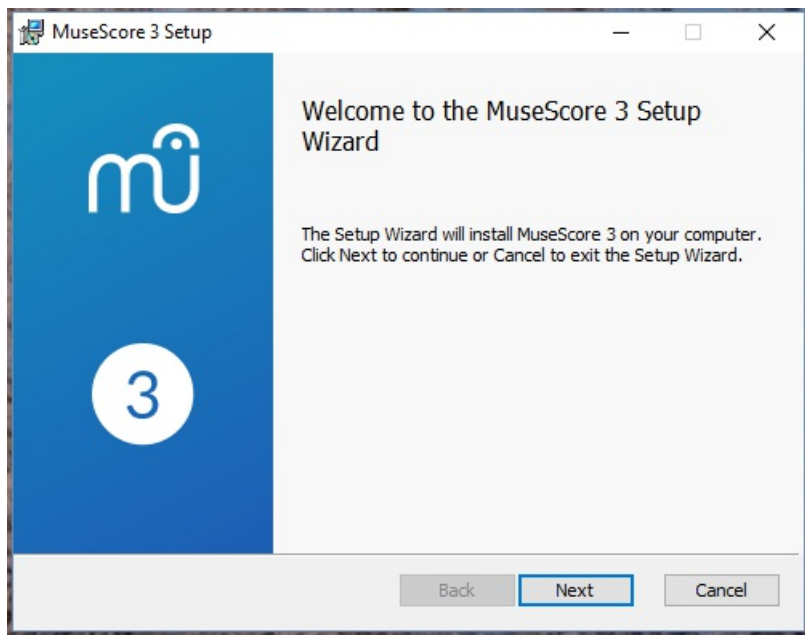
Installation

Wenn Sie mit Windows 10 arbeiten, können Sie eine 32-Bit-Version von MuseScore aus dem Windows Store installieren. Klicken Sie [hier](#)  wird die Seite von MuseScore in der Store-App geöffnet. Dort müssen Sie nur noch auf [Herunterladen >](#) und MuseScore wird heruntergeladen, installiert und anschließend automatisch aktualisiert.

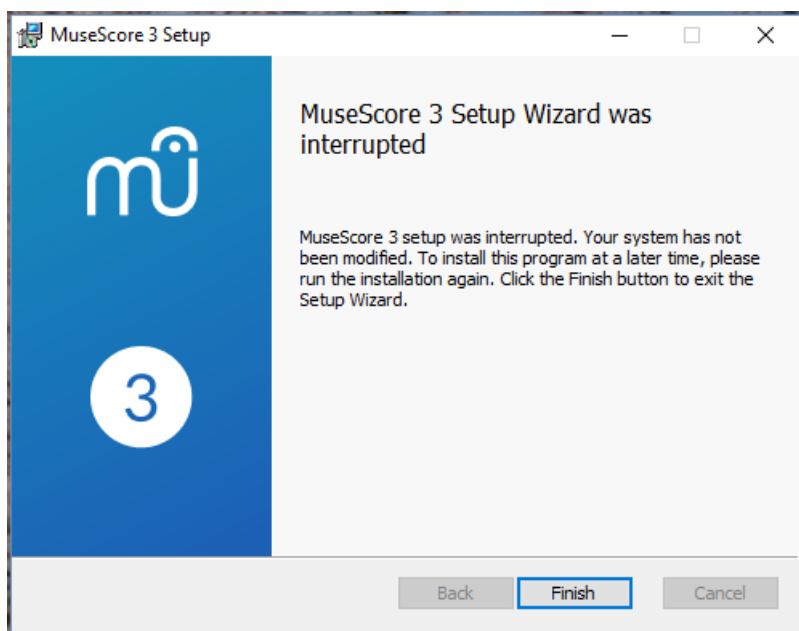
Andernfalls können Sie das Windows-Installationsprogramm von der [Download](#)  Seite der MuseScore-Website. Klicken Sie auf den Link, um den Download zu starten (wählen Sie zwischen 64-Bit und 32-Bit). Ihr Internet-Browser wird Sie bitten, zu bestätigen, dass Sie diese Datei herunterladen möchten. Klicken Sie auf [Herunterladen für Windows \(64-Bit\)](#) Die 32-Bit Version kann von weiter unten geladen werden.

Wenn der Download beendet ist, doppelklicken Sie auf die Datei, um die Installation zu starten. Windows fordert Sie möglicherweise mit einem Sicherheitsfenster auf, dies zu bestätigen, bevor Sie die Software ausführen. Klicken Sie auf Weiter um fortzusetzen.

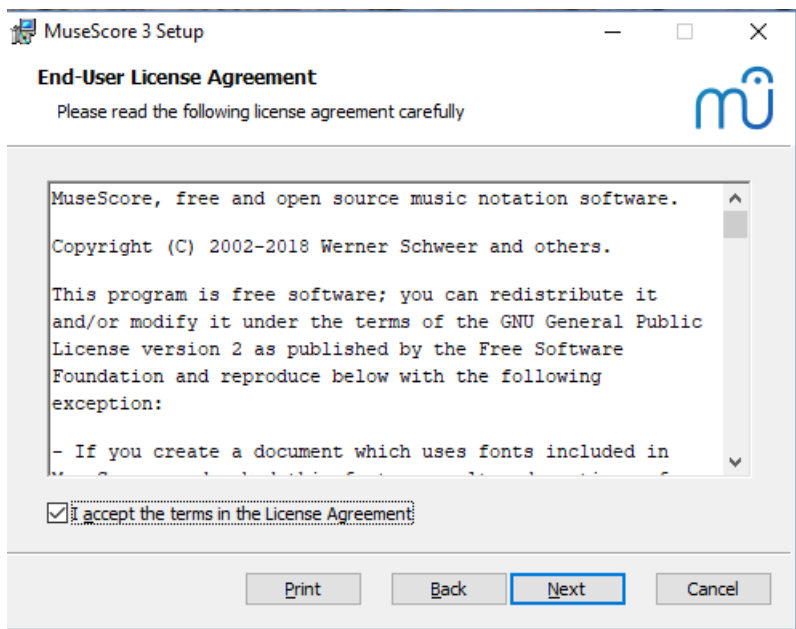
Der Installationsvorgang wird nun gestartet.



Wenn Sie auf Abbrechen Schaltfläche klicken, hier oder später, sehen Sie:

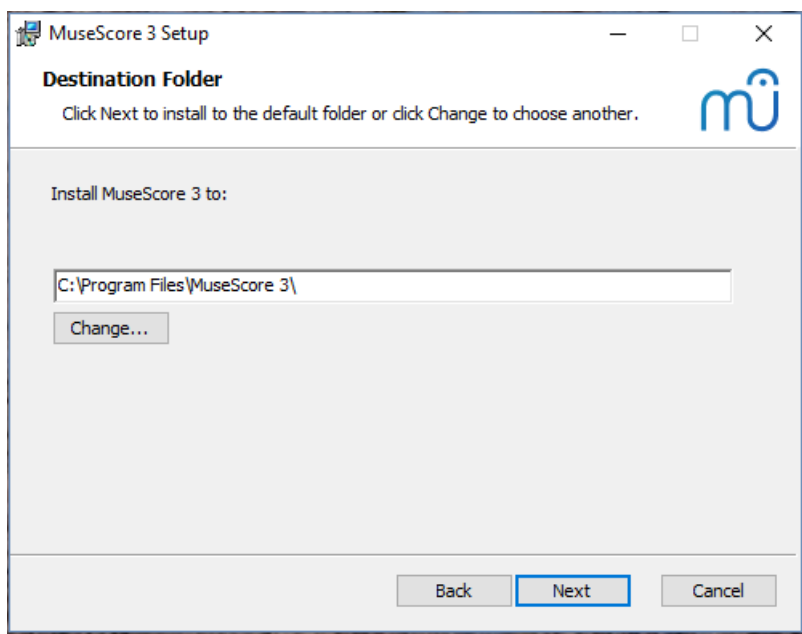


Wenn Sie stattdessen auf weiter klicken um fortzufahren, zeigt der Setup-Assistent die Bedingungen der freien Softwarelizenz an.

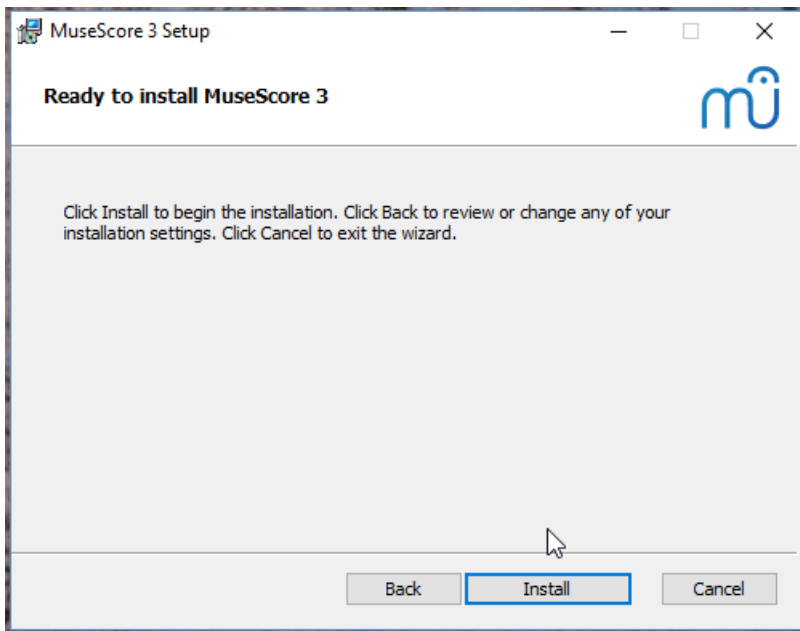


Lesen Sie die Lizenzbedingungen, vergewissern Sie sich, dass das Kästchen neben "Ich akzeptiere die Bedingungen der Lizenzvereinbarung" markiert ist, und klicken Sie auf Weiter um fortzusetzen.

Als Nächstes werden Sie vom Installationsprogramm aufgefordert, den Ort zu bestätigen, an dem MuseScore installiert werden soll.

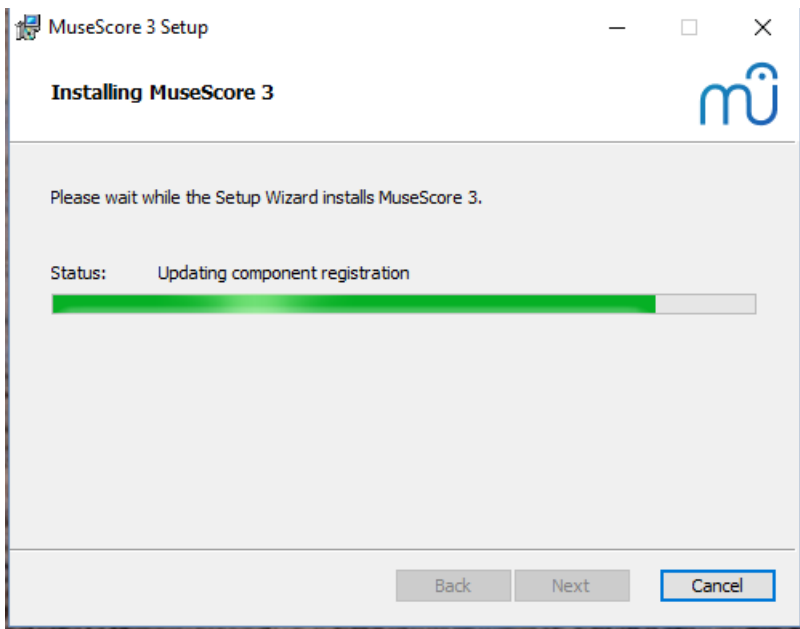


Wenn Sie eine neuere Version von MuseScore installieren, aber die alte Version auf Ihrem Computer behalten möchten, sollten Sie den Ordner ändern (beachten Sie, dass MuseScore 3 mit MuseScore 2 und 1 koexistieren kann, ohne dass Änderungen erforderlich sind). Andernfalls klicken Sie auf Weiter um fortzusetzen.

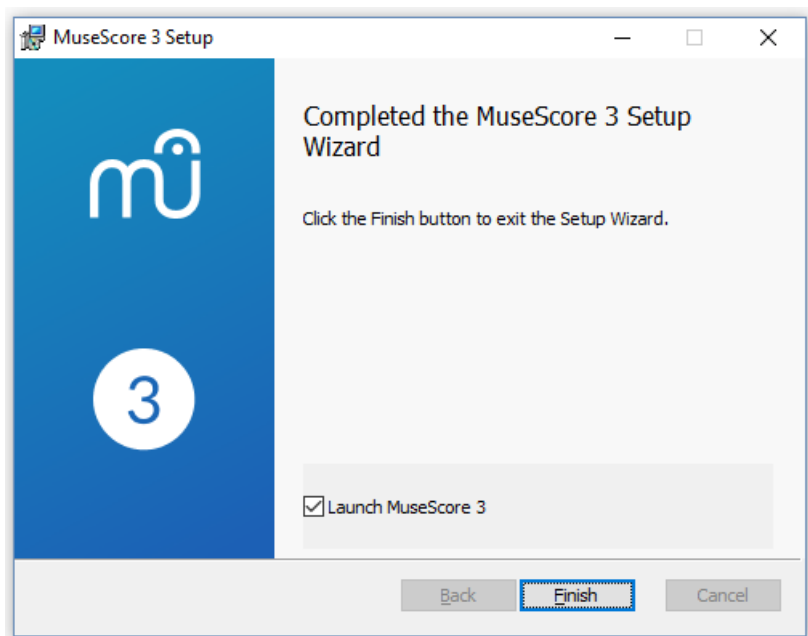


Klicken Sie Installieren um fortzusetzen.

Geben Sie dem Setup-Assistenten ein paar Minuten Zeit, um die erforderlichen Dateien und Konfigurationen zu installieren.



and finally



Click Finish to exit the installer. You may delete the installer file you downloaded.

Starten von MuseScore

Um MuseScore zu starten, wählen Sie im Menü Start → Alle Programme → MuseScore 3 → MuseScore 3.

Fortgeschrittene Benutzer: Stille oder Benutzereingriffsloses Installieren

- Sie können MuseScore im Hintergrund mit folgendem Befehl installieren

```
msiexec /i MuseScore-X.Y.msi /qb-
```

Hängen Sie ALLUSERS=1 an, wenn Sie es für alle Benutzer des Systems installieren wollen und nicht nur für den aktuellen.

MuseScore deinstallieren

Sie können MuseScore über das Menü deinstallieren, indem Sie Start → Alle Programme → MuseScore 3 → Deinstallieren; oder über die Systemsteuerung von Windows. Beachten Sie, dass dadurch weder Ihre Partituren noch Ihre MuseScore-Einstellungen entfernt werden.

Fehlersuche

Das Installationsprogramm wird möglicherweise vom System blockiert. Wenn es Ihnen nicht gelingt, MuseScore zu installieren, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die heruntergeladene Datei und dann auf "Eigenschaften". Wenn die Meldung "Diese Datei stammt von einem anderen Computer und ist möglicherweise blockiert, um diesen Computer zu schützen" angezeigt wird, klicken Sie auf "Entsperren", "OK" und doppelklicken Sie erneut auf die heruntergeladene Datei.

Weblinks

- [How to install MuseScore on Windows without administrator rights](#) [↗] (MuseScore HowTo)
- [How to run MuseScore as Administrator on Windows](#) [↗] (MuseScore HowTo)
- [How to fix MuseScore installation error on Windows](#) [↗] (MuseScore HowTo)
- [MSI command-line options](#) [↗]
- [Standard installer command-line options](#) [↗]

Install on macOS

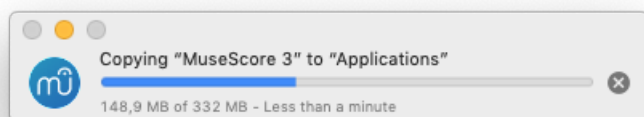
Install

You will find the DMG (disk image) file on the [download](#) [↗] page of the MuseScore website. Click on the macOS link to start the download. When the download is complete, double-click the DMG file to mount the disk image.



Drag and drop the MuseScore icon to the Applications folder icon.

If you are not logged in as administrator, macOS may ask for a password: click **Authenticate** and enter your password to proceed.



When the application has finished copying, eject the disk image. You can now launch MuseScore from the Applications folder, Spotlight, or Launchpad.

Note: As of macOS 10.15 "Catalina", the system has to be told to permit MuseScore to be allowed to access user parts of the file system. The first time you use it on Catalina, it will ask you if you wish to permit it; of course, answer "yes", but if you bypass this by accident, you can set it via System Preferences > Security and Privacy > Privacy > Files and Folders. Unlock with your Admin credentials, then navigate to MuseScore (whichever version(s) you have and want), add it or them to the list of apps, and select "Documents" and "Downloads" folders, or as you prefer.

Uninstall

Simply delete MuseScore from Applications folder (Admin access will be required to do that, however).

Install with Apple Remote Desktop

You can deploy MuseScore to multiple computers with the "Copy" feature of ARD. Since MuseScore is a self-contained application you can simply copy the application to the '/Application' folder on the target machines. It is also possible to install multiple versions of the application as long as their names differ.

Install on Linux

MuseScore packages for various Linux distros are available from the [download](#) [↗](#) page. The easiest to install is the [ApplImage](#), which can be run on any Linux distribution, but a range of other specialist [packages](#) are available if you prefer. [Building from source](#) [↗](#) is another possibility.

ApplImage

[ApplImages](#) [↗](#) can run on virtually any Linux distribution: all the files needed are contained within the ApplImage itself, just like a portable App. The following procedure allows you to run the MuseScore ApplImage on your system:

Step 1: Download

ApplImages come in different versions. Make sure you download the right one for your system. To check the architecture of your system:

1. Open the Terminal.
2. Type

```
arch
```

or

```
uname -m
```

The output will be something like "i686", "x86_64" or "armv7":

- i686 (or similar) - 32-bit Intel/AMD processor (found on older machines).
- x86_64 (or similar) - 64-bit Intel/AMD processor (modern laptop and desktop computers, most Chromebooks).
- armv7 (or later) - ARM processor (phones & tablets, Raspberry Pi 2/3 running Ubuntu Mate, some Chromebooks, usually 32-bit at present).

Go to the [download](#) [↗](#) page and find the ApplImage that best matches your architecture. Once downloaded, the file will be named "MuseScore-X.Y.Z-\$(arch).ApplImage".

Step 2: Give the file permission to execute

There are two ways to do this:

From the File Manager:

1. Right-click on the ApplImage and select "Properties".
2. Open the "Permissions" tab.
3. Enable the option labelled "Allow executing file as a program".

The process may be slightly different in other file managers.

From the Terminal:

This command works on all Linux systems (*Note*: The code below assumes that the ApplImage is in the Downloads folder. If not the case then amend the file path accordingly):

```
cd ~/Downloads
chmod u+x MuseScore*.ApplImage
```

Step 3: Run the ApplImage

- To run the program, just double-click it.

Note: You can move the ApplImage to wherever it is most convenient. And to "uninstall" it, just delete it.

Install the ApplImage

The above procedure allows you to run the MuseScore ApplImage but doesn't integrate it with the rest of your system: it doesn't appear in your App menu, and MuseScore files are neither associated with the program nor do they have the correct icon on them.

To remedy this, you need to actually install the program as follows:

1. Open the Terminal.
2. Type the following (*Note*: The code below assumes that the ApplImage is in the Downloads folder. If not the case then amend the file path accordingly):

```
cd ~/Desktop
./MuseScore*.ApplImage install
```

Or, alternatively, you can combine the operation into one command:

```
~/Desktop/MuseScore*.ApplImage install
```

Use the "--help" and "man" options to get more information about the available command line options:

```
./MuseScore*.ApplImage --help # displays a complete list of command line options
./MuseScore*.ApplImage man # displays the manual page (explains what the options do)
```

Distribution Packages

Debian

(Ideally before, otherwise while or after) installing MuseScore itself, you can install one or more soundfont packages (if none is installed, the dependencies will pull in a suitable soundfont automatically):


- `musescore-general-soundfont-small`: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- `musescore-general-soundfont`: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- `musescore-general-soundfont-lossless`: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *alot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- `fluidr3mono-gm-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- `timgm6mb-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (from unstable or backports) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Then, install the `musescore3` package for MuseScore 3.x (the current stable version) or `musescore` for MuseScore 2.x (there's also `musescore-snapshot` for the unstable developer preview). The packages are available in the following distributions:

- `musescore3`: sid (unstable), bullseye (testing/Debian 11), buster-backports (stable/Debian 10), stretch-backports-sloppy (oldstable/Debian 9)
- `musescore`: buster (stable/Debian 10), stretch-backports (oldstable/Debian 9), jessie-backports-sloppy (oldoldstable/Debian 8)
- `musescore-snapshot`: experimental (usable on unstable)


See <https://backports.debian.org/Instructions/>  for instructions on how to add an official Debian backports repository to your system and install packages from there.

Note: without the appropriate backports, older versions may be available: MuseScore 2.0.3 on stretch, MuseScore 1.3 on jessie. Using the latest 2.3.2 version for 2.x-format scores instead (or conversion to 3.x) is strongly recommended!

Fedora

1. Import the GPG key:

```
su
rpm --import http://prereleases.musescore.org/linux/Fedora/RPM-GPG-KEY-Seve
```

2. Go to the [download](#)  page of the MuseScore website. Click on the link for the stable Fedora download and choose the correct rpm package for your architecture.


3. Depending on your architecture, use one of the two sets of commands to install MuseScore


- for arch i386

```
su
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.i386.rpm
```


- for arch x86_64

```
su
yum localinstall musescore-X.Y-1.fc10.x86_64.rpm
```

If you have difficulty with sound, see [Fedora 11 and sound](#) .

See also the hints for the various distributions on the [download page](#) .

KDE neon 18.04 (bionic)

The KDE neon packages are built on a different [repository](#)  than the normal Ubuntu PPAs, as this is the only way for us to build packages for KDE neon. Due to limitations of the OpenSuSE Buildservice used, this currently only provides amd64 (64-bit PC) packages, no ARM packages (Slimbook or Pinebook remix).

All commands listed below must be entered in a terminal, *in one* line each.

1. Remove the [Ubuntu PPAs](#) (all three of them) from your system if you've ever configured it before. This is generally in `/etc/apt/sources.list` or one of the files below `/etc/apt/sources.list.d/`; if you used `add-apt-repository` (the recommended way) to enable the PPA, you can remove them with: `sudo rm -f /etc/apt/sources.list.d/muscore-ubuntu-ubuntu-muscore*`

KDE neon is **not** compatible with the Ubuntu PPAs!

2. Install a few standard packages (usually they are already there, but just in case they aren't) to be able to securely download the repository signature key:

```
sudo apt-get install wget ca-certificates
```

3. Download (via secure HTTPS connection) and install the repository signing key:

```
wget -O - https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mscore/bionic-neon/Release.key | sudo apt-key add -
```

4. Enable the repository:

```
echo deb https://download.opensuse.org/repositories/home:/mirabile:/mscore/bionic-neon / | sudo tee /etc/apt/sources.list.d/mscore.list
```

5. Make the new packages available:

```
sudo apt-get update
```

Now, it's time to install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore):

- `muscore-general-soundfont-small`: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- `muscore-general-soundfont`: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- `muscore-general-soundfont-lossless`: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- `fluidr3mono-gm-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- `timgm6mb-soundfont`: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

If you skip this step, a suitable soundfont will be automatically installed when you install MuseScore itself in the final step.

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (from our repository) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

Finally, you can install the latest stable version of MuseScore with `sudo apt-get install muscore3` and the old 2.x version with `sudo apt-get install muscore` (the `muscore-snapshot` package with an instable developer preview is also available).

Ubuntu, Kubuntu, Xubuntu, ...

WARNING: these instructions are **not** for KDE neon users (see [above](#))!

MuseScore 2.x (the old version) is available from 18.10 (cosmic) to 19.10 (eoan) out of the box. Older Ubuntu releases carry older versions (18.04 (bionic) has 2.1, 16.04 (xenial) has 2.0, 14.04 (trusty) and 12.04 (precise) have 1.3 and 1.2, respectively). Similar to the [Debian](#) instructions, we recommend using the latest 2.3.2 version for old 2.x scores instead, or migrating those scores to MuseScore 3.

Besides the versions supplied by the distribution itself, the MuseScore Debian packager provides newer versions of MuseScore for older Ubuntu releases in official PPAs (package archives).

Please activate the [Stable releases of MuseScore 3](#) repository on your system and then install the `muscore3` package, available for all releases from 18.04 (bionic) onwards. (It is not feasible to provide MuseScore 3 for older Ubuntu releases, as those lack the minimum Qt version required by MuseScore 3.)

If you wish to install the older MuseScore 2, activate the [Stable releases of MuseScore 2](#) PPA and install the `muscore` package, available for 12.04 (precise), 14.04 (trusty), 16.04 (xenial), and 18.04 (bionic) onwards. (Some intermediate releases may have slightly older MuseScore versions still available, but it's best to update to the next LTS.) On the ancient 12.04 (precise) and 14.04 (trusty) releases, this will upgrade the Qt library in your system, which may break unrelated software (and on 12.04 even the C++ libraries are upgraded), mind you; best to upgrade to a newer LTS.

There's also a [MuseScore Nightly Builds \(unstable development builds\)](#) PPA, from which the daring can install the

musescore-snapshot package, for LTS, that is, 18.04 (bionic) only.

WARNING: these PPAs are *only* suitable for Ubuntu/Kubuntu/Xubuntu/... but **not** for Debian or KDE neon!

As with Debian, you can install one or more soundfont packages (ideally install the one you want *before* installing MuseScore, but if you don't, a suitable one will be installed alongside MuseScore):

- musescore-general-soundfont-small: the standard MuseScore_General soundfont in SF3 format, as shipped with MuseScore for other operating systems
- musescore-general-soundfont: the MuseScore_General HQ soundfont in SF3 format, as available via the Extensions manager
- musescore-general-soundfont-lossless: the MuseScore_General HQ soundfont in uncompressed SF2 format: takes up *a lot* more space on your hard disc, but offers the highest sound quality and extremely fast startup times
- fluidr3mono-gm-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 2.0 (antecessor of MuseScore_General), use only if resources are very tight or you need it
- timgm6mb-soundfont: the old soundfont shipped with MuseScore 1.3; cannot substitute the others; use only if you need it; extremely tiny

Note: only the MuseScore_General soundfont (HQ or regular) supports single-note dynamics (SND), and you need **at least version 0.1.6** of those soundfonts (possibly from the PPA) for SND support!

The command `sudo update-alternatives --config MuseScore_General.sf3` can be used at any time to select the default soundfont used by MuseScore if you install more than one (note `timgm6mb-soundfont` cannot be selected here).

External links

- [How to run the MuseScore ApplImage on Linux](#)  (MuseScore HowTo, video)




Install on Chromebook

Desktop program

MuseScore's desktop program will work natively on Chrome OS's Linux machine called Crostini. Follow the steps described in the video:

1. Install Linux Virtual Machine called Crostini. Go to `Settings > Linux > Turn On`
2. Download Musescore ApplImage package
3. Configure ApplImage to run. Set `chmod +x` for the ApplImage file
4. Run ApplImage with `./` followed by the Musescore package file name
5. Install required libraries if necessary, e.g.:
 - `sudo apt-get install libvorbisfile3`
 - `sudo apt-get install libnss3`
6. Install ApplImage (using the `install` command line option) to avoid running it from Linux command line each time
7. Enjoy!

External links

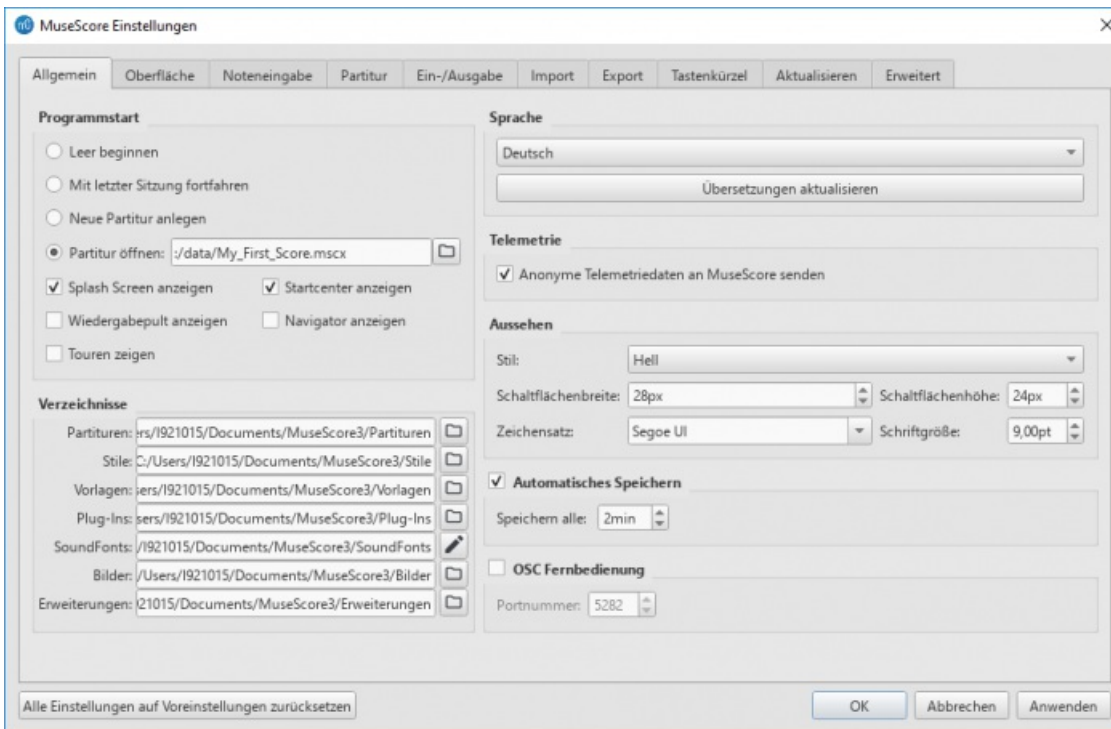
- Watch this [interactive video](#)  for more details
- [How To How to run MuseScore on ChromeOS](#)  (MuseScore HowTo)
- For more detailed instructions that also provide better integration with ChromeOS, see [Install MuseScore on Chromebook](#) 

Sprache, Übersetzung und Erweiterungen

MuseScore arbeitet mit Ihrer "System"-Sprache (diejenige, die für die meisten Programme verwendet wird, und im Allgemeinen abhängig von Ihrem Land und den Spracheinstellungen des PCs bzw. Kontos).

Sprache ändern

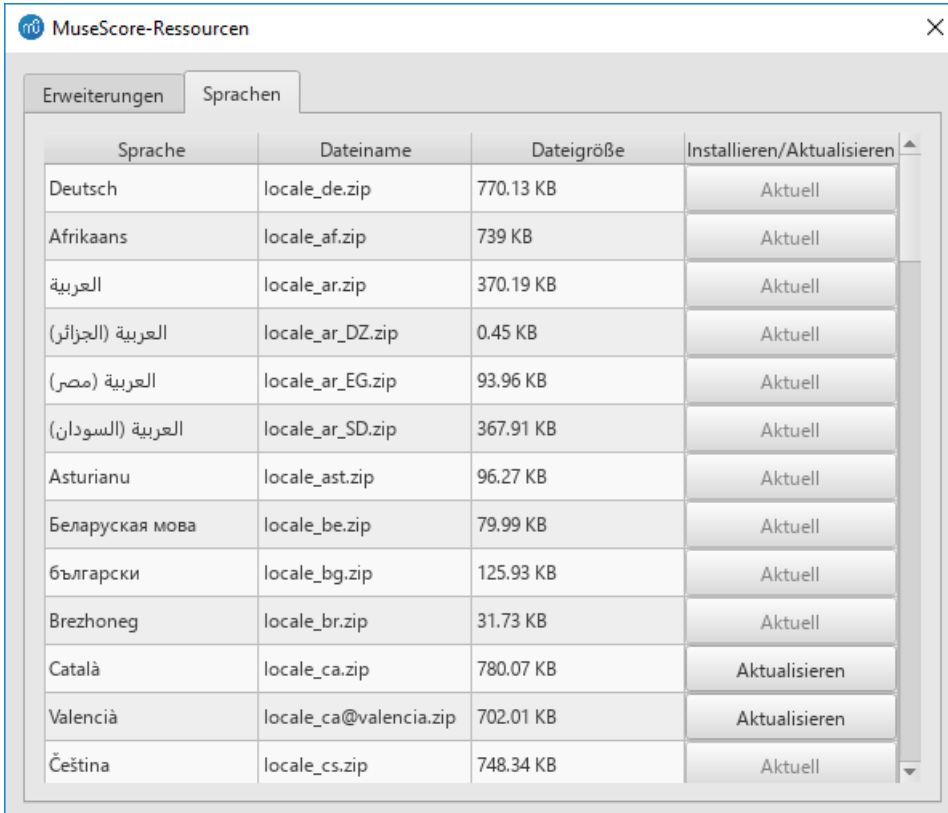
1. Wählen Sie im Menü Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...);
2. Im Tab Allgemein, wählen Sie die gewünschte Sprache aus der Dropdown-Liste im Fenstersprache section:



Hilfsmittelverwaltung

Die **Hilfsmittelverwaltung** dient zur Installation und Deinstallation von Erweiterungen und zur Aktualisierung von Übersetzungen. Um das Menü aufzurufen, verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

- Wählen Sie in der Menüleiste Hilfe → Hilfsmittelverwaltung.
- Wählen Sie in der Menüleiste Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), klicken Sie in der Registerkarte Allgemein die Schaltfläche Übersetzungen aktualisieren.



Erweiterung installieren/deinstallieren

So installieren oder deinstallieren Sie eine Erweiterung:

1. Wählen Sie die Erweiterungen Tab in der **Hilfsmittelverwaltung**.
2. Wählen Sie die Erweiterung aus.

3. Klicken Sie Installieren oder Deinstallieren Schaltfläche.

Anmerkung: Zu den Erweiterungen gehören derzeit die MuseScore Drumline (MDL) (ab Version 3.0) und der MuseScore General HQ Soundfont (ab Version 3.1).

Übersetzungen aktualisieren

So aktualisieren Sie die Übersetzung(en):

1. Wählen Sie den Sprachen Tab in der **Hilfsmittelverwaltung**.
2. Klicken Sie auf die Aktualisieren Schaltfläche für die Sprache(n), die Sie aktualisieren möchten.

Anmerkung: Fast alle Menüs und Dialoge schalten sofort auf die geänderten/aktualisierten Übersetzungen um, aber einige verwenden sie erst nach einem Neustart des Programms.

Siehe auch

- [Mithilfe um Übersetzungen zu verbessern](#)

Weblinks

- [How to change the language in MuseScore](#) (MuseScore HowTo)

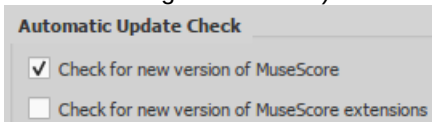
Auf Aktualisierungen prüfen

Anmerkung: Diese Optionen sind nur für Mac- und Windows-Versionen (ausgenommen die Version aus dem Windows Store) von MuseScore verfügbar, da nur diese direkt per MuseScore.org aktualisiert werden können. Linux Distributionen (und der Windows Store) haben andere Mechanismen um Updates bereitzustellen.

Die direkt aktualisierbaren Versionen von MuseScore bieten zwei Wege um auf neue Updates zu prüfen.

Automatische Update-Benachrichtigung

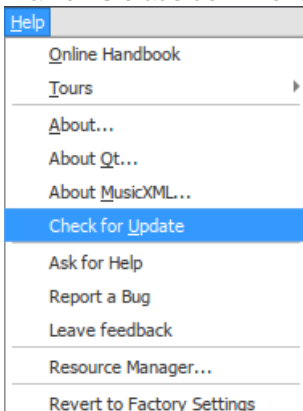
1. Wählen Sie im Menü Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...);
2. Wählen Sie den Reiter Aktualisieren.
3. Stellen Sie sicher, dass die Checkbox "Nach neuer Version von MuserScore suchen" ausgewählt ist. (Sollte standardmäßig der Fall sein):



Falls diese Option gewählt ist, wird MuseScore bei jedem Start nach neuen Updates suchen. Die Mac und Windows Versionen (ausgenommen die Windows Store Version) aktivieren dann einen Auto-Updater, der Updates automatisch herunterlädt und installiert.

Nach neuen Updates suchen

1. Wählen Sie aus dem Menü Hilfe → Auf Aktualisierungen prüfen:



2. Ein Dialog erscheint, der über den Update-Zustand informiert. Falls ein Update zur Verfügung steht, kann dies direkt per Link heruntergeladen werden.

Siehe auch

- [Einstellungen: Aktualisieren](#)

Grundlagen

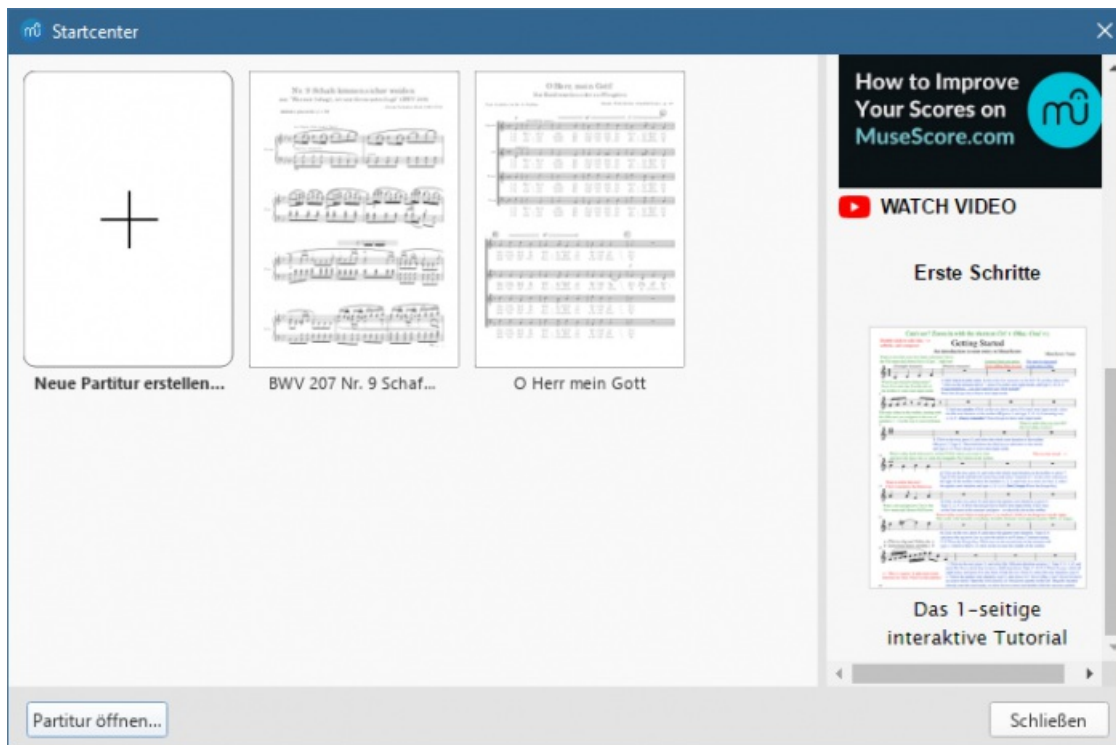
Das vorige Kapitel → "Erste Schritte" führte durch die Installation. Das Kapitel "Grundlagen" hier gibt einen Überblick über MuseScore und beschreibt die generellen Methoden eine Partitur zu bearbeiten.

Neue Partitur erstellen

Um eine neue Partitur zu erstellen, können sie dies direkt über dasentsprechende Menü [↗](#) oder das Startcenter tun.

Startcenter

Folgendes Fenster wird beim Start von MuseScore angezeigt:



Das Startcenter kann manuell folgendermaßen geöffnet werden:

- Drücken Sie F4.
- Wählen Sie Datei → Startcenter...

Mittels Startcenter können Sie:

- Eine neue Partitur erstellen (indem Sie das Bild mit dem Plus-Zeichen benutzen)
- Eine Vorschau bisher geöffneter Partituren sehen: Klicken Sie auf eine Vorschau um diese Partitur zu öffnen.
- Eine bestehende Partitur vom Dateisystem Ihres Computers öffnen: Klicken Sie hierzu auf Partitur öffnen
- Die "Erste Schritte" Tutorial Partitur öffnen
- Liedblätter und Partituren auf musescore.com [↗](#) suchen
- Auf weitere Funktionen zugreifen (siehe Panel auf der rechten Seite)

Neue Partitur erstellen

Um eine neue Partitur zu erstellen, wenn das Startcenter nicht geöffnet ist, gibt es folgende Möglichkeiten:

- Klicken sie auf das "Partitur hinzufügen"-Symbol in der Werkzeugleiste im oberen linken Bereich des Fensters
- Verwenden Sie das Tastenkürzel Strg+N (Mac: Cmd+N)
- Wählen Sie Datei → Neu....

Eingabe der Partitur-Informationen

Schritt 1: Eingabe der Partitur-Informationen.

Geben Sie den Titel, Komponist oder beliebige weitere Informationen wie dargestellt ein, und klicken Sie anschließend auf Weiter >. Dieser Schritt ist optional; Sie können diese Informationen auch nach Erstellung der Partitur hinzufügen (siehe [Rahmen](#)).

Vorlagendatei auswählen

Schritt 2: Vorlagendatei auswählen.

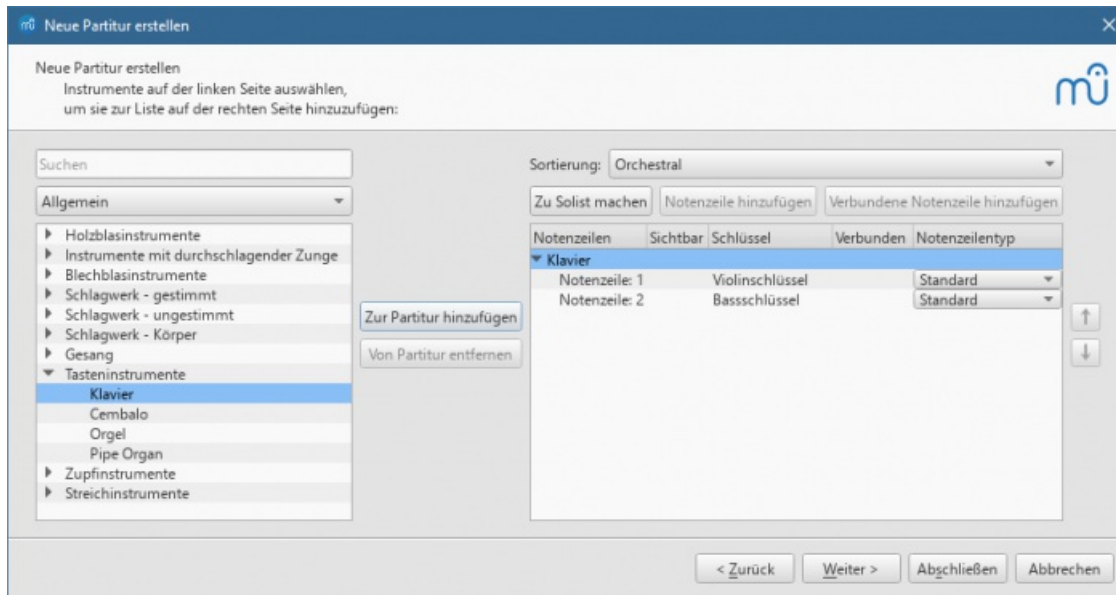
In der linken Spalte sehen Sie eine Liste von Solo-, Ensemble- und Orchester-Vorlagen, die nach Musik-Stil in Kategorien unterteilt sind. Falls zuvor eigene Vorlagen in Ihrem persönlichen Vorlagen-Verzeichnis gespeichert wurden, werden diese unter **"Benutzerdefinierte Vorlagen"** angezeigt. Sie können außerdem über das **Suchfeld** oben links nach bestimmten Vorlagen filtern.

Um eine Partitur-Vorlage zu wählen:

- Klicken Sie auf den Namen einer Vorlage um diese auszuwählen und klicken Sie anschließend auf Weiter >. Alternativ können Sie auch per Doppel-Klick auf den Vorlagen-Namen diese direkt auswählen und zur nächsten Seite springen (siehe [Taktart](#), [Auftakt](#) und [Taktanzahl](#)).

- Falls Sie eine Vorlage von Grund auf erstellen möchten, wählen Sie Instrumente auswählen" unter "Allgemein".

Instrumente und Stimmen wählen



Das **Instrument auswählen**-Fenster ist in zwei Spalten aufgeteilt:

- Die **linke Spalte** zeigt eine Liste der verfügbaren Instrumente und Stimmen. Diese sind nach Instrumenten-Familien aufgeteilt. Durch Klick auf eine Kategorie werden die dazugehörigen Instrumente angezeigt.

Die Voreinstellung ist "Gängige Instrumente", aber Sie können auch andere auswählen, wie "Jazzinstrumente" oder "Alte Musik". Sie können auch den Namen eines Instruments in das Suchfeld im unteren Fensterbereich eingeben, um einen Filter für die Suche in "Alle Instrumente" zu setzen.

- Die **rechte Spalte** ist anfangs leer und wird später die Liste der ausgewählten Instrumente beinhalten. Dabei entspricht die Reihenfolge der Instrumente der in der Partitur.

Instrumente hinzufügen

Folgendermaßen können Sie neue Instrumente zur Partitur hinzufügen:

- Wählen Sie eines oder mehrere Instrumente in der linken Spalte aus und klicken Sie Hinzufügen.
- Doppel-Klick auf ein Instrument in der linken Spalte.

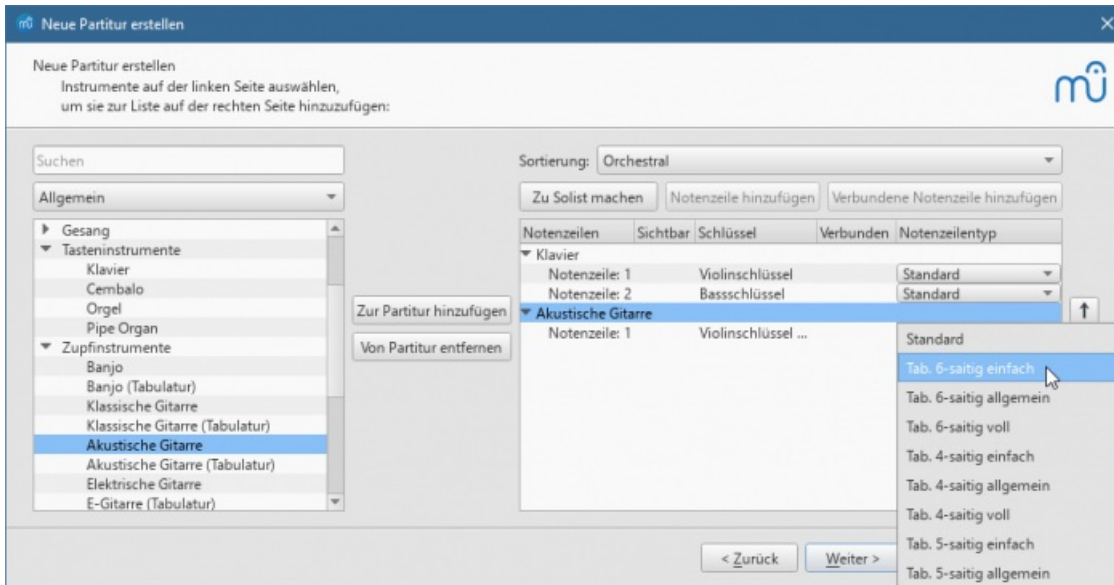
Die Namen der Instrumente, sowie deren dazugehörigen Notenzeilen erscheinen nun in der rechten Spalte. Sie können weitere Instrumente und Stimmen je nach Bedarf hinzufügen. Jedem hier hinzugefügten Instrument wird ein eigener Mixer-Kanal zugeordnet.

Anmerkung: Falls Sie mehrere Notenzeilen einem Instrument zuordnen möchten, nutzen Sie stattdessen die Funktionen Notenzeile hinzufügen oder Verbundene Notenzeile hinzufügen.

Notenzeile hinzufügen / Verbundene Notenzeile hinzufügen

Um eine Notenzeile zu einem *bestehenden* Instrument der Partitur hinzuzufügen:

1. Wählen Sie eine Notenzeile in der Liste auf der rechten Seite und klicken Sie Notenzeile hinzufügen oder Verbundene Notenzeile hinzufügen.
2. Passen Sie den **Notenzeilentyp** bei Bedarf an.



Übersicht der Funktionen:

Funktion	Notenzeile hinzugefügt	Notenzeilen separat editierbar?	Geteilter Mixer-Kanal?	Beispiele
Notenzeile hinzufügen	Nicht verbunden	Ja	Ja	Gitarre Notenzeile/Tabulatur, Klavier
Verbundene Notenzeile hinzufügen	Verbunden	Nein. Änderungen einer Notenzeile werden in andere übernommen	Ja	Gitarre Notenzeile/Tabulatur

Siehe auch: [Notenzeile mit Tabulatur kombinieren](#).

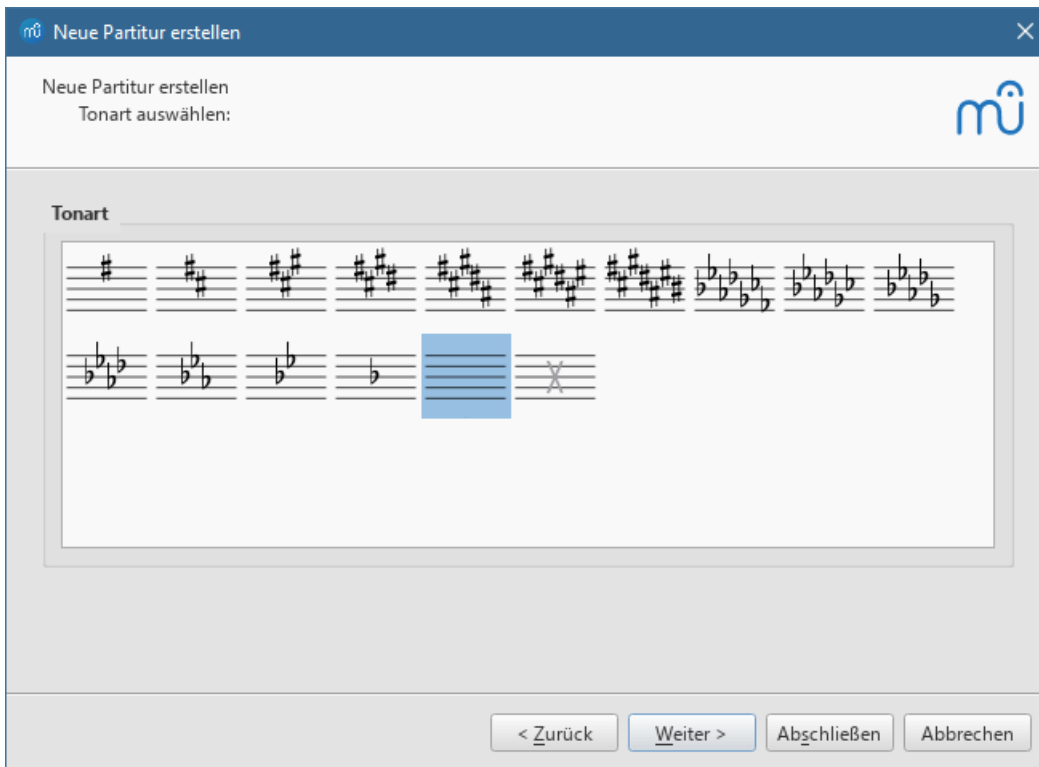
Reihenfolge der Instrumente anpassen

Um die Reihenfolge der Instrumente und Notenzeilen der Partitur anzupassen, wählen Sie ein Instrument oder eine Notenzeile in der rechten Spalte aus und verwenden Sie die Pfeil-Schaltflächen um das ausgewählte Element nach oben oder unten zu verschieben.

Entfernen von Instrumenten

Zum Entfernen von Instrumenten oder Notenzeilen, wählen Sie das gewünschte Element aus und klicken Sie auf **Entfernen**.

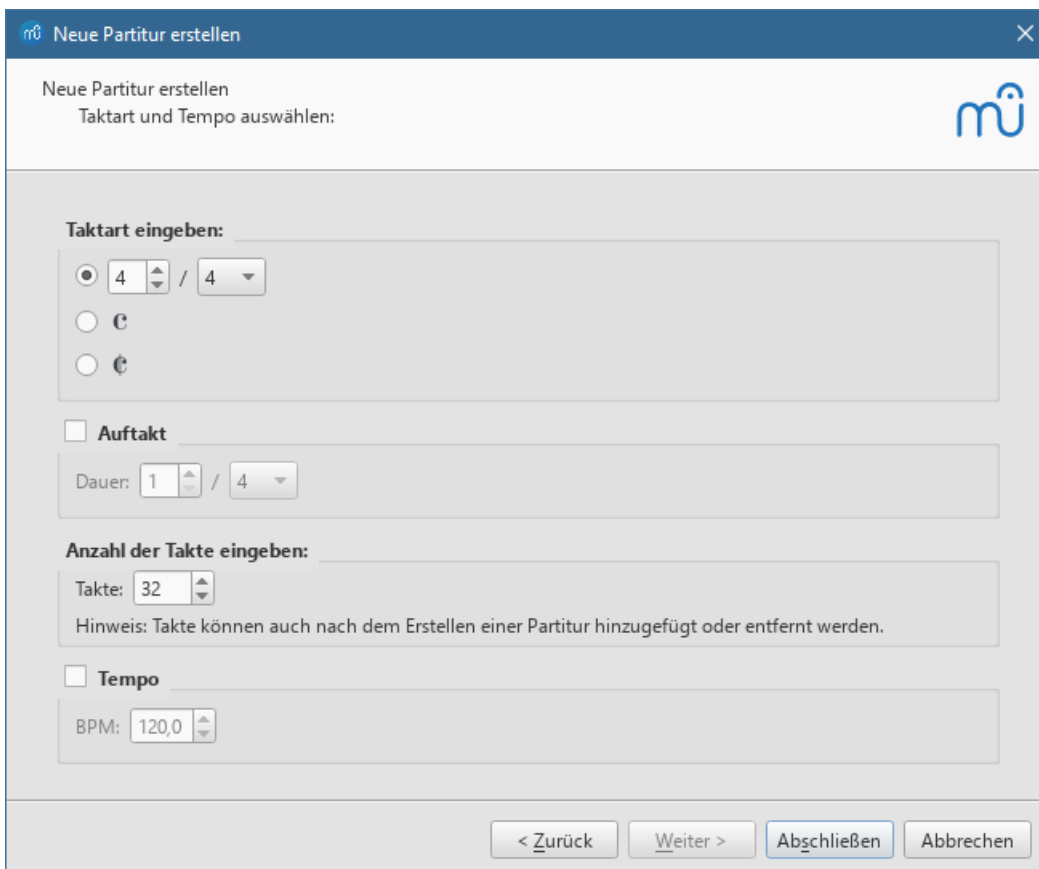
Auswahl von Tonart und Tempo



Schritt 3: Auswahl von Tonart und Tempo.

Der Assistent fragt hier nach zwei Dingen: Der anfänglichen Tonart und dem Tempo der Partitur. Treffen Sie Ihre Wahl und klicken auf Weiter >.

Taktart, Auftakt und Taktanzahl



Schritt 4: Auswahl Taktart, Auftakt und Taktanzahl

Hier können Sie die anfängliche Taktart bestimmen. Soll Ihre Partitur mit einem **Auftakt** beginnen, markieren Sie die Box "Auftakt" und stellen die Dauer für diesen Takt ein (eine Einstellung, die im Kontextmenü "Eigenschaften Takt..." als 'effektive Taktlänge' zu finden ist).

Die Taktanzahl kann hier bestimmt werden, aber auch später noch angepasst werden.

Klicken Sie auf Fertigstellen, um Ihre neue Partitur zu erzeugen.

Nachträgliche Anpassungen der Partitur

Sie können sämtliche im Assistenten vorgenommenen Einstellungen auch während der Bearbeitung der Partitur verändern.

Hinzufügen, entfernen und anpassen von Takten

- [Takt einfügen](#).
- [Takt anhängen](#).
- [Takt entfernen](#).
- [Auftakt einfügen](#).

Text hinzufügen und editieren

- [Text hinzufügen](#).
- [Text editieren](#).

Instrumente anpassen

Um Instrumente hinzuzufügen, zu entfernen oder die Reihenfolge zu ändern wählen Sie [Bearbeiten](#) → [Instrumente...](#) oder nutzen Sie das Tastenkürzel [I](#). Hierdurch öffnet sich der **Instrumente**-Dialog, der Eingangs beim Erstellen einer neuen Partitur beschrieben wurde.

Siehe auch "[Instrument ändern](#)" (Eigenschaften Notenzeile).

Notenzeile ausblenden

- **Permanentes Ausblenden einer Notenzeile:** Öffnen Sie den [Instrumente](#)-Dialog ([I](#)) und entfernen Sie den Haken "Sichtbar" für die gewünschte Notenzeile.
- **Ausblenden einer Notenzeile unter bestimmten Bedingungen:** Verwenden Sie die "Sichtbar"-Optionen im [Partitur-Dialog](#) und in den [Notenzeilen-Eigenschaften](#).

Anpassen des Layouts und der Formatierung

Um den Abstand zwischen Notenzeilen zu ändern, Seitenrändern einzustellen usw. siehe [Layout und Formatierung](#).

Vorlagen

Die zweite Seite des Assistenten für eine neue Partitur hat eine Option, um eine Partitur aus einer Vorlage zu erstellen (siehe [oben](#)). Um eine Partitur mit dieser Methode zu erzeugen, wählen Sie die entsprechende Vorlagen aus der Liste und klicken auf [Weiter >](#), dann im Assistenten wie gewohnt weitermachen.

Diese Vorlagen sind normale MuseScore Dateien, die in einem Vorlagen-Ordner liegen, es gibt einen [systemweiten Ordner](#), **in dem nichts verändert werden sollte** und einen [persönlichen Ordner](#). Sie können Ihre eigenen Vorlagen erstellen, indem Sie Ihre Partitur in Letzterem abspeichern.

Systemweite Vorlagen

Bei Windows ist der systemweite Ordner üblicherweise in `C:\Program Files\MuseScore 3\templates` oder `C:\Program Files (x86)\MuseScore 3\templates` (Eigentlich `%ProgramFiles%\MuseScore 3\templates` bzw. `%ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\templates`).

Bei Linux schauen Sie unter `/usr/share/mscore-xxx`, wenn Sie mittels Paketmanager installiert haben. Sollten Sie MuseScore auf Linux selbst kompiliert haben, schauen Sie unter `/usr/local/share/mscore-xxx` (xxx ist dabei die jeweilige Version).

Bei macOS schauen Sie unter `/Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/templates`.

Persönliche Vorlagen

Der Ort für die persönlichen Vorlagen kann unter [Bearbeiten](#) → [Einstellungen...](#) → [Allgemein](#) konfiguriert werden, MuseScore zeigt Vorlagen aus beiden Ordnern, System und persönlich, an.

Bei Windows befinden sich die persönlichen Vorlagen in `%HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Vorlagen`.

Bei macOS und Linux befinden sich die persönlichen Vorlagen in `~/Documents/MuseScore3/Vorlagen`.

Siehe auch

- [Tonart](#)

- [Taktart](#)
- [Schlüssel](#)
- [Tempo](#)
- [Eigenschaften Notenzeile](#)

Weblinks

- [Video Tutorial: MuseScore in Minuten: Lektion 1 - Einrichten einer Partitur](#) (Englisch mit deutschen Untertiteln)

Noteneingabe

MuseScore ermöglicht es Ihnen, Musik mit einer von vier verschiedenen [Eingabe-Methoden](#) einzugeben: Tastatur, Maus, MIDI-Keyboards oder virtueller Klaviatur. Beim voreingestellten [Eingabemodus](#) werden Noten und Pausen **schrittweise** nacheinander eingegeben, es sind aber auch andere [Eingabe-Methoden](#) möglich.

Wenn Sie den ['Neue Partitur' Assistenten](#) beendet haben, besteht Ihre Partitur aus einer Reihe von Takten mit Pausensymbolen.



Wenn Sie Noten in einen Takt eingeben, verändern sich die Pausensymbole, um den Rest des Taktes zu füllen.



Noten unterschiedlicher Länge auf der gleichen Zählzeit werden eingegeben, indem man mehrere [Stimmen](#) verwendet:



Einfache Noteneingabe (schrittweise)

Dieser Abschnitt führt Sie in die Grundlagen der Eingabe von Noten und Pausen [schrittweise](#) mit einer *Computer-Tastatur* ein. Es ist auch empfehlenswert, dass Sie das Tutorial "Getting Started: An introduction to note entry in MuseScore" durcharbeiten. Sie erreichen es unter [Startcenter](#).

Schritt 1: Startposition

Wählen Sie bitte mit der Maus eine Position in der Partitur aus, ab der die Noteneingabe erfolgen soll, das kann eine beliebige Note oder eine Pause oder ein Takt sein, siehe auch: [Einen Takt auswählen](#). Wenn Sie keine Startposition gewählt haben, wird die Eingabemarke am Anfang der Partitur stehen, wenn Sie mit dem **Noteneingabe**-Modus beginnen ("Schritt 2" [unten](#)). Beachten Sie bitte, dass vorhandene Noten und Pausen durch Ihre Eingabe ersetzt werden (d.h. sie werden überschrieben).

Schritt 2: Noteneingabe-Modus

So schalten Sie in den **Noteneingabe**-Modus um:

- Klicken Sie auf das "N"-Icon (ganz links in der Noten-Eingabe-Menüleiste) oder
- Drücken Sie die Taste N auf der Computer-Tastatur

So verlassen Sie den **Noteneingabe**-Modus:

- Drücken Sie die Taste N.
- Drücken Sie die Taste Esc.
- Klicken Sie auf das "N"-Icon in der Menüleiste

Schritt 3: Notenlänge wählen

Immer noch im **Noteneingabe**-Modus, wählen Sie die gewünschte Länge der Note oder der Pause:

- Klicken Sie auf das entsprechende Noten-Icon in der **Noteneingabe-Menüleiste** oder



- Wählen Sie das gewünschte Tastatur-Kürzel (siehe [unten](#)).

Schritt 4: Note/Pause eingeben

- Um eine Note A–G einzugeben, drücken Sie auf die entsprechende Taste auf der Tastatur.
- Um eine Pause einzugeben, drücken Sie die Taste 0.

Diese Methode der Noteneingabe funktioniert auch, wenn Sie *nicht* im **Noteneingabe**-Modus sind, falls eine Note oder Pause markiert ist, oder falls sie eine neue Partitur erstellt haben; in diesem Fall ist der **Noteneingabe**-Modus als Standardmethode eingestellt.

Noten/Pausen-Länge wählen

Sie können im Noteneingabe-Modus folgende Tastatur-Kürzel verwenden:

- **64tel** (Vierundsechzigstel): 1
- **32tel** (Zweiunddreißigstel): 2
- **16tel** (Sechzehntel): 3
- **Achtel**: 4
- **Viertel**: 5
- **Halbe**: 6
- **Ganze**: 7
- **Zwei Ganze**: 8
- **Longa**: 9
- **Punkt**: . (erzeugt eine punktierte Note/Pause)

Anmerkung: **Doppelte**, **dreifache** und **vierfache Punktierung** sowie **128stel** kann in der **Noteneingabe-Menüleiste** im erweiterten Arbeitsplatz oder mit angepassten Tastaturkürzeln ausgewählt werden.

Eingabe-Methoden

Noten können wie folgt eingegeben werden:

- Computer-Tastatur.
- Maus.
- MIDI-Keyboard.
- Virtuelle Klaviatur.
- jede Kombination der obigen Eingabearten.

Computer-Tastatur

Dieser Abschnitt vertieft das Kapitel "Einfache Noteneingabe" (siehe oben) und erklärt alle möglichen Tastaturbefehle.

Noten/Pausen eingeben

Sie können eine **Note** eingeben, indem Sie die entsprechende Taste auf Ihrer Tastatur drücken. Schalten Sie zuerst in den Noteneingabe-Modus um, drücken Sie dann: 5 C D E F G A B C, so erhalten Sie:



Anmerkung: Die Note H erhalten Sie mit der Taste v.

Anmerkung: Wenn Sie mit der Tastatur eine Note eingeben, wird die Tonhöhe der Note so gewählt, dass sie möglichst nahe an der vorherigen Note liegt.

Um eine **Pause** einzugeben, drücken Sie "0" (null). Wenn Sie (im Noteneingabe-Modus!) eingeben: 5 C D 0 E, erhalten Sie:



Anmerkung: Die gewählte Notenlänge bezieht sich sowohl auf Noten als auch auf Pausen.

Wenn Sie eine **punktierte Note** eingeben wollen, drücken Sie nach der Wahl der Notenlänge die Taste ..

Wenn Sie (im Noteneingabe-Modus!) eingeben: 5 . C 4 D E F G A, erhalten Sie:



Wenn Sie N-Tolen (z.B. Triolen) eingeben wollen, siehe [N-Tolen](#).

Wenn Sie Musik mit mehreren Stimmen schreiben wollen (z.B. Polyphonie), siehe: [Stimmen](#).

Tonhöhe ändern

Eine Note um einen Halbton nach oben/unten verschieben:

- Drücken Sie die ↑ oder ↓ Taste.

Eine Note diatonisch nach oben/unten verschieben:

- Drücken Sie Alt+Umschalt+↑ oder Alt+Umschalt+↓.

Anmerkung: Mit J können Sie eine Note enharmonisch verwechseln, d.h. aus einem Cis wird ein Des

Eine Note um eine Oktave nach oben/unten verschieben:

- Drücken Sie Strg+↑ (Mac: ⌘+↑) oder Strg+↓ (Mac: ⌘+↓).

Anmerkung: Das funktioniert für die Note, die Sie soeben eingegeben haben, oder für Noten, die Sie manuell mit der Maus anklicken.

Vorzeichen eingeben

Wenn eine Note mit der Pfeiltaste nach oben/unten verschoben wird, werden nötige Vorzeichen vom Programm automatisch erzeugt. Vorzeichen können auch manuell hinzugefügt werden, siehe: [Vorzeichen](#).

Tondauer ändern

Sie können auch die Länge der soeben eingegebenen Note ändern:

- Q: Halbiert die Dauer der zuletzt eingegebenen Note (Merke: Q=k__u__rz).
- w: Verdoppelt die Dauer der zuletzt eingegebenen Note.

Akkorde

Wenn Sie **über** die gerade eingegebene Note eine Akkordnote hinzufügen wollen:

- Drücken und halten sie die Umschalt-Taste Umschalt, geben Sie dann eine weitere Note mit A bis G ein.

Wenn Sie also tippen: C, D, Umschalt + F, Umschalt + A, E, F, erhalten Sie:



Wenn Sie zu einer Note ein [Intervall](#) drüber oder drunter hinzufügen wollen:

1. Stellen Sie sicher, dass eine oder mehrere Noten [markiert](#) sind.
2. Verwenden Sie eine der folgenden Optionen:


* Wählen Sie aus dem Menü [Noten](#) → [Intervall hinzufügen](#) und wählen Sie ein Intervall aus der Liste;

* Drücken Sie Alt+1-9 für Intervalle **über** der Note; (Intervalle **unterhalb** sind ebenfalls möglich, wenn man ein entsprechendes [Tastaturkürzel](#) in der Liste [Einstellungen](#)) erzeugt.

Anmerkung: Für Akkorde mit unterschiedlich langen Noten benötigen Sie verschiedene [Stimmen](#).

Noten einfügen

Wenn Sie in MuseScore Noten eingeben, werden normalerweise Noten und Pausen überschrieben. Es gibt aber mehrere Möglichkeiten, Noten *einzu*fügen.

- Sie können leere [Takte einfügen](#).
- Sie können mit [Kopieren und Einfügen](#) einen Teil der Musik nach vorne verschieben und dann an der freien Stelle neue Noten eingeben.
- Um eine Note einzufügen, drücken Sie Strg + Umschalt (Mac: ⌘ + Umschalt) + den Notennamen (A bis G). Damit wird eine Note der gewünschten Länge eingefügt, die restlichen Noten werden *im* Takt nach rechts verschoben. Wenn der Takt jetzt zu lang ist, erscheint über dem Takt ein blaues Plus-Zeichen, wie es in [Einfüge-Modus](#)  beschrieben ist.

Eine einzelne Note löschen:

- Die Note markieren und mit Entf (Mac: Rückschritt) löschen.

Einen Akkord löschen:

1. Die Esc- Taste drücken, um den Noteneingabe-Modus zu verlassen; man befindet sich dann im Normal-Modus.
2. Die Umschalt-Taste halten und auf eine Note des Akkords klicken; damit wird der ganze Akkord markiert.
3. Die Entf-Taste (Mac: Rückschritt) drücken.

Mit der Entf-Taste (Mac: Rückschritt) kann ein ganzer markierter Bereich gelöscht werden.

Tastaturkürzel

Hier ist eine Liste nützlicher Tastaturkürzel für den Noteneingabe-Modus:

- ↑ (Nach oben): Die Tonhöhe um einen Halbton erhöhen (verwendet #).
- ↓ (Nach unten): Die Tonhöhe um einen Halbton erniedrigen (verwendet b).
- Alt+1-9: Fügt ein Intervall (Prime bis None) oberhalb der aktuellen Note hinzu
- J: Ändert Note zu ihrem enharmonischen Äquivalent (ändert die Note sowohl in der "Klingenden Notation" als auch in der transponierenden Ansicht). Siehe auch Vorzeichen
- Strg+J (Mac Cmd+J): Ändert Note zu ihrem enharmonischen Äquivalent (ändert die Verwechslung nur in aktuellen Ansicht). Siehe auch Vorzeichen
- Alt+Umschalt+↑: Erhöht die Tonhöhe einer Note um einen Halbton gemäß der Tonart.
- Alt+Umschalt+↓: Vermindert die Tonhöhe einer Note um einen Halbton gemäß der Tonart.
- R: Dupliziert die zuletzt eingegebene Note.
- Q: Halbiert die Dauer der zuletzt eingegebenen Note (Merke: Q=k__u__rz).
- W: Verdoppelt die Dauer der zuletzt eingegebenen Note.
- Umschalt+Q: Verkürzt die Länge der ausgewählten Note um einen Punkt, z.B. wird aus einer punktierten Viertelnote eine Viertelnote und aus einer Viertelnote eine punktierte Achtelnote.
- Shift+W: Verlängert die Länge der ausgewählten Note um einen Punkt, z.B. wird aus einer Viertelnote eine punktierten Viertelnote und aus einer punktierten Achtelnote eine Viertelnote.
- Rückschritt: Letzte Eingabe rückgängig machen.
- Shift+←: Verschiebt die zuletzt eingegebene Note um eine Position nach links. (Wiederholen Sie dies, um die Note weiter zu verschieben.)
- Umschalt+→: Verschiebt die Note, die mit Shift+← nach links bewegt wurde, wieder um eine Position nach rechts.
- X: Dreht die Richtung des Notenhalses um (kann im Inspekteur) auf Auto Position zurück gesetzt werden).
- Umschalt+X: Befestigt den Notenkopf an der anderen Seite des Halses (kann im Inspekteur) auf Auto Position zurückgesetzt werden).

Maus

Es ist einfach, mit der Maus Noten einzugeben, aber es ist nicht die schnellste Vorgehensweise.

Sie müssen lediglich die Notendauer in der Werkzeugleiste auswählen und in die Partitur klicken, um die Notenhöhe hinzuzufügen. Wenn Sie den Mauszeiger über der Partitur im Noteneingabemodus bewegen, wird Ihnen in einer Voranzeige die Note oder Pause gezeigt, die Sie gerade dabei sind einzufügen. Sie können auf diese Weise auch Akkorde eingeben. Wenn Sie einen Akkord ersetzen wollen, drücken Sie vorher auf Umschalt.

MIDI Keyboard

Sie können auch Noten mit einem MIDI-Keyboard eingeben:

1. Verbinden Sie das MIDI-Keyboard mit dem Computer und schalten Sie es ein.
2. Starten Sie MuseScore (dies müssen Sie tun, **nachdem** das Keyboard eingeschaltet wurde).
3. Neue Partitur erstellen oder in einer vorhandenen weiter arbeiten.
4. Klicken Sie auf die Pause, wo Sie mit der Eingabe beginnen wollen.
5. Drücken Sie N, um in den Noteneingabe-Modus umzuschalten.
6. Wählen Sie eine Notenlänge wie z.B. mit5 für Viertelnoten aus, wie es in Notenlänge wählen beschrieben ist.
7. Drücken Sie einen Ton auf dem MIDI-Keyboard; der Ton sollte in Ihre Partitur übernommen werden.

Anmerkung: In der Standard-Eingabemethode, schrittweise können Sie die Töne nur nacheinander eingeben. Es gibt auch andere Eingabemethoden, siehe Noteneingabe-Methoden.

Wenn mehrere MIDI-Geräte an Ihrem Computer angeschlossen sind, müssen Sie das MIDI-Keyboard eventuell in MuseScore auswählen.

1. Wählen Sie im Menü Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...).
2. Wählen Sie den Reiter Ein/Ausgabe und wählen Sie Ihr MIDI-Keyboard unter dem Punkt "MIDI Eingabe" aus..
3. Verlassen Sie das Menü mit OK. Sie müssen MuseScore neu starten, um die Änderungen anzuwenden.

Virtuelle Klaviatur

Sie können auch mit der **Bildschirm-Klaviatur** Noten eingeben.

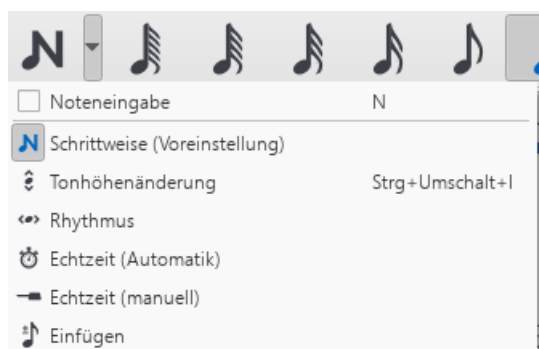
- Mit P (oder Ansicht → Klaviatur) können Sie die Bildschirm-Klaviatur ein/ausblenden.
- Halten Sie die Maus über die Klaviatur; mit der Strg (Mac: Cmd) -Taste und dem Mousrad können Sie die Größe der Klaviatur verändern.

Die Noteneingabe-Methode ist ähnlich wie beim MIDI-Keyboard:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie im Noteneingabe-Modus sind.
2. Was wollen Sie eingeben?
 - **Einzelnote**: Drücken Sie die passende Taste der virtuellen Klaviatur.
 - **Akkord**: Markieren Sie die Note, die Sie erweitern wollen, drücken und halten Sie die Umschalt-Taste und drücken Sie (evtl. nacheinander) die gewünschten Taste(n) auf der Tastatur. (In MuseScore-Versionen vor 2.1 müssen Sie die Strg (Mac: Cmd)-Taste drücken.)

Noteneingabe-Methoden

MuseScore kennt viele Noteneingabe-Methoden zusätzlich zu schrittweise. Sie erreichen alle Methoden, indem Sie zuerst in den Noteneingabe-Modus umschalten.



- Schrittweise: die Standard-Noteneingabe-Methoden. Siehe auch Einfache Noteneingabe (oben).
- Tonhöhenänderung: Ändere die Tonhöhen, ohne den Rhythmus zu ändern.
- Rhythmus: Tonlängen mit einem einfachen Klick oder einem Tastenbefehl eingeben.
- Echtzeit (Automatik): Spielen Sie ein Stück auf dem MIDI-Keyboard mit dem Tempo eines fixen Metronoms.
- Echtzeit (manuell): Spielen Sie ein Stück auf dem MIDI-Keyboard; geben Sie dabei das Tempo mit einer Taste oder einem Pedal vor.
- Einfügen: (Wurde bis zur Version 3.0.2 "Zeit-basiert" genannt): Fügen Sie Noten/Pausen ein oder löschen Sie diese, und MuseScore verschiebt den folgenden Teil des Taktes automatisch vorwärts/zurück.

Einfärben der Noten nach dem Tonumfang eines Instruments

Abhängig vom Können eines Musikers können manche Noten außerhalb des Tonumfangs eines Instruments liegen. Zur Information färbt MuseScore die Noten rot, wenn Sie für einen Profi nicht spielbar erscheinen, und olivfarben, wenn Sie für einen Laien zu schwer sind. Die Farben erscheinen nur auf dem Bildschirm, nicht auf dem Ausdruck.



Um den Tonumfang eines Instruments festzulegen und die Färbung ein(/auszuschalten, sehen Sie bitte nach bei: Verfügbarer Tonumfang (Eigenschaft: Notenzeile).

Kleine Noten/Notenköpfe

1. Wählen Sie die Note(n) aus, die Sie klein dargestellt haben wollen.
2. Mit der Checkbox "klein" im Inspekteur im Bereich "Akkord" wird die gesamte Note verkleinert, mit der Checkbox im Bereich "Note" nur der Notenkopf.

Standardmäßig beträgt die kleine Größe 70% der normalen Größe. Sie können diesen Wert verändern unter Formatierung → Stil... → Größen.

Noten ändern, die bereits eingegeben wurden

Notenlänge ändern

Sie wollen die Länge einer Note/Pause ändern:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im Noteneingabe-Modus (zum Beenden evtl. Esc drücken) befinden, und dass keine weiteren Noten markiert sind.
2. Klicken Sie auf die Note/Pause und verwenden Sie ein Tastaturkürzel oben oder die Icons für die Notenlänge in der Noteneingabeleiste.

Wenn Sie die Notenlänge vergrößern, werden die folgenden Noten/Pausen überschrieben. Wenn Sie die Notenlänge verkleinern, werden zwischen die Note und den Rest des Taktes Pausen aufgefüllt.

Wenn Sie z.B. drei Sechzehntel-Pausen in eine punktierte Achtel-Pause umwandeln wollen:

1. Klicken Sie auf die erste Sechzehntel-Pause.
2. Drücken Sie 4, um sie in eine Achtel-Pause umzuwandeln. Sie können auch w drücken und verdoppeln damit die Länge der Pause.
3. Drücken Sie ., um sie in eine punktierte Achtel-Pause umzuwandeln.

Da die Pausenlänge zunimmt, werden die zwei folgenden Sechzehntel-Pausen überschrieben.

Tonhöhe ändern

Sie wollen die Tonhöhe einer einzelnen Note ändern:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im Noteneingabe-Modus (zum Beenden evtl. Esc drücken) befinden, und dass keine weiteren Noten markiert sind.
2. Wählen Sie die gewünschte Note aus und verwenden Sie eine der folgenden Methoden:
 - o Ziehen Sie den Notenkopf mit der Maus nach oben/unten.
 - o Drücken Sie die Pfeile auf der Computer-Tastatur: ↑ (nach oben) oder ↓ (nach unten).
 - o Tippen Sie den neuen Namen (A...G) für die Note. Verwenden Sie, falls nötig, Strg+↓ oder Strg+↑, um die Oktave zu korrigieren. (Mac: Cmd+↓ or Cmd+↑). Diese Methode schaltet automatisch den Noteneingabemodus ein.

Um die Bezeichnung der Note enharmonisch zu ändern, wählen Sie die Note aus und drücken Sie J. Siehe auch: Vorzeichen.

Um die Tonhöhen in einem ganzen Bereich um ein festes Intervall zu ändern, sehen Sie nach unter Transposition.

Um die Tonhöhen in einem Bereich bei gleichbleibendem Rhythmus auf eine andere Melodie zu ändern, sehen Sie nach unter Re-pitch mode.

Falls Ihre Partitur mehrere ungeschickte Vorzeichen enthält, können Sie folgenden Befehl versuchen Werkzeuge, Versetzungszeichen neu berechnen.

Noten zu Pausen umwandeln und umgekehrt

Wenn Sie eine Pause in eine Note mit gleicher Länge umwandeln wollen:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im Noteneingabe-Modus (zum Beenden evtl. Esc drücken) befinden, und dass keine weiteren Noten markiert sind.
2. Wählen Sie die Pause aus.
3. Geben Sie mit dem gewünschten Buchstaben A–G die Note ein.

Wenn Sie eine Note in eine Pause mit gleicher Länge umwandeln wollen:

1. Vergewissern Sie sich, dass Sie sich nicht im Noteneingabe-Modus (zum Beenden evtl. Esc drücken) befinden, und dass keine weiteren Noten markiert sind.
2. Wählen Sie die Note aus.
3. Drücken Sie o (Null).

Eigenschaften von Noten

- Die horizontale Position einer Note anpassen: siehe Offset von Noten.
- Beliebige Eigenschaften von Noten bearbeiten: (Abstand, Position, Größe, Farbe, Richtung von Notenkopf und Notenhals, Playback etc.): siehe Inspekteur und Eigenschaften von Objekten.
- Layout von allen Noten in der Partitur: Layout und Formatierung, speziell die Abschnitte: Noten, Versetzungszeichen und N-Tolen.

Sehen Sie auch:

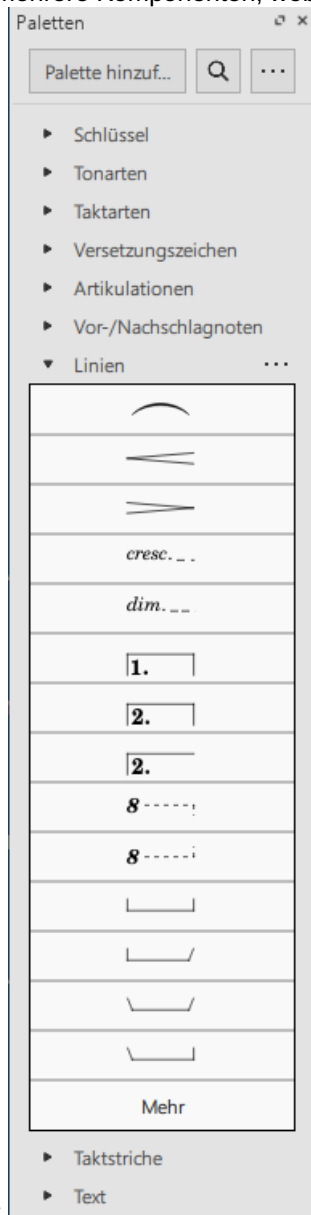
- [Noteneingabe-Methoden](#)
- [Schlagzeug-Notation](#)
- [Tabulatur](#)
- [N-Tolen](#)
- [Stimmen](#)
- [Gemeinsame Notenköpfe](#)
- [Eigenschaften](#)

Weblinks

- [Einen Akkord eingeben](#)
- [Eine Pause eingeben](#)
- [Einen Taktstrich über 2 Notenzeilen verlängern](#)
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 3 - Noteneingabe](#)
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 4 - Noteneingabe mit dem MIDI-Keyboard](#)
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 5 - Mehr Ideen für die Noteneingabe](#)
- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: Neue Noteneingabe-Methoden](#) (available as of MuseScore 2.1)

Arbeitsplätze

Der **Arbeitsplatz** enthält mehrere Komponenten, wobei die Hauptkomponente der Palettenbereich ist, der sich links vom



Dokumentfenster befindet.

Jede **Palette** ist ein Ordner mit musikalischen Symbolen (normalerweise verwandt), die auf die Partitur angewendet werden können. Klicken Sie auf den Palettennamen, um sie zu öffnen und zu schließen.

So blenden Sie den Palettenbereich des Arbeitsbereichs ein oder aus

- Drücken Sie, F9; alternativ wählen Sie im Menü Ansicht → Paletten.

MuseScore bietet zwei voreingestellte Arbeitsbereiche: **Einfach** (die Standardoption) und **Erweitert** (eine Version mit

mehr Paletten und Symbolen). Diese enthalten Symbole, die aus den verschiedenen Abschnitten des Master Palette. Außerdem können Sie Ihre eigenen benutzerdefinierten Arbeitsplätze anlegen und ändern (unterhalb).

Umschalten zwischen Arbeitsplätzen

- Wählen Sie einen neuen Arbeitsbereich aus dem Dropdown-Menü am unteren Rand des Arbeitsbereich-Bedienfelds (in Windows im rechten oberen Bildschirmbereich zu finden); alternativ wählen Sie Ansicht → Arbeitsplätze, und klicken Sie auf eine der Optionen.

Andocken/Abdocken

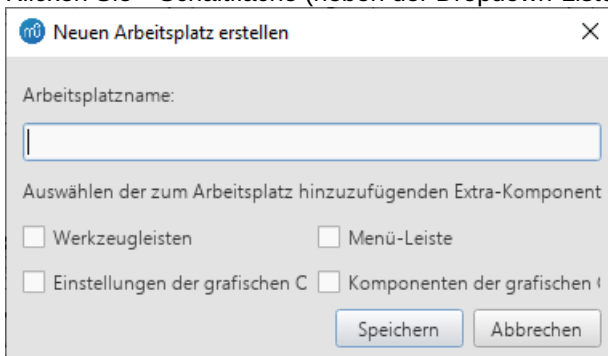
Um einen Arbeitsbereich anzudocken oder abzdocken, siehe Seiten Paletten.

Benutzerdefinierten Arbeitsplatz erstellen

Die Arbeitsbereiche "Einfach" und "Erweitert" sind voreingestellt und können vom Benutzer nicht geändert werden. In MuseScore können Sie jedoch eigene Arbeitsbereiche erstellen, die *voll editierbar sind*:

So erstellen Sie einen anpassbaren Arbeitsbereich:

1. Wählen Sie einen vorhandenen Arbeitsbereich aus: Verwenden Sie bei Bedarf die Einblendliste unten im Arbeitsbereich-Bedienfeld;
2. Klicken Sie + Schaltfläche (neben der Dropdown-Liste), wodurch der folgende Dialog angezeigt wird:



Anmerkung: kann dies auch über das Menü geöffnet werden: Ansicht → Arbeitsplatz → Neu;

3. Geben Sie einen Namen für den neuen Arbeitsbereich ein;
4. Kreuzen Sie die Komponenten an, die Sie mit dem Arbeitsbereich verbinden möchten, nämlich:
 - **Werkzeugleisten:** Ermöglicht Ihnen benutzerdefiniert die Anzeige der Werkzeigtasten und die Reihenfolge, in der sie angezeigt werden. Rufen Sie diese über Ansicht → Werkzeugleisten → Werkzeugleiste anpassen...
 - **Menüleiste:** Ermöglicht es Ihnen, die in der Menüleiste angezeigten Menüs und Menüpunkte zu ändern. NOCH NICHT IMPLEMENTIERT;
 - **GUI Komponenten:** Speichert mit dem Arbeitsbereich Informationen über die Position der GUI-Komponenten (grafische Benutzeroberfläche) und ob sie geöffnet sind oder nicht. (z. B. Inspektor, Zeitleiste);
 - **GUI Einstellungen:** Speichert die gewählten Einstellungen für die GUI-Elemente Bearbeiten → Einstellungen, wie z. B. Themen- und Canvas-Einstellungen;
5. Drücken Sie Speichern. Der neue Arbeitsbereich wird dem Bedienfeld hinzugefügt.

Um die Paletten innerhalb eines benutzerdefinierten Arbeitsbereichs einzufügen, zu löschen, umzubenennen und neu anzuordnen; oder um die Palettenanzeige zu bearbeiten; oder um die Bearbeitung von Paletteninhalten zu ermöglichen: siehe Paletten Menü.

Um Paletteninhalte hinzuzufügen, neu anzuordnen oder zu löschen: siehe Benutzerdefinierte Paletten.

Arbeitsplatz bearbeiten

So bearbeiten Sie den Namen des Arbeitsbereichs oder ändern, welche Komponenten mit dem Arbeitsbereich verbunden sind:

- Wählen Sie Ansicht → Arbeitsplatz → Bearbeiten.

Dies zeigt ein Fenster mit den gleichen Optionen wie das Dialogfeld **Neuen Arbeitsbereich erstellen** (oben).

Benutzerdefinierten Arbeitsbereich speichern

Alle Änderungen, die Sie an den Arbeitsbereichen vornehmen, werden automatisch im Programm gespeichert (keine weitere Aktion erforderlich). Jeder benutzerdefinierte Arbeitsbereich wird als separate Datei in einem Ordner namens "Arbeitsplätze" gespeichert. Sein Speicherort ist wie folgt:

- **Windows:** C:\Benutzer\[USERNAME]\AppData\Local\MuseScore\MuseScore3\ (eigentlich %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore3)
- **MacOS:** ~/Library/Application\ Support/MuseScore/MuseScore3/.

- **Linux:** `${XDG_DATA_HOME:-~/}.local/share/MuseScore/MuseScore3/`.

Siehe auch

- [Paletten](#)
- [Hauptpalette](#)

Bearbeitungsmodus

Der **Bearbeitungsmodus** ermöglicht es Ihnen, eine Vielzahl von Bearbeitungsvorgängen an einzelnen Partiturelementen durchzuführen, z. B:

- Stellen Sie die Länge und Form von Bindebögen, Linien, Taktstrichen usw. ein.
- Hinzufügen, Löschen und Formatieren von Text in Textobjekten.
- Passen Sie die Position der *meisten* Partiturelemente an (aber nicht Text).

Bearbeitungsmodus aufrufen/verlassen

Zur Eingabe Bearbeitungsmodus verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Doppelklicken Sie auf ein Element.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element und wählen Sie im Menü Element bearbeiten.
- Klicken Sie auf ein Element und drücken Sie **Alt+Umschalt+E**.

Den Bearbeitungsmodus verlassen Sie mit einer der folgenden Möglichkeiten:

- Drücken Sie **Esc**.
- Klicken Sie auf einen leeren Bereich des Dokumentfensters.

Text

Für Textbearbeitungsmodus, siehe [Text bearbeiten](#).

Linien

Siehe [Linien: Länge ändern](#), und [Bindebögen anpassen](#).

Noten

Note verschieben

Manchmal ist es notwendig, eine Note nach rechts oder links zu verschieben - um eine Kollision mit einem anderen Element zu vermeiden oder um die automatische gemeinsame Notenkopfnutzung zum Beispiel:

1. Eingabe Bearbeitungsmodus auf die gewünschte Note;
2. Drücken Sie die Pfeiltaste in die Richtung (links oder rechts), in die Sie die Note schieben möchten (oder verwenden Sie **Strg+←** oder **Strg+→** für größere Anpassungen);
3. Drücken Sie die **Esc** Taste. Dadurch kann der Notenhals neu gezeichnet werden.

Alternativ können Sie auch den Notenkopf auswählen und den "Horizontalen Versatz" (unter "Akkord") im [Inspekteur](#) verändern.

Notenhalslänge einstellen

1. Eingabe Bearbeitungsmodus auf den gewünschten Notenhals;
2. Verwenden Sie die Tastaturkürzel (unterhalb) um den Schaft zu verlängern oder zu verkürzen;
3. Beenden Sie den Bearbeitungsmodus.

Alternativ können Sie den Vorbau auswählen und den "Längen-Versatz" (unter "Notenhals") im [Inspekteur](#).

Um einen Notenhals neu anzuordnen, sollten Sie es auswählen und die Einstellung "X" oder "Y" für den "Versatz" unter "Automatische Platzierung" im Abschnitt "Element" des [Inspekteur](#).

Tastaturkürzel

Im **Bearbeitungsmodus** können die folgenden Tastaturbefehle verwendet werden, um die Position von entweder (1) a **Partitur Element** (e.g. Ornamente, Vorzeichen usw.) oder (2) ein **veränderbarer Anfasser** (z.B.: Bindebogen, Linien usw.):

- ← : Nach links um 0.1 sp, Spatium bewegen.
- → : Nach rechts um 0.1 sp bewegen

- ↑: Nach oben um 0.1 sp bewegen
- ↓: Nach unten um 0.1 sp bewegen
- Strg+← (Mac: Cmd+←): nach links um 1 sp bewegen
- Strg+→ (Mac: Cmd+→): nach rechts um 1 sp bewegen
- Strg+↑ (Mac: Cmd+↑): nach oben um 1 sp bewegen
- Strg+↓ (Mac: Cmd+↓): nach unten um 1 sp bewegen
- Alt+←: Nach links um 0.01 sp bewegen
- Alt+→: Nach rechts um 0.01 sp bewegen
- Alt+↑: Nach oben um 0.01 sp bewegen
- Alt+↓: Nach unten um 0.01 sp bewegen

Die folgenden Befehle gelten nur für **Anfasser**:

- Umschalt+←: Den Ende Anfasser **Anker** nach links um eine Note / Pause bewegen.
- Umschalt+→: Den Ende Anfasser **Anker** nach rechts um eine Note / Pause bewegen.
- Tab: Zum nächsten Anfasser wechseln.

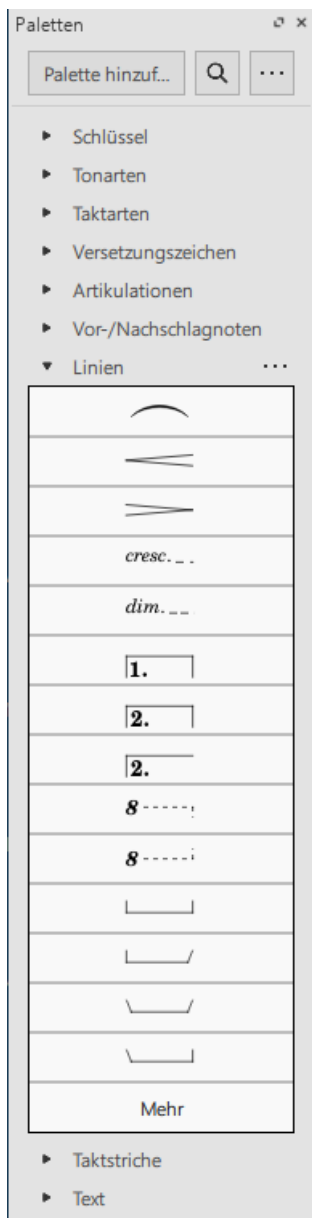
Um alle Bearbeitungen rückgängig zu machen, vergewissern Sie sich, dass Sie *sich nicht* im Bearbeitungsmodus befinden und drücken Sie Strg+R.

Siehe auch

- [Text bearbeiten](#)
- [Bindebogen](#)
- [Klammern](#)
- [Linien](#)
- [Notenbalken](#)
- [Crescendo-Diminuendo-Gabeln](#)

Paletten

Links neben dem Dokumentfenster befindet sich der Palettenbereich: Eine **Palette** ist ein Ordner mit Musiksymbolen (normalerweise verwandt), die auf die Partitur angewendet werden können. Zusammen bilden die Paletten den Hauptteil eines Arbeitsplatzes. [Arbeitsplatz](#).



Paletten anzeigen oder verbergen:

- Wählen Sie im Menü Ansicht → Paletten; oder verwenden Sie die Taste F9.

Einfacher Palettenmodus

Wenn Sie nur eine Palette gleichzeitig öffnen möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste oben im Arbeitsbereich und aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Einzelne Palette". Dadurch wird eine Palette automatisch geschlossen, wenn Sie eine andere öffnen.

Palette öffnen / schließen

- Klicken Sie einmal auf den Namen der Palette oder den zugehörigen Pfeilen.

Wenden Sie Symbole aus einer Palette an

Ein Palettensymbol kann mit einer der folgenden Methoden auf die Partitur angewendet werden:

- Wählen Sie ein oder mehrere Punktelemente aus und doppelklicken Sie auf das Palettensymbol.
- Ziehen Sie das Symbol per Drag & Drop auf das gewünschte Element in der Notenzeile.

Tip: Um eine versehentliche Neuordnung von Inhalten während der Verwendung zu verhindern, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Palettennamen und deaktivieren Sie "Bearbeitung aktivieren".

So fügen Sie beispielsweise einer Auswahl von Noten Tenuto-Markierungen (-) hinzu:

1. Auswahl der betreffenden Noten.
2. In der **Artikulationen & Ornamente** Palette, Doppelklicken Sie auf das Tenuto Symbol.

Nach dem Hinzufügen zur Partitur können Objekte kopiert, eingefügt und dupliziert werden - siehe Kopieren und Einfügen. Kopieren und Einfügen.

Benutzerdefinierte Paletten

Nachdem Sie einen benutzerdefinierten Arbeitsbereich Benutzerdefinierter Arbeitsplatz erstellt und die Bearbeitung aktiviert haben (siehe Palette menu unten), können Sie die darin enthaltenen Paletten an Ihre eigenen Anforderungen anpassen.

So fügen Sie einer benutzerdefinierten Palette ein vorhandenes Score-Element (z. B. eine Linie, einen Text, ein dynamisches Diagramm, ein Griffbrettdiagramm usw.) hinzu:

- Halten Sie Strg+Shift (Mac: Cmd+Shift) gedrückt, und ziehen Sie das Symbol auf die Palette.

So fügen Sie einem benutzerdefinierten Arbeitsbereich über die Master-Palette ein Symbol hinzu Haupt Palette:

- Ziehen Sie das Symbol aus dem Fenster der Master-Palette in eine benutzerdefinierte Palette.

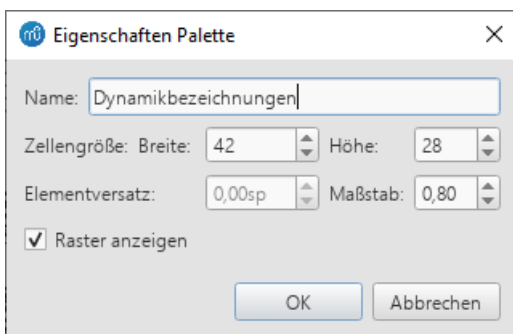
So ordnen Sie ein Symbol in einer benutzerdefinierten Palette neu an:

- Ziehen Sie das Symbol in die Zelle, in der es angezeigt werden soll, während Sie die Shift Taste drücken: Es werden Orte mit dem Symbol getauscht, das gerade diese Zelle belegt.

Paletten Menü

Wenn Sie in einem benutzerdefinierten Arbeitsbereich mit der rechten Maustaste auf den Namen einer Palette klicken, wird das folgende Menü angezeigt:

- **Eigenschaften Palette...**: Passen Sie das Erscheinungsbild der geöffneten Palette an:



- *Name*
- *Zellengröße: Breite, Höhe*
- *Elementversatz*: Passen Sie den vertikalen Versatz aller Elemente in der Palette an.
- *Maßstab*: Lassen Sie alle Palettenelemente größer oder kleiner erscheinen.
- *Raster anzeigen*: Teilen Sie die Palette visuell in Zellen auf, eine für jedes Element.
- *Weitere Elemente zeigen...*: Erstellen Sie eine Zelle, die die Master Palette öffnet.
- **Neue Palette einfügen**: Erstellen Sie eine neue leere Palette.
- **Palette nach oben / unten verschieben**: Ordnen Sie die Paletten neu an.
- **Bearbeiten aktivieren**: Ermöglicht das Ändern des Inhalts der Palette.
- **Palette speichern**: Als .mpal Datei speichern.
- **Palette laden**: Laden Sie eine .mpal Datei.
- **Palette löschen**: Entfernen Sie die Palette vollständig aus dem Arbeitsbereich.

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf ein Element in einer Palette klicken (wenn die Bearbeitung der Palette aktiviert ist), wird das folgende Menü angezeigt:

- **Löschen**: Entfernen Sie das Element aus der Palette.
- **Eigenschaften...**: Öffnen Sie den Dialog **Eigenschaften Palette**:
- *Name*: Der Tooltip, der angezeigt wird, wenn Sie mit der Maus über das Element fahren.
- *Elementsversatz (X, Y)*: Passen Sie die Position des Elements in der Palette an.
- *Inhaltsskala*: Lassen Sie das Element in der Palette größer oder kleiner erscheinen.
- *Notenlinien zeichnen*: Zeichnen Sie die fünf Linien eines Notensystems hinter dem Palettenelement.
- **Weitere Elemente**: Öffnen Sie den entsprechenden Abschnitt der Master - Palette.

Hinweis: Das Ändern von Werten in "Eigenschaften von Palettenzellen" wirkt sich nur auf das Erscheinungsbild von Elementen in der Palette aus. Ihre Größe oder Versätze auf der Punktseite werden nicht geändert.

Verhalten von angewendetem Text und Linien

Wenn das Symbol Text, das Sie aus einer Palette zur Partitur hinzufügen, ein Textelement enthält (z. B. Notenzeilentext,

Dynamik, Fingersatz, Volta usw.), werden Eigenschaften wie Schriftart, Schriftgröße, Textfarbe und Ausrichtung entsprechend angepasst zu folgenden Regeln:

1. Texteigenschaften, die vom Benutzer nicht geändert wurden, übernehmen die relevanten, vorherrschenden Textstile. Textstile.
2. Benutzerdefinierte Texteigenschaften, d.h. Diejenigen, die vom Benutzer vor dem Speichern des Symbols in einer benutzerdefinierten Palette geändert wurden, bleiben unverändert.

Im Gegensatz dazu bleiben die Linieigenschaften von Linien, die aus einer Palette angewendet werden, immer unverändert (d. H. Wie vom Benutzer vor dem Speichern in einem benutzerdefinierten Arbeitsbereich festgelegt oder in den Arbeitsbereichen "Basis" / "Erweitert" vordefiniert).

Siehe auch

- Gesamtpalette

Inspekteur

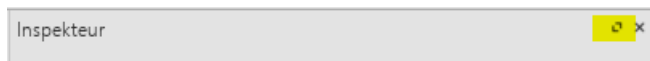
Inspekteur anzeigen

Der **Inspekteur** erscheint standardmäßig auf der rechten Seite Ihres Bildschirms. So blenden Sie ihn ein oder aus:

- Vom Menü wählen Sie **Ansicht** und aktivieren oder deaktivieren Sie **Inspekteur**; alternativ verwenden Sie das Tastenkürzel F8 (Mac: fn+F8).

So docken Sie das Bedienfeld **Inspekteur** ab:

- Klicken Sie auf das Doppelpfeil-Symbol oder doppelklicken Sie auf die obere Leiste des Bedienfelds.





Um das Panel wieder anzubringen, doppelklicken Sie erneut auf die obere Leiste. Siehe auch Seitliche Panele.

Was der Inspekteur tut

Wenn Sie ein beliebiges Objekt im Partiturfenster auswählen, werden seine Eigenschaften automatisch im **Inspekteur** angezeigt, wo sie bearbeitet werden können. Es können auch mehrere Elemente gewählt sein und gemeinsam bearbeitet werden—solange sie vom gleichen Typ sind. Wenn die ausgewählten Objekte jedoch von unterschiedlichen Typen sind, dann beschränkt sich der Inspekteur nur auf die Bearbeitung von Farbe, Sichtbarkeit und automatischer Platzierung.

"Zurücksetzen auf Stilvorgabe" and "Auf Stil einstellen" Schaltflächen

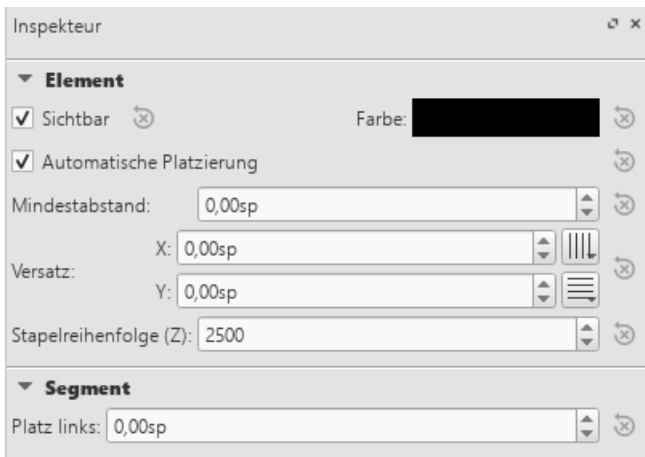
Wenn Sie ein Partiturobjekt auswählen, sind zwei Arten von Schaltflächen auf der rechten Seite des Inspektors deutlich sichtbar:

- **Zurücksetzen auf Stilvorgabe:** . Drücken Sie diese Schaltfläche, um eine bestimmte Eigenschaft auf den Standardwert zurückzusetzen - d. h. den Wert, der im Fenster Stil Menü eingetragen ist.
- **Einen Stil setzen:** . Drücken Sie diese Schaltfläche, um den Wert einer bestimmten Eigenschaft zum neuen Standard für den Stil zu machen. Dies aktualisiert die Werte im Stil Menü und alle anderen Objekte, die diesem Stil unterliegen.

Anmerkung: Sie können die Stile auch direkt aus dem Stil Menü ändern.

Inspekteur Kategorien

Eigenschaften werden im Inspekteur übersichtlich unter **Kategorien** aufgelistet. **Kategorien** erkennen Sie an der fettgedruckten Schrift. Wenn Sie z. B. einen Taktstrich auswählen, wird oben im Inspekteur Folgendes angezeigt:



Einzelheiten zu den verschiedenen Kategorien und ihren Eigenschaften finden Sie unten:

Element

Alle Partitur-Elemente - außer Rahmen, Unterbrechungen und Abstandhalter - zeigen diese Kategorie im Inspektor an, wenn sie ausgewählt sind. Die Optionen sind wie folgt:

- **Sichtbar:** Deaktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um markierte Elemente **unsichtbar** zu machen; alternativ verwenden Sie den Shortcut v (Umschalter). Unsichtbare Elemente erscheinen nicht in der Musik, wenn sie ausgedruckt oder als PDF oder Bild exportiert werden. Wenn sie trotzdem im Dokumentfenster angezeigt werden sollen, stellen Sie sicher, dass die Option "Unsichtbar anzeigen" in Ansicht → Zeige unsichtbare angehakt ist. Unsichtbare Elemente werden dann hellgrau eingefärbt.
- **Farbe:** Klicken Sie auf das Rechteck, um den Dialog "Farbauswahl" zu öffnen. Passen Sie die Farbe und Deckkraft der ausgewählten Elemente an.
- **Automatisch PLatzieren:** Siehe [Automatisches Platzieren](#).
- **Mindestabstand:** Mindestabstand zu anderen Elementen, wenn die automatische Platzierung aktiviert ist.
- **Versatz X/Y:** Ermöglicht die exakte Positionierung ausgewählter Elemente (in Bezug auf [Spatium](#) Einheiten). Eine positive Zahl bewegt die Elemente nach rechts oder unten; eine negative Zahl bewegt die Elemente nach links oder oben. [Am Raster ausrichten](#) Schaltflächen sind ebenfalls vorhanden.
- **Reihenfolge der Stapelung (Z):** Siehe [Automatisches Platzieren: Stapelreihenfolge](#)

Element Gruppe

Diese Kategorie wird nur angezeigt, wenn Sie eine Mischung aus verschiedenen Elementtypen ausgewählt haben, und erlaubt nur die Bearbeitung von Farbe, Sichtbarkeit und automatischer Platzierung.

Segment

- **Führender Freiraum:** Verwenden Sie dies, um den Abstand vor einem Element zu vergrößern oder zu verkleinern. Dies wirkt sich auch auf alle zugehörigen Textsilben aus.

Akkord



- **Versatz X/Y:** Dadurch wird die Position jeder Note in derselben Stimme wie die ausgewählte(n) Note(n) geändert. Wenn Sie Änderungen an der Position *einer einzelnen Note* vornehmen möchten, verwenden Sie die [Element](#) Kategorie stattdessen).
- **Klein:** Machen Sie die Notenköpfe und den Stiel klein.
- **Halslos:** Machen Sie den Akkord halslos.
- **Halsrichtung:** Auswahl zwischen Auto, Auf oder Ab.

Note

In dieser Kategorie können Sie Änderungen an ausgewählten Noten vornehmen (außer an der Notenposition - siehe [Element](#)). Es enthält die folgenden Eigenschaften:

- **Klein**: Notenkopf kleiner machen (Sie können die relative Größe aller kleinen Noten über das Menü festlegen: Formatierung → Stil... → Größen...).
- **Kopfgröße**: Siehe [Notenkopf Gruppen](#).
- **Kopf type**: Siehe [Notenkopf Typen](#).
- **Kopf spiegeln**: Positionieren Sie den Notenkopf links oder rechts vom Notenhals (Standard ist "Auto").
- **Auf Linie fixieren**: Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, wird die Note auf der obersten Zeile des 5-zeiligen Standardsystems fixiert.
- **Line**: Eine positive Zahl verschiebt die "feste" Note nach unten; eine negative Zahl verschiebt sie nach oben.
- **Abspielen**: Wenn Sie dieses Kontrollkästchen deaktivieren, wird die Note stummgeschaltet.
- **Stimmung**: Stimmung der Note auf den nächsten Wert einstellen [Cent](#).
- **Geschwindigkeits-Typ**: Stellt die MIDI-Anschlagstärke von Noten direkt ein. Wählen Sie eine von zwei Optionen:
 - **Versatz**: Machen Sie den in "Geschwindigkeit" angezeigten Wert *relativ* zur vorherigen dynamischen Markierung.
 - **Benutzer**: Stellen Sie den in "Geschwindigkeit" angezeigten Wert *absolut* ein (d. h. die MIDI-Anschlagstärke ist *unbeeinflusst* von dynamischen Markierungen).
- **Geschwindigkeit**: Stellen Sie die MIDI-Anschlagstärke entsprechend der unter "Geschwindigkeits-Typ" angezeigten Option ein.

Auswahl

Diese Kategorie erscheint je nach Auswahl unterschiedlich:

- Wenn Sie einen [Notenkopf](#) auswählen, werden in der Kategorie "Auswählen" Schaltflächen angezeigt, mit denen Sie die Auswahl einfach auf den Notenhals, den Balken, den Haken, den (oder die) Verlängerungspunkt(e) oder die dem Notenkopf zugeordnete n-Tolen-Nummer umschalten können (siehe Abbildung unten).



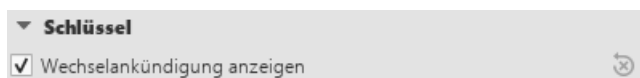
- Wenn Sie einen Bereich von Takten auswählen, können Sie in der Kategorie "Auswählen" entweder *alle Noten*, *Tonarten* oder *Pausen* auswählen.

Notenbalken

Dieser Abschnitt wird im Inspekteur angezeigt, wenn Sie eine oder mehrere Noten auswählen [Notenbalken](#), und erlaubt Ihnen, Feineinstellungen für die Position und den Winkel des Balkens vorzunehmen und auch die Abstände der Balkennoten zu ändern.

Notenschlüssel

Dieser Abschnitt erscheint, wenn Sie einen Notenschlüssel auswählen: Mit dem Kontrollkästchen können Sie die Anzeige eines vorangehenden Notenschlüssels ein-/ausschalten [Wechselankündigung anzeigen](#).



Artikulation

Diese Kategorie erscheint, wenn Sie einen [Artikulation und Ornament](#) Symbol wählen. Die folgenden Optionen sind verfügbar:

- **Richtung**: Ob das Symbol nach oben oder nach unten zeigt: gilt nur für bestimmte Symbole.
- **Anker**: Die vertikale Platzierung des Symbols:
- **Wiedergabe**: Schaltet den Wiedergabeeffekt ein/aus.
- **Zeitdehnung**: Gilt nur für Fermaten. Ermöglicht es Ihnen, die Pause in der Wiedergabe zu variieren.
- **Ornament Stil**: Eine Auswahl von Standard- oder Barock-Wiedergabe.

Griffbrett-Diagramm

Siehe [Griffbrett-Diagramm](#).

Linie

Diese Kategorie wird angezeigt, wenn ein [Linien](#) Symbol ausgewählt ist. Hier können Sie verschiedene allgemeine Eigenschaften einstellen.

- **Sichtbar:** Nur die Zeile ausblenden oder anzeigen: beliebiger Text bleibt sichtbar.
- **Diagonale zulassen:** Die Voreinstellung ist horizontal (nicht angekreuzt). Setzen Sie ein Häkchen, wenn Sie die Linie bearbeiten möchten, um eine Steigung zu erzeugen.
- **Linien Farbe/Dicke/Stil:** Stellen Sie verschiedene Eigenschaften der Linie ein.

Textliniendetails

Diese Kategorie wird angezeigt, wenn ein Linien Symbol gewählt ist. Damit können Sie den Wortlaut einer Zeile festlegen, Texteigenschaften bearbeiten, Zeilenhaken setzen und den Text im Verhältnis zur Zeile ausrichten.

- **Anfang Haken / Höhe:** Geben Sie am Anfang der Linie Keine, 90° (vertikal), 45° (gewinkelt) oder 90° zentriert an; setzen Sie die Hakenlänge.
- **Endhaken / Höhe:** Dito für das äußerste Ende der Zeile.
- **Textanfang / Fortsetzungstext / __Endtext __:** Bezieht sich auf Text ganz am Anfang der Zeile, am Anfang einer beliebigen Fortsetzungszeile oder am Ende der letzten Zeile. Alle haben die gleichen Eigenschaften, wie folgt:
- **Text:** Erstellen oder bearbeiten Sie den mit der Zeile verbundenen Text.
- **Schriftart / Größe / Stil:** Setzen Sie die Text Eigenschaften, und/oder bearbeiten Sie den Textstil von der Zeile.
- **Ausrichtung:** Legen Sie die horizontale und vertikale Ausrichtung des Textes in Bezug auf die Linie fest.
- **Platzierung:** Platzieren Sie den Text auf (oberhalb/unterhalb) oder links von der Linie.
- **Versatz X / Y:** Stellen Sie den x- und y-Versatz für eine exakte Positionierung ein.

Eigenschaften Dialog

Einige Objekttypen haben zusätzliche Eigenschaften. Diese erreichen Sie, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Objekt klicken und im Kontextmenü eine Option "... Eigenschaften" wählen. Die in diesen Dialogen verfügbaren Einstellungen werden in der Beschreibung des Objekttyps in Notation or Erweiterte Themen.
Siehe:

- Artikulationen und Ornamente
- Taktarten
- Notenzeilen und Systemtext
- Takte bearbeiten
- Notenzeilen/Instrumente Eigenschaften

Siehe auch

- Noteneingabe
- Layout und Formatierung
- Auszüge

Takte bearbeiten

Anmerkung: Um sicherzustellen, dass eingefügte oder angehängte Takte korrekt angezeigt werden, Anzeige von Mehrfachtakt sollte auf off gesetzt werden. (für ein- und ausschalten drücken Sie die Tasten).

Auswahl

Einzelner Takt

- Um einen einzelnen Takt zu wählen, klicken Sie in einem freien Bereich innerhalb des Taktes.

Mehrere Takte

- Um einen kontinuierlichen Bereich von Maßnahmen auszuwählen, siehe Umschalt + Klick Auswahl und Umschalt + Auswahl.

Einfügen

Einen einzelnen leeren Takt in die Partitur einfügen

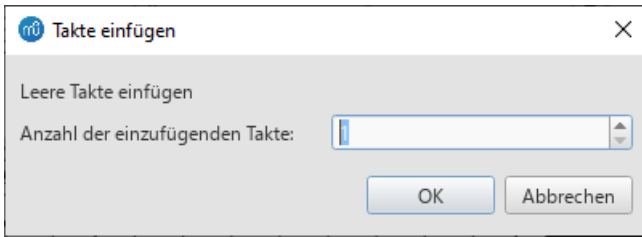
Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wähle einen Takt oder Rahmen, dann drücken Sie Einfüg (Mac Umschalt+I).
- Wähle einen Takt oder Rahmen, und wählen Sie dann aus dem Menü: Hinzufügen → Takte → Einen Takt einfügen.

Mehrere leere Takte einfügen

Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wähle einen Takt oder Rahmen, drücken Sie Strg+Einfüg (Mac: Umschalt+Entf+I); füllen Sie das Feld "Anzahl der einzufügenden Takte" aus und drücken Sie OK.



- Wählen Sie einen Takt oder Rahmen, dann wählen Sie vom Menü: Hinzufügen → Takte → Takte einfügen...; füllen Sie das Feld "Anzahl der einzufügenden Takte" aus und drücken Sie OK.

Anhängen

Einen leeren Takt am Ende der Partitur anhängen

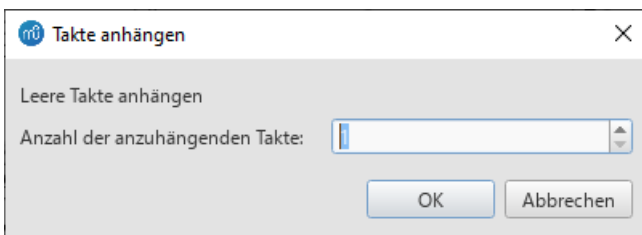
Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Drücken Sie Strg+B (Mac: ⌘+B).
- Wählen Sie vom Menü: Hinzufügen → Takte → Einen Takt anhängen.

Mehrere leere Takte am Ende der Partitur anhängen

Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Drücken Sie Alt+Umschalt+B (Mac: Option+Umschalt+B); füllen Sie das Feld "Anzahl der anzuhängenden Takte" aus und drücken Sie OK.



- Wählen Sie vom Menü: Hinzufügen → Takte → Takte anhängen...; füllen Sie das Feld "Anzahl der anzuhängenden Takte" aus und drücken Sie OK.

Löschen

Einen einzelnen Takt löschen

- Wähle den betreffenden Takt und drücken Sie Strg+Entf (Mac: Cmd+Entf).

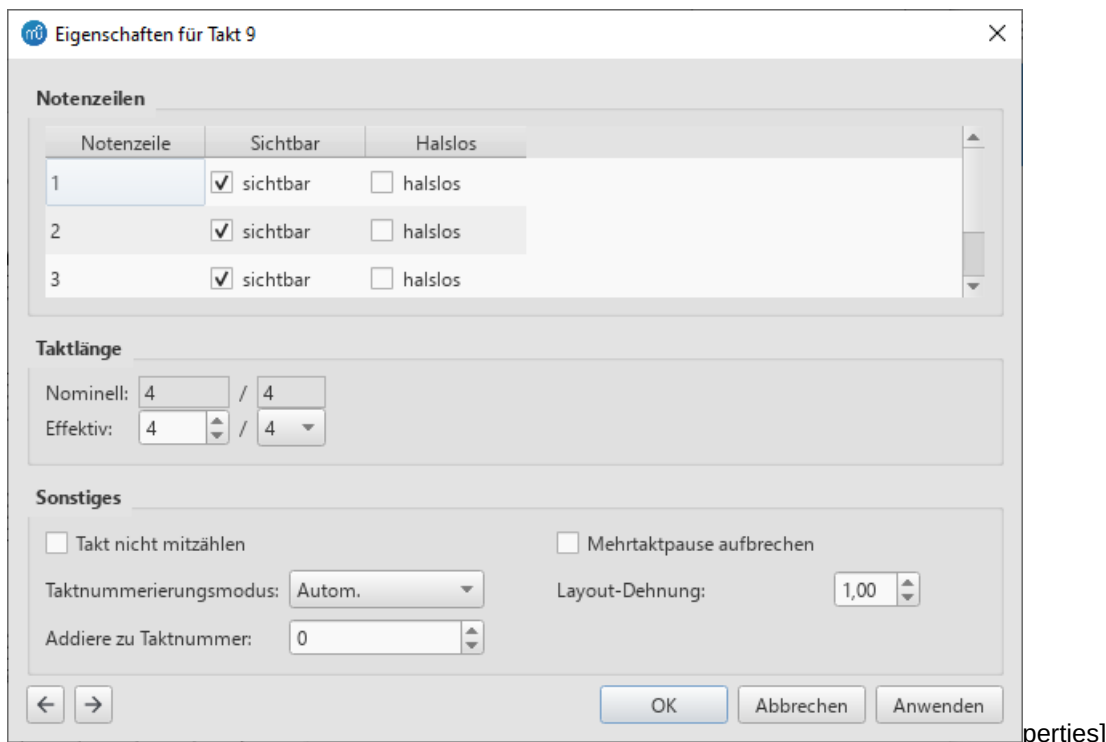
Mehrere Takte löschen

1. Wähle den Bereich der zu Löschenen Takte;
2. Drücken Sie Strg+Entf (Mac: Cmd+Entf).

Anmerkung: (1) In Partituren mit mehreren Notensystemen werden beim Löschen von Takten auch alle entsprechenden Takte in den anderen Notensystemen des Systems entfernt; (2) Wenn Sie *nur* den Taktinhalt (und nicht den Takt selbst) löschen möchten, verwenden Sie stattdessen den Befehl Entf bei Schritt "2".

Eigenschaften

Um die Eigenschaften eines Taktes zu bearbeiten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Teil des Taktes und wählen Sie Eigenschaften Takt...:



erties]

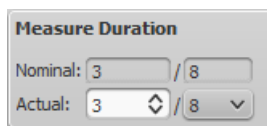
Mit den Schaltflächen   am unteren Rand des Dialogs, können Sie zum vorherigen bzw. nächsten Takt navigieren.

Notenlinie

- Die *sichtbarkeits* Eigenschaft erlaubt ihnen die Noten und Notensystemlinien der aktuellen Partitur zu zeigen/verbergen.
- Die *Notenhalslose* Eigenschaft erlaubt ihnen die Notenhäse für den aktuellen Takt zu zeigen/verbergen. Noten, die normalerweise einen Notenhals haben, wie z. B. halbe Noten (halbe Pausen) und Viertelnoten (Viertelpause), zeigen nur den Notenkopf an, wenn sie als notenhalslos markiert sind.

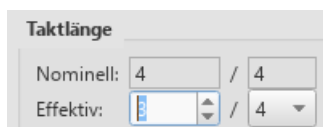
Taktlänge

Mit dieser Funktion können Sie die Taktart eines einzelnen Taktes unabhängig von der in der Partitur angegebenen Taktart anpassen. Sie können damit eine **Auftakt** (auch bekannt als *Aufschlag* oder *Arsis*), **cadenza**, **ad lib** Bereich usw.



- **Nominal** is the *apparent* time signature and cannot be edited.
- **Actual** can be set to anything you like regardless of the *nominal* time signature.

Example: In the image below, the quarter *notepickup measure* has a *nominal* time signature of 4/4, but an *actual* time sig. of 1/4. The measures in the middle are in normal 4/4 time. The complementary measure at the end of the staff, with a dotted half note, has an *actual* time sig. of 3/4.



Andere

Ausschluss der Taktnummer

Verwenden Sie "*Von der Taktzählung ausschließen*" für "unregelmäßige" Takte, d. h. solche, die bei der Taktnumerierung nicht mitgezählt werden sollen. Normalerweise wird ein Auftakt als "*Von Taktzählung ausschließen*" markiert.

Mehrtaktpausen unterbrechen

Diese Eigenschaft trennt eine Mehrtaktpause am Anfang des ausgewählten Taktes. Diese Option sollte aktiviert werden, **bevor** Sie die Option "Mehrtaktige Pausen erzeugen" im Menü Formatierung → Stil... → Partitur ausführen.

Mehrtaktige Pausen werden automatisch an wichtigen Unterbrechungen unterbrochen, z. B. an Probenzeichen, Taktartwechseln, doppelten Taktstrichen, irregular measures, usw. Die Voreinstellung für Partituren ist aus, für Instrumente ist ein.

Taktnummernmodus

Hiermit können Sie steuern, wie Taktnummern auf dem ausgewählten Takt angezeigt werden. Wählen Sie "Automatisch", "Immer anzeigen" oder "Immer ausblenden" aus der Dropdown-Liste.

Layout strecken

Mit dieser Option können Sie den horizontalen Abstand zwischen Partiturelementen (Noten, Pausen usw.) vergrößern oder verkleinern. Dies bietet eine präzisere Kontrolle über genau dieselbe Eigenschaft des Taktabstand wie die Menübefehle oder Tastaturkürzel für Dehnung erhöhen/verringern ({ und }), auf die außerhalb des Dialogs Takt Eigenschaften zugegriffen wird, während eine Takt ausgewählt ist.

Addieren zur Taktnummer

Mit der Option "Zur Taktnummer hinzufügen" können Sie auch die Taktnummerierung beeinflussen. Sie können hier positive oder negative Zahlen eingeben. Bitte beachten Sie, dass dies alle nachfolgenden Takte beeinflusst. Ein Wert von "-1" hat den gleichen Effekt wie das Markieren eines Taktes, der von der Taktzählung ausgeschlossen werden soll.

Wiedergabezähler

Wenn ein Takt vor einem Taktstrich Ende-Wiederholung steht, bestimmt dieser Wert, wie oft der Wiederholungsabschnitt wiedergegeben wird: siehe auch Wiederholungen und Sprünge.

Nummerierung

Standardmäßig nummeriert MuseScore den ersten Takt jedes Systems (außer dem ersten Takt in einem Bereich), aber andere Nummerierungsoptionen sind verfügbar: siehe Formatierung → Stil... → Taktnummerierung.

- Aktivieren Sie das Kontrollkästchen neben den "Taktnummern", um die automatischen Taktnummern einzuschalten.
- Markieren Sie "Erste anzeigen", wenn Sie den ersten Takt nummeriert haben möchten.
- Markieren Sie "Alle Notensysteme", wenn Sie Nummern in allen Notensystemen wünschen. Andernfalls werden nur im obersten Notensystem eines jeden Systems Taktnummern angezeigt.
- Wählen Sie, ob Sie Zahlen in "Jedem System" anzeigen möchten, was den ersten Takt jeder Zeile nummeriert; oder ob Sie Zahlen nach "Intervall" anzeigen und die Größe des Intervalls angeben möchten. Zum Beispiel, ein Intervall von 1 für jeden Takt; ein Intervall von 5 jeden fünften Takt.

Teilen und Verbinden

Möglicherweise möchten Sie einen längeren oder kürzeren Takt haben, ohne die Taktart zu ändern. Sie können die Dauer des Takts ändern in Takt Eigenschaften, aber es gibt auch die Möglichkeit, Takte zu teilen oder zu verbinden.

Takte verbinden

Methode A. Zum Verbinden von *nur* zwei Takten:

- Wählen Sie den Taktstrich zwischen den beiden Takten und drücken Sie Strg+Entf.

Methode B. Zum Verbinden *beliebiger Anzahl von Takten*:

1. Wähle die zu verbindenden Takte;
2. Wählen Sie in der Menüleiste Werkzeuge → Takte → Ausgewählte Takte vereinigen.

Anmerkungen: (1) Wenn Sie in einer Partitur mit mehreren Notensystemen Takte in nur einem Notensystem auswählen, werden dieselben Takte in jedem Notensystem des Systems verbunden. (2) Notenbalken werden automatisch angepasst.

Einen Takt aufteilen

Wählen Sie eine der folgenden Methoden:

- Wähle eine Note; dann die Strg Taste halten und Doppelklick auf den Taktstrich in der Palette.
- Halten Sie Strg gedrückt und ziehen einen Taktstrich (von der Palette) zu der Note an der der neue Takt beginnen soll.

- Wähle eine Note; dann vom Menü wählen Sie Werkzeuge → Takte → Takt vor ausgewählter Note aufspalten.

Anmerkung: Wenn Sie nur eine Note aus einem Notensystem auswählen, wird jedes Notensystem des Systems an der gleichen Stelle geteilt.

Weblinks

- [How to delete measures](#) ↗
- [How to span a measure over multiple systems](#) ↗ (1.x)
- [How to get scores without time signature \(and clef\)](#) ↗

Stimmen

Eine **Stimme** ist eine musikalische Linie, die rhythmisch unabhängig von anderen Stimmen derselben Notenzeile sein kann. Stimmen werden in anderen Programmen auch als "Layer" oder "Ebenen" bezeichnet.

Sie können bis zu 4 **Stimmen** in jeder Notenzeile notieren. In einer polyphonen Partitur zeigt der Notenhals der **Stimme 1 (und 3)** üblicherweise nach oben, der der **Stimme 2 (und 4)** nach unten.



Hinweis: Diese "Stimmen" sollten nicht mit "Stimmauszügen" oder "Gesangsstimmen" verwechselt werden. (Letztere können im Instrumentendialog durch drücken auf **1** hinzugefügt werden). In einer 2-zeiligen SATB Partitur sollten Stimme 1 und 2 für Sopran und Alt in der oberen Notenzeile und Stimme 1 und 2 in der unteren Notenzeile für Tenor und Bass benutzt werden—aber **nicht** Stimme 3 und 4 für Tenor und Bass.

Wie Stimmen dargestellt werden

Wenn man einen Abschnitt auswählt, werden die einzelnen Stimmen durch verschiedene Farben hervorgehoben: Stimme 1 blau, Stimme 2 grün, Stimme 3 orange und Stimme 4 violett.



Wann Stimmen gebraucht werden

- Wenn Sie Notenhälse brauchen, die in einer einzelnen Notenzeile innerhalb eines Akkordes sowohl nach oben als auch nach unten zeigen sollen.
- Wenn Sie Noten unterschiedlich langer Dauer innerhalb einer Notenzeile brauchen, die gleichzeitig gespielt werden sollen.

Wie Noten in verschiedenen Stimmen eingegeben werden


Das folgende Beispiel zeigt, wie man in einem Abschnitt zwei Stimmen notiert:

1. **Noten der ersten Stimme eingeben:** Vergewissern Sie sich, dass Sie im Noteneingabemodus sind: Stimme 1 wird in der Werkzeugleiste blau hervorgehoben.



Geben Sie zuerst die Noten der oberen Stimme ein (als Beispiel siehe Illustration oben oder weiter unten). Bei der Eingabe kann es sein, dass bei manchen Noten der Hals nach unten geht. Diese Hälse springen automatisch nach oben, sobald die zweite Stimme eingegeben wird.



2. **Schreibmarke an den Anfang des Abschnitts bewegen:** Wenn Sie die Noteneingabe eines Abschnitts in Stimme 1 beendet haben, drücken Sie wiederholt die **←**-Taste, um den Cursor Note-um-Note zu der ersten Note des Abschnitts zu bringen (oder benutzen Sie alternativ **Strg+←**, um sich Takt-um-Takt zurückzubewegen). Sie können auch sonst einfach den Noteneingabemodus verlassen (drücken Sie **Esc**) und direkt auf die erste Note klicken.
3. **Noten der zweiten Stimme eingeben:** Vergewissern Sie sich, dass Sie im Noteneingabemodus sind und die Note der ersten Stimme am Anfang des Abschnitts ausgewählt ist. Klicken Sie auf das "Stimme 2"-Symbol  (rechts in der Werkzeugleiste) oder benutzen Sie die Tastenkombination **Strg+Alt+2** (Mac: **Cmd+Option+2**). Geben Sie dann alle

Töne der unteren Stimme ein (die Notenhälse zeigen hier alle nach unten). Nach Beendigung sieht das etwa so aus:



Löschen und Versteckte Pausen

Wiederherstellung gelöschter Pausen:

Wenn eine Pause in den Stimmen 2-4 gelöscht wurde, müssen Sie sie wiederherstellen, bevor Sie eine Note auf diesem Takt in dieser Stimme eingeben können (das Problem kann z. B. in importierten XML- oder MIDI-Dateien auftreten). Der einfachste Weg, einen solchen Takt zu reparieren, besteht darin, diese Stimme zweimal mit Stimme 1 auszutauschen. Die genaue Methode finden Sie unter Stimmen von Noten austauschen (unten).

Nur die Pausen der Stimmen 2, 3 und 4 können gelöscht werden. Die Pausen aus Stimme 1 (blau) können zwar nicht gelöscht, wohl aber unsichtbar gemacht werden.

Um eine Pause zu verstecken, drücken Sie die Taste **v** oder deaktivieren Sie den Schalter "Sichtbar" im **Inspekteur**, der über das **Ansicht**-Menü oder das Tastenkürzel **F8** (Mac: **fn+F8**) aufgerufen wird.

Wenn Sie Unsichtbares anzeigen im **Ansicht**-Menü eingeschaltet haben, bleibt die Pause als schwächeres, graues Zeichen auf dem Bildschirm sichtbar. Diese versteckte Pause wird aber weder gedruckt noch erscheint sie in der Partitur, wenn die Datei als PDF, PNG, SVG, etc. exportiert wird.

Stimmen tauschen

Um Noten zwischen beliebigen Stimmen zu vertauschen:

1. Wählen Sie den **Bereich** aus.
2. Wählen Sie aus der Menüleiste **Werkzeuge** → **Stimmen**.
3. Tauschen Sie jeweils zwei Stimmen mittels der dort gezeigten Liste.

Hinweis: (a) Die Auswahl kann den Inhalt jeder Stimme umfassen, aber es werden nur je zwei Stimmen gleichzeitig ausgetauscht. (b) Wenn Sie einen Takt nur teilweise auswählen, wird die Operation trotzdem für den ganzen Takt durchgeführt.

Noten einer anderem Stimme zuordnen (ohne zu tauschen)

Es ist auch möglich, Noten einer Stimme einer anderen Stimme zuzuordnen, (ohne zu tauschen):

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich nicht im **Noteneingabemodus** befinden.
2. Einen oder mehrere Notenköpfe auswählen (aus beliebigen Stimmen).
3. In der Noteneingabe **Werkzeuge**leiste **Noteneingabe Werkzeugleiste** oder mittels des Tastenkürzels **Strg+Alt+1-4** (Mac: **Cmd+Option+1-4**) die gewünschte Stimme auswählen.

Hinweis: Für eine erfolgreiche Neuordnung müssen die folgenden Bedingungen erfüllt sein:

- Die Akkorde in der Zielstimmen müssen die gleiche Dauer wie die zu verschiebenden Noten haben.
- Oder in der Zielstimme müssen sich für die zu verschiebenden Noten ausreichend lange Pausen befinden.
- Die Noten dürfen *nicht* durch einen **Haltebogen** verbunden sein.

Navigieren zwischen Stimmen

Zum Auswählen einer Note in einer höher nummerierten Stimme als der aktuellen:

1. Benutzen Sie **Alt + ↑**, um die Auswahl auf die oberste Note in der aktuellen Stimme zu verschieben;
2. Drücken Sie **Alt + ↓**, um zu der Stimme mit der niedrigeren Nummer zu wechseln.
3. Wiederholen Sie die obigen Schritte nach Bedarf, bis die gewünschte Note ausgewählt ist.

Siehe auch

- [Tastentbefehle: Stimmen](#)
- [Notenköpfe: Gemeinsame Notenköpfe](#)

Weblinks

- [How to merge/combine/implode two staves in one with two voices](#)[↗]
- [Video tutorial: How To Write Two Parts On One Staff: Voices](#)[↗]

Ansicht und Navigation

Diese Kapitel beschreibt die verschiedenen Funktionen der Ansicht- und Zoom-Menüs, sowie die Möglichkeiten zur Navigation.

Ansicht Menü

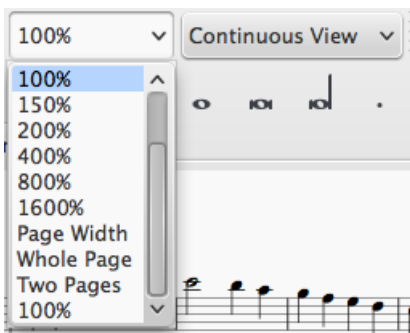
Seitenleisten und Panels anzeigen

- Paletten: F9
- Gesamtpalette: Shift+F9
- Inspekteur: F8
- Wiedergabepult: F11
- Navigator:
- Zeitleiste: F12
- Mischpult: F10
- Synthesizer
- Auswahlfilter: F6
- Klavatur: P
- Werkzeug zum Partiturvergleich

Vergrößerung (Zoom)

Es gibt verschiedene Möglichkeiten die Anzeige der Partitur zu vergrößern und verkleinern:

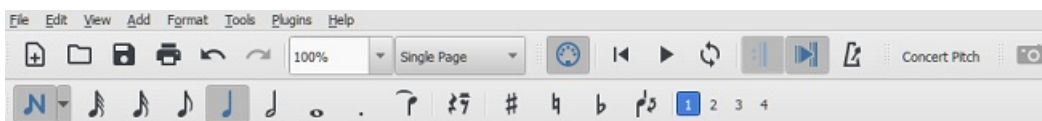
- **Tastenkürzel:**
 - Vergrößern: Strg++ (Mac: Cmd ++)
 - Verkleinern: Strg+- (Mac: Cmd +-).
- **Ansicht Menü:**
 - Vergrößern: Ansicht → Vergrößern
 - Verkleinern: Ansicht → Verkleinern.
- **Mouse**
 - Vergrößern: Mittels Mausrad nach *oben* scrollen, während Sie Strg gedrückt halten (Mac: Cmd)
 - Verkleinern: Mittels Mausrad nach *unten* scrollen, während Sie Strg gedrückt halten (Mac: Cmd).
- **Zoom-Menü in Werkzeugleiste:** Um eine bestimmte Vergrößerung (25-1600 %) einzustellen, verwenden Sie das Aufklappmenü in der Standard-Werkzeugleiste. Außerdem kann die Ansicht auf "Seitenbreite", "Ganze Seite" oder "Doppelseitig" eingestellt werden.



- **Vergrößerung auf 100% zurücksetzen:** Verwenden Sie das Tastenkürzel Strg+0 um die Ansicht auf 100% zurück zu setzen (Mac: Cmd+0).

Werkzeugleisten

Der Bereich für die **Werkzeugleiste** befindet sich zwischen der **Menüleiste** und dem **Dokumenten-Fenster**.



Der Bereich enthält folgende Werkzeugleisten:

- **Dateibefehle:** Neue Partitur, Partitur laden, Speichern, Drucken, Rückgängig, Wiederherstellen.
- **Vergrößerung/Seiten-Ansicht.**
- **Wiedergabe-Werkzeuge:** MIDI aktivieren, Zurückspulen, Wiedergabe/Pause, Schleifenwiedergabe, Metronom.

- **Klingende Notation:** Zeigt die Partitur in klingender Notation.
- **Schnappschuss:** Ermöglicht das Aufnehmen eines Schnappschusses eines Ausschnitts der Partitur.
- **Noteneingabe:** Noteneingabe-Modus, Notendauer, Haltebogen, Pausen, Versetzungszeichen, Notenhals-Richtung, Stimmen (1, 2, 3, 4).

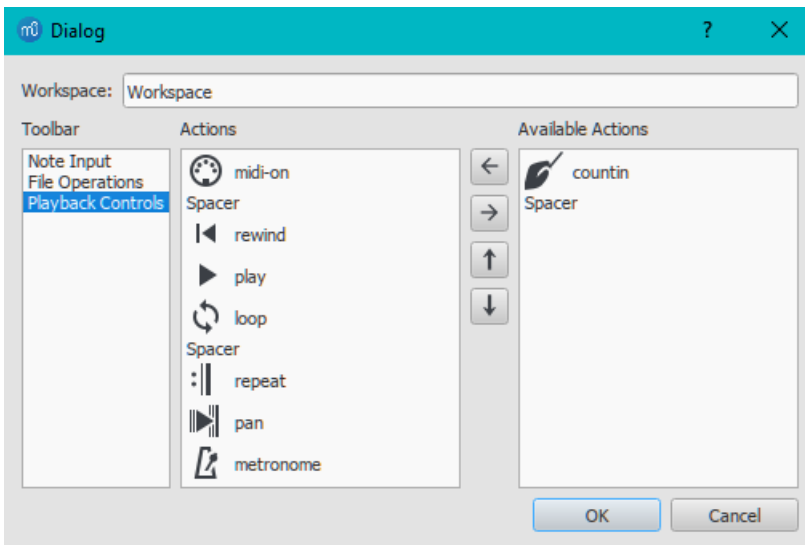
Werkzeugleisten ein-/ausblenden

Um einzelne Werkzeugleisten ein- bzw. auszublenden:

- Wählen Sie Ansicht → Werkzeugleisten und markieren bzw. demarkieren Sie die gewünschten Optionen.
- Alternativ können Sie auch per Rechts-Klick auf einen freien Bereich der Werkzeugleisten oder auf die Titelleiste des Inspektors klicken, um per Kontextmenü die entsprechenden Optionen an- bzw. abzuwählen. (*Anmerkung:* Über diesen Weg lassen sich ebenfalls die Zeitleiste, das Werkzeug zum Partiturvergleich, die Klaviatur und weitere Panels ein- und ausblenden).

Werkzeugleisten einrichten

- Wählen Sie Ansicht → Werkzeugleisten und klicken Sie auf "Werkzeugleisten einrichten..."



Das sich öffnende Dialogfenster zeigt links die anzupassenden Werkzeugleisten, die aktuell sichtbaren Werkzeuge der ausgewählten Werkzeugleiste in der Mitte und die hinzufügbaren Werkzeuge auf der rechten Seite. Nach Auswahl einer Werkzeugleiste auf der linken Seite, können Sie folgende Aktionen ausführen:

- **Werkzeug entfernen:** Wählen Sie ein Werkzeug aus der mittleren Spalte und drücken Sie auf- → um das Werkzeug aus der Werkzeugleiste zu entfernen.
- **Werkzeug hinzufügen:** Wählen Sie ein Werkzeug aus der rechten Spalte und drücken Sie auf- ← um das Werkzeug zur Werkzeugleiste hinzuzufügen.
- **Werkzeug verschieben:** Wählen Sie ein Werkzeug aus der mittleren Spalte aus und verschieben Sie es Druck auf die Tasten ↑ und ↓.

Arbeitsplätze

Wählen Sie diesen Punkt um einen eigenen Arbeitsplatz einzurichten oder einen bestehenden Arbeitsplatz anzupassen.

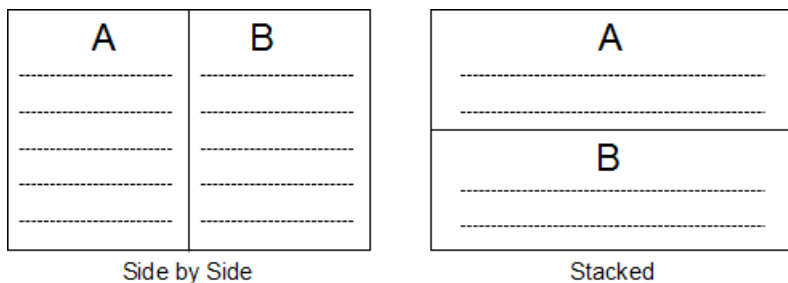
Statuszeile anzeigen

Die Statuszeile, im unteren Bereich des Fensters, gibt Informationen über das aktuell ausgewählte Element und kann über das Ansicht-Menü ein- und ausgeblendet werden.

Anzeige aufteilen

Die Displayanzeige kann aufgeteilt werden, um zwei Dokumente gleichzeitig, oder zwei Abschnitte des selben Dokumentes anzeigen zu können. Sie können das anzuzeigende Dokument pro Teilfenster per Reiter auswählen. Die Trennung zwischen den beiden Teilfenstern lässt sich verschieben, um die Größe der Bereiche anzupassen. Folgende Anzeigemodi stehen zur Verfügung:

- **Dokumente nebeneinander:** Teilt das Fenster vertikal in zwei Partituranzeigen.
- **Dokumente übereinander:** Teilt das Fenster horizontal in zwei Partituranzeigen.



Anzeige-Optionen

Dieser Bereich erlaubt das Ein- und Ausblenden von verschiedenen nicht-druckbaren Elementen:

- **Unsichtbares anzeigen:** Ein-/Ausblenden von unsichtbaren Elementen. Falls diese Option aktiv ist, werden unsichtbare Elemente im Partitur-Fenster hell grau dargestellt.
- **Nichtdruckbares anzeigen:** Ein-/Ausblenden von Umbrüchen- und Platzhalter-Symbolen.
- **Rahmen anzeigen:** Ein-/Ausblenden von Rahmen-Umrissen.
- **Seitenränder anzeigen:** Ein-/Ausblenden von Seitenrändern.

Irreguläre Takte markieren

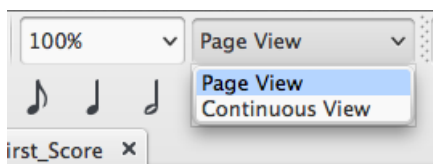
Eine blauer Strich im rechten oberen Bereich eines Taktes weist Sie darauf hin, dass die Dauer des Taktes von der eingestellten Taktart abweicht.

Ganzer Bildschirm

Der Vollbildmodus erweitert MuseScore auf den gesamten Bildschirm, um somit mehr Inhalt darstellen zu können.

Seitenansicht/Kontinuierliche Ansicht

Sie können zwischen unterschiedlichen Ansichten der Partitur mittels der Auswahlliste im Werkzeugleisten-Bereich wählen.



Zum Scrollen der Partitur:

- **Vertikal:** Bewegen Sie das Mausrad hoch oder runter.
- **Horizontal:** Drücken Sie **shift** und bewegen Sie das Mausrad hoch oder runter.

Seitenansicht

In der **Seitenansicht** wird die Partitur wie im Ausdruck oder PDF- bzw. Bild-Export dargestellt. Die Anzeige wird auf mehrere Seiten mit entsprechenden Seitenrändern umgebrochen. MuseScore fügt automatisch System- und Seiten-Umbrüche entsprechend der Einstellungen unter Seiteneinstellungen und Formatierung: Stil ein. Zusätzlich können Sie eigene System-, Seiten- und Abschnitts-Umbrüche einfügen.

Siehe Einstellungen: Oberfläche, um zwischen **horizontalem** und **vertikalem** Seitendurchlauf zu wählen.

Kontinuierliche Ansicht

In der **kontinuierlichen Ansicht** wird die Partitur als ein durchgehendes System angezeigt. Auch wenn der Anfangspunkt nicht sichtbar ist, werden Taktnummer, Instrumentennamen, Notenschlüssel, Taktart und Tonart immer auf der linken Seite des Fensters angezeigt.

Anmerkung: Da dieses Layout einfacher ist, ist die Anzeige durch MuseScore gegebenenfalls schneller als in der Seitenansicht.

Einzelne Seite

Im Anzeigemodus "**Einzelne Seite**" wird die Partitur als einzelne Seite mit unbegrenzter Seitenhöhe, jedoch ohne Seitenrändern, dargestellt. System-Umbrüche werden automatisch entsprechend der Einstellungen unter Seiteneinstellungen und Formatierung: Stil eingefügt. Zusätzlich können Sie eigene System- und Abschnitts-Umbrüche einfügen.

Seitenpanel

Der **Arbeitsplatz**, **Inspekteur** und **Auswahlfilter** wird übersichtlich auf der linken und rechten Seite des Partitur-Fensters als Seitenpanel angezeigt. Um ein Seitenpanel loszulösen können folgende Methoden verwendet werden:

- Ziehen des Panels;
- Klick auf den Doppelpfeil im oberen Bereich des Panels;
- Doppelklick auf den Titel im oberen Bereich des Panels.

Verwenden Sie folgende Methoden um ein Seitenpanel wieder anzubinden:

- Ziehen Sie ein Panel zum oberen oder unteren Bereich eines bestehenden Seitenpanels um diese vertikal über- oder untereinander anzuordnen.
- Ziehen Sie ein Panel in die Mitte eines bestehenden Panels um dieses zu überlagern. Beide Seitenpanel können dann über Reiter ausgewählt werden.

Alternativ können Sie durch einen Doppelklick auf die Titelleiste eines Panels dieses wieder in die zuvor angedockte Position zurücksetzen.

Navigation

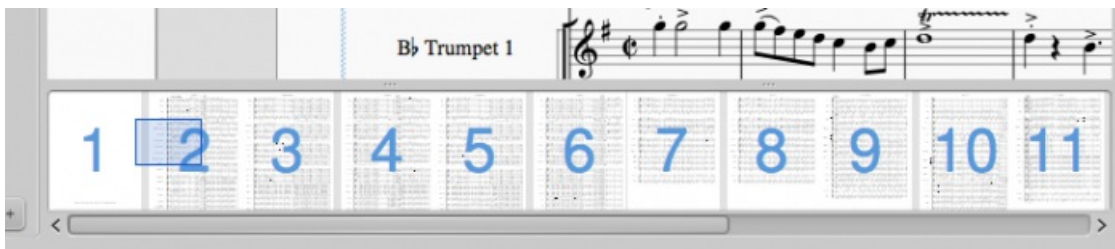
Tastenbefehle

Verschiedene Tastenbefehle stehen zur Verfügung um Ihnen die Navigation der Partitur zu erleichtern. Diese werden unter [Tastenbefehle: Navigation](#) aufgeführt.

Navigator

Der **Navigator** ist ein optionales Panel das eine Seitenvorschau der Partitur im unteren oder rechten Bereich des Dokumenten-Fensters anzeigt.

- Um den Navigator ein- oder auszublenden, wählen Sie **Ansicht → Navigator** oder verwenden Sie ein benutzerdefiniertes [Tastenkürzel](#)



Der Navigator erscheint im unteren Bereich des Dokumenten-Fensters, falls horizontaler Seitendurchlauf aktiviert ist. Bei vertikalem Seitendurchlauf wird der Navigator auf der rechten Seite angezeigt (siehe [Einstellungen: Oberfläche](#)).

Der blaue Rahmen zeigt den aktuell in der Dokumentenansicht sichtbaren Bereich des Dokumentenfensters. Ziehen Sie diese Rahmen oder klicken Sie direkt auf einen Bereich im Navigator um diesen Teil des Dokumentes anzuzeigen.

Zeitleiste

Die **Zeitleiste** zeigt eine detaillierte Zusammenfassung der Partitur mit weiteren Möglichkeiten zur Navigation.

- Zum Anzeigen der **Zeitleiste**, drücken Sie F12 oder wählen Sie **Ansicht → Zeitleiste** aus dem Menü.

Für Details, siehe [Zeitleiste](#).

Suchen

Die **Suchen**-Funktion erlaubt Ihnen schnellen Zugriff auf bestimmte Takte, [Übungsmarken](#) oder Seiten der Partitur:

1. Drücken Sie Strg+F (Mac: Cmd+F) oder wählen Sie **Bearbeiten → Suchen** aus dem Menü. Hierdurch öffnet sich die **Suchen**-Zeile (oder **Gehe zu**-Zeile) im unteren Bereich des Arbeitsplatzes.
2. Nutzen Sie eine der folgenden Funktionen:
 - **Gehe zu einem Takt:** Geben Sie die Takt-Nummer ein. Die Takt-Nummer ist dabei unabhängig von einem [Auftakt](#), [Abschnittsumbrüchen](#) oder manuellen Anpassungen der Taktnummer und beginnt bei 1.
 - **Gehe zu einer Seite:** Geben Sie die Seitennummer im Format pXX an, wobei XX der Seitenzahl entspricht. Das Kürzel "p" kommt vom englischen Wort "page".
 - **Gehe zu einer Übungsmarke (Zahl):** Geben Sie die Nummer der Übungsmarke im Format rXX an, wobei XX der Name der Übungsmarke ist. Das Kürzel "r" kommt vom englischen Begriff "rehearsal mark".

- **Gehe zu einer Übungsmarke (Buchstabe):** Geben Sie den Namen der Übungsmarke ein.

Anmerkung: Es wird empfohlen bei der Benennung von Übungsmarken die Einzelbuchstaben "R", "r", "P", "p", sowie einen dieser Buchstaben zusammen mit einer Zahl (z.B. "R1" oder "p3") zu vermeiden, da dies den Such-Algorithmus beeinflussen kann.

Siehe auch

- [Speichern/Exportieren/Ausdrucken](#)
- [Dateiformate](#)
- [Layout und Formatierung](#)

Elemente auswählen

Objekte in der Partitur - wie Noten, Takte, Artikulationen usw. - können auf verschiedene Arten ausgewählt werden: (1) Einzeln, (2) als durchgehenden Bereich, oder (3) als Liste.

Die Auswahl wird immer vor der Anwendung von Befehlen wie Löschen, Kopieren/Ausschneiden und Einfügen, Transponieren usw.

Einzelnes Objekt wählen

Die meisten Partiturobjekte können durch einfaches Anklicken im Normalmodus ausgewählt werden.

Wählen einer einzelnen Note

- Im Normalmodus, klicken Sie auf den Notenkopf.

Anmerkung: Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und sie dann kopieren und einfügen, wird nur die Tonhöhe kopiert und eingefügt - nicht die Dauer oder andere Eigenschaften (z. B. ohne Notenhals). Um die gesamte Note einschließlich aller Eigenschaften zu kopieren, müssen Sie die Taste Umschalt—wie bei der Akkordauswahl (unten) drücken.

Auswahl eines Akkords

- Im Normalmodus, drücken und halten Sie Umschalt Taste, dann klicken Sie auf den Notenkopf im Akkord.

Auswahl eines einzelnen Taktes

- Klicken Sie auf ein freies Feld innerhalb des Taktes.

Anmerkung: Um einen Bereich von aufeinanderfolgenden Takten auszuwählen, siehe Umschalt-Auswahl und Umschalt + Klick Auswahl (unterhalb).

Auswahl eines überlappenden Elementes

So wählen Sie ein Element aus einer Gruppe von überlappenden Elementen aus:

- Halten und drücken Sie Strg und klicken Sie, bis das gewünschte Element ausgewählt ist.

Auswahl eines kontinuierlichen Bereichs von Objekten

Es gibt mehrere Möglichkeiten, einen *kontinuierlichen* Bereich von Noten, Akkorden oder Takten usw. auszuwählen:

1. Umschalt + Klick Auswahl

Zur Auswahl eines Bereichs von **Noten** oder **Pausen**:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Normalmodus;
2. Klicken Sie auf die erste Note oder Pause im Bereich;
3. Drücken und halten Sie die Umschalt Taste, und klicken Sie dann auf die letzte gewünschte Note oder Pause.

Anmerkung: Das letzte ausgewählte Element kann sich im selben Notensystem oder in Notensystemen oberhalb oder unterhalb der ursprünglichen Note/Pause befinden. Alle ausgewählten Elemente werden von einem blauen Rechteck umschlossen, einschließlich der zugehörigen Linien und Artikulationen (aber nicht Voltas). Sie können den Vorgang wiederholen, um den ausgewählten Bereich nach Bedarf zu erweitern.

Auswahl von Akkordsymbolen, Liedtexten usw. (ab Version 3.5)

Ab MuseScore 3.5 wurde die Umschalt + Klick-Methode verfeinert, um die Auswahl eines kontinuierlichen Bereichs von Elementen wie Akkordsymbolen, Liedtexten usw. zu erleichtern. Zum Beispiel:

1. Klicken Sie auf das erste Akkordsymbol im gewünschten Bereich.
2. Umschalt + klicken Sie auf das letzte Akkordsymbol im Bereich.

Ergebnis Alle Akkordsymbole in diesem Bereich werden ausgewählt, und sonst nichts.

Wählen Sie eine Reihe von Takten

1. Klicken Sie auf ein freies Feld im ersten gewünschten Takt;
2. Halten Sie die Umschalt Taste gedrückt, dann klicken Sie in einen freien Bereich des letzten gewünschten Taktes.

Anmerkung: Wie bei der Notenauswahl kann der Bereich sowohl vertikal als auch horizontal erweitert werden.

2. Umschalt Auswahl

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Normalmodus befinden;
2. Wählen Sie die Erste Note, Akkord, Pause oder Takt im ausgewählten Bereich. Sie können die Auswahl bei Bedarf nach oben oder unten auf benachbarte Notensysteme erweitern, indem Sie Umschalt+↑ oder ↓ drücken;
3. Wählen Sie dann eine der folgenden Optionen:
 - Um die Auswahl jeweils um einen Akkord nach rechts zu verschieben: Drücken Sie Umschalt+→.
 - Um die Auswahl jeweils um einen Akkord nach links zu verschieben: Drücken Sie Umschalt+←.
 - Um die Auswahl jeweils um einen Takt nach rechts zu verschieben: Drücken Sie Umschalt+Strg+→ (Mac: Umschalt+Cmd+→).
 - Um die Auswahl jeweils um einen Takt nach links zu verschieben: Drücken Sie Umschalt+Strg+← (Mac: Umschalt+Cmd+←).
 - Um die Auswahl an den Anfang der Zeile zu bringen: Drücken Sie Umschalt+Pos1 (Mac: Umschalt+Fn+←).
 - Um die Auswahl an das Ende der Zeile zu verschieben: Drücken Sie Umschalt+Ende (Mac: Umschalt+Fn+→).
 - So erweitern Sie die Auswahl bis zum Anfang der Partitur: Drücken Sie Umschalt+Strg+Pos1 (Mac: Umschalt+Cmd+Fn+←).
 - So erweitern Sie die Auswahl bis zum Ende der Partitur: Drücken Sie Umschalt+Strg+Ende (Mac: Umschalt+Cmd+Fn+→).

3. Auswahl ziehen

Diese Methode kann zur Auswahl von Noten oder Pausen oder unabhängig davon zur Auswahl von Nicht-Noten-Symbolen wie Staccato-Punkten, Liedtexten usw. verwendet werden:

- Drücken und Halten Sie Umschalt Taste, und ziehen Sie dann den Cursor über den gewünschten Bereich.

4. Alles auswählen

Diese Methode wählt die *gesamte* Partitur einschließlich Noten, Pausen und zugehörigen Elementen aus. Verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

- Drücken Sie Strg+A (Mac: Cmd+A).
- Von der Menüleiste, wählen Sie Bearbeiten → Alles auswählen.

5. Abschnitt auswählen

Diese Methode wird verwendet, um einen **Abschnitt**-einen Bereich der Partitur auszuwählen, der mit einem Abschnittswechsel:

1. Klicken Sie auf eine leere Stelle in einem Takt im Abschnitt;
2. Wählen Sie in der Menüleiste Bearbeiten → Abschnitt auswählen.

Anmerkung: Siehe Kopieren und Einfügen: Auswahl Filter um zu verhindern, dass bestimmte Arten von Elementen in einer Bereichsauswahl ausgewählt werden.

Auswählen einer Liste von Objekten

Zum Auswählen einer *Liste* (oder eines diskontinuierlichen Bereichs) von Partiturelementen:

1. Klicken Sie auf das erste Element;
2. Drücken und Halten Sie die Strg (Mac: Cmd) Taste und klicken Sie nacheinander auf die gewünschten Zusatzelemente.

Anmerkung: Diese Methode kann nicht zur Auswahl von Maßnahmen verwendet werden. Verwenden Sie Einzel oder Bereich Auswahl stattdessen.

Ändern einer bestehenden Auswahl (ab Version 3.5)

Sie können auch die Methode "Strg + Klick" verwenden, um zu einer bestehenden Auswahl hinzuzufügen oder von ihr zu

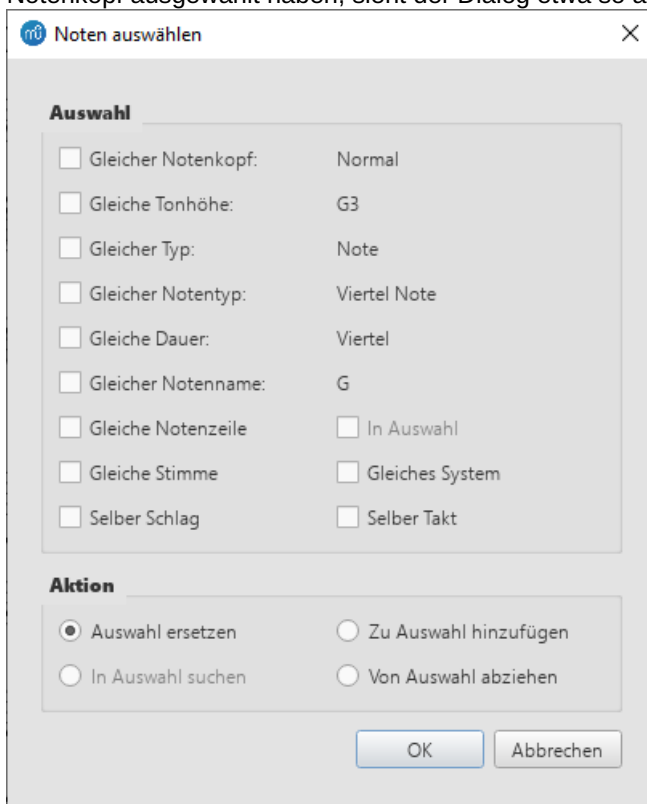
subtrahieren. Zum Beispiel:

1. Treffen Sie eine Auswahl in der Partitur mit einer der oben genannten Methoden.
2. Um ein nicht ausgewähltes Element zur Auswahl hinzuzufügen, drücken Sie **Strg** und klicken Sie sie an. Wiederholen Sie den Vorgang nach Bedarf.
3. Um ein bereits ausgewähltes Element aus der Auswahl zu entfernen, drücken Sie **Strg** und klicken Sie sie an. Wiederholen Sie den Vorgang nach Bedarf.

Alle ähnlichen auswählen

Zur Auswahl aller Elemente eines bestimmten Typs (z. B. alle Taktstriche, alle Textelemente, alle Staccato-Markierungen):

1. Wählen Sie ein Element aus;
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste und wählen Sie **Auswahl...**;
3. Es stehen mehrere Optionen zur Verfügung:
 - **Alle ähnlichen Elemente:** Wählt alle Elemente in der Partitur aus, die dem gewählten Objekt ähnlich sind.
 - **Alle ähnlichen Elemente im gleichen Notensystem:** Wählt alle Elemente im gleichen Notensystem aus, die dem gewählten Objekt ähnlich sind.
 - **Alle ähnlichen Elemente in der Bereichsauswahl:** gilt nur, wenn ein Bereich ausgewählt wurde. Wählt alle Elemente im Bereich aus, die dem gewählten Objekt ähnlich sind.
 - **Mehr...**: öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie weitere Optionen feineinstellen können. Wenn Sie zum Beispiel einen Notenkopf ausgewählt haben, sieht der Dialog etwa so aus:



Auswahl

- Gleicher Notenkopf: In diesem Beispiel werden nur Notenköpfe der gleichen Gruppe werden ausgewählt;
- Gleiche Tonhöhe: Es werden nur Notenköpfe mit gleicher Tonhöhe ausgewählt;
- Gleicher Typ: (nur Tabulatur) wählt Bundmarkierungen auf derselben Saite aus.
- Gleicher Notentyp: Alle Notenköpfe (von beliebigen group Gruppe) werden ausgewählt.
- Gleiche Dauer: Es werden nur Notenköpfe mit gleicher Dauer ausgewählt;
- Gleicher Notename: Notenköpfe mit diesem Namen in allen Oktaven werden ausgewählt;
- Gleiches Notenzeile: Es werden nur Notenköpfe im gleichen Notensystem ausgewählt.
- Gleiche Stimme: Wählt alle Noten der gleichen Stimme aus.
- In Auswahl:
- Gleiches System:

Aktion

- Auswahl ersetzen: Die Standardoption - startet die Auswahl von Grund auf;
- Zu Auswahl hinzufügen: Behält alles bei, was Sie bereits ausgewählt haben, und fügt die aktuelle Auswahl dazu;
- in Auswahl suchen:
- Von Auswahl abziehen: Behält alles bei, was Sie bereits ausgewählt haben, nimmt aber die aktuelle Auswahl weg.

Welche Auswahlen sind sinnvoll für

- Ausschneiden und Einfügen
- Bearbeitungsmodus
- Inspekteur und Objekt Eigenschaften
- Werkzeuge

Siehe auch

- Grundlagen chapter, esp. Noteneingabe
- Notation chapter, esp. Vorzeichen
- Text chapter, esp. Text editing und Rasterbasierte Bewegung von Symbolen und Notensystemtext

Kopieren und Einfügen

MuseScore unterstützt die Standardoperationen **kopieren**, **ausschneiden**, **einfügen** und **mit Zwischenablage austauschen**. Diese Befehle können auf eine Reihe von angewendet werden:

- **Musik Noten:** z. B. um einen Musikabschnitt zu wiederholen oder eine Passage um einen Schlag oder einen Takt zu verschieben.
- **Andere Partitur Elemente:** wie Artikulationen, Notensystemtext, Dynamik, Fingersatz usw.

Auf die Befehle Kopieren/Ausschneiden/Einfügen/Tauschen kann auf drei Arten zugegriffen werden:

- Aus dem Menü **Bearbeiten** (über dem Dokumentfenster) (Mac: das MuseScore-Menü).
- Aus dem Menü, das durch **Rechtsklick** auf ein Element oder einen Bereich von Elementen angezeigt wird.
- Mit einem der **Standard-Tastaturkürzel**.

Zusammenfassung der Kommandos

Kommando	Tastaturkürzel (Win)	Tastaturkürzel (Mac)	Rechtsklick Menü	Hauptmenü
Ausschneiden	Strg+X	Cmd+X	Ausschneiden	Bearbeiten → Ausschneiden
Kopieren	Strg+C	Cmd+C	Kopieren	Bearbeiten → Kopieren
Einfügen	Strg+V	Cmd+V	Einfügen	Bearbeiten → Einfügen
Mit Zwischenablage tauschen	Strg+Umschalt+X	Cmd+Umschalt+X	Mit Zwischenablage tauschen	Bearbeiten → Mit Zwischenablage tauschen

Anmerkung: Bevor Sie einen Kopier-, Ausschneide-, Einfüge- oder Tauschvorgang durchführen, sollten Sie sich im Normalmodus. Drücken Sie Esc Taste, um in den Normalmodus zu gelangen.

Noten

Sie können Noten wie folgt ausschneiden, kopieren, einfügen oder austauschen:

Kopieren oder Ausschneiden

Zum Kopieren/Ausschneiden eines Einzelnen Akkords

1. Drücken und Halten Umschalt und klicken Sie auf eine Note im Akkord.
2. Wenden Sie eine **Kopieren**- oder **Ausschneiden**-Option an (siehe Tabelle weiter oben).

Zum Kopieren/Ausschneiden eines Bereichs von Mehreren Akkorden

1. Klicken auf die erste Note oder den ersten Takt, den Sie auswählen möchten.
2. Umschalt+Klicken auf die letzte Note oder den letzten Takt, den Sie auswählen möchten. Ein blaues Rechteck hebt den von Ihnen ausgewählten Bereich hervor.
3. Wenden Sie eine **Kopieren**- oder **Ausschneiden**-Option an (siehe Tabelle weiter oben).

Einfügen

1. Klicken auf die Note oder den Takt, wo die eingefügte Auswahl beginnen soll.
2. Wenden Sie eine Option **Einfügen** an (siehe Tabelle weiter oben).

Mit Zwischenablage austauschen

Die **Mit Zwischenablage tauschen** Operation kombiniert zwei Befehle in einem: (1) Zuerst wird ein ausgewählter Teil der Partitur mit dem Inhalt der Zwischenablage überschrieben, genau wie beim Befehl *Einfügen*; (2) Zweitens wird der überschriebene Teil der Partitur *zurück in die Zwischenablage* übertragen, genau wie beim Befehl *Kopieren*.

Er kann z. B. verwendet werden, um zwei gleich lange Abschnitte einer Partitur zu vertauschen, **A** und **B**:

1. Wähle Bereich **A**, dann gelten die Ausschneiden Kommando;
2. Löschen Sie die Auswahl (durch Drücken von `Esc` oder Klicken auf einen leeren Bereich des Dokumentfensters);
3. Drücken Sie `Umschalt` und klicken Sie auf eine Note am Anfang des Abschnitts **B**. Oder, wenn **B** am Anfang eines Taktes beginnt, können Sie auch einfach wähle den Takt;
4. Wenden Sie eine Option **Mit Zwischenablage tauschen** an (siehe Tabelle weiter oben).
5. Bereich **B** befindet sich jetzt in der Zwischenablage. Einfügen bringt es zurück in den leeren Bereich der Partitur, der durch Schritt "1" entstanden ist.

Nur Tonhöhe einer einzelnen Note kopieren

Es ist möglich, *nur* die Tonhöhe einer Note zu kopieren (und keine anderen Eigenschaften), indem Sie auf den Notenkopf klicken und das Standardverfahren "Kopieren und Einfügen" oder "Kopieren und Vertauschen" anwenden. Die Tonhöhe der Zielnote ändert sich entsprechend der Tonhöhe der kopierten Note, aber die Dauer bleibt gleich.

Andere Elemente

Einige Elemente wie Notensystemtext, Dynamik, Fingersatz usw. können *nur einmal* ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden. Andere Elemente unterstützen jedoch "Mehrfache Auswahl" Ausschneiden/Kopieren/Einfügen: wie Artikulationen (sforzato, staccato usw.), Griffbrett-Diagramme, und Akkord Symbole.

Anmerkung: Der Befehl "Mit Zwischenablage Tauschen" ist nur für die Verwendung mit Musikabschnitten und nicht mit anderen Partiturelementen vorgesehen.

Kopieren oder Ausschneiden

1. Auswahl des Elements (oder Elemente).
2. Wenden Sie eine **Kopieren**- oder **Ausschneiden**-Option an (siehe Tabelle weiter oben).

Einfügen

1. Klicken auf der Note, an der die eingefügte Auswahl beginnen soll.
2. Wenden Sie eine der Optionen **Einfügen** an (siehe Tabelle weiter oben).

Im Falle von Artikulationen werden sie in genau der gleichen Reihenfolge (kontinuierlich oder intermittierend) in die Zielnoten eingefügt, wie sie in der ursprünglichen Auswahl waren.

Schnelle Wiederholung

Zum schnellen Kopieren und Einfügen einer Note, eines Takts oder einer Passage:

1. Wählen Sie einen Akkord, einen Takt oder eine Passage wieweiter oben beschrieben.
2. Drücken Sie `R`.

MuseScore kopiert und fügt die ausgewählte Notation an einem Punkt unmittelbar nach der letzten Note in der Auswahl ein. Alle vorhandenen Noten im Zielbereich werden ersetzt.

Duplizieren

Zum sofortigen Kopieren und Einfügen eines Textelements, einer Zeile oder eines anderen Objekts:

1. Drücken und halten Sie `Strg+Umschalt` (Mac: `Cmd+Umschalt`), klicken Sie auf das Element und ziehen Sie es an eine beliebige Stelle in der Partitur.
2. Lassen Sie die Maustaste los, und das ausgewählte Element wird an die neue Position geklont.

Halbe/doppelte Dauer einfügen (Version 3.1 und höher)

Mit diesen Befehlen können Sie einen Abschnitt der Partitur kopieren/ausschneiden und ihn dann an beliebiger Stelle wieder einfügen, wobei alle Notendauern entweder halbiert oder verdoppelt werden.

1. Wähle Sie den zu kopierenden Notenbereich in der Partitur aus (im Normalmodus).
2. Rufen Sie die Funktion zum Kopieren oder Ausschneiden des Bereichs auf.
3. Wählen Sie eine Zielnote (oder einen Takt) aus.
4. Wählen Sie im Menü eine der folgenden Optionen aus:
 - Bearbeiten → Halbierte Dauer einfügen (Mac: MuseScore → Halbierte Dauer einfügen).
 - Bearbeiten → Doppelte Dauer einfügen (Mac: MuseScore → Doppelte Dauer einfügen).

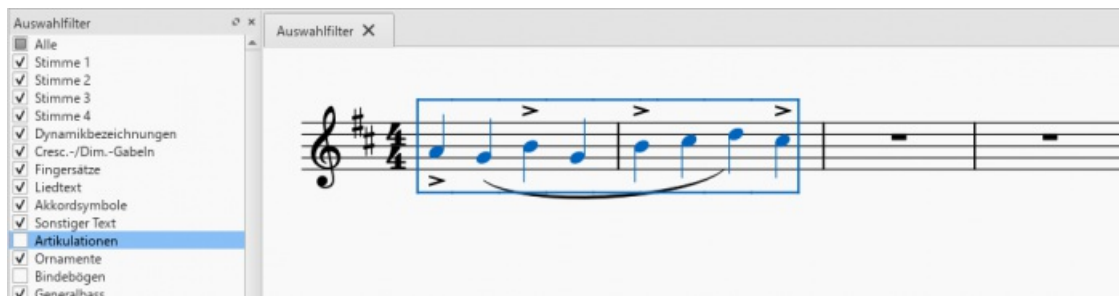
Auswahlfilter

Der **Auswahlfilter** ermöglicht es Ihnen, *exakt* auszuwählen, welche Stimmen und Elemente Sie in Ihre Auswahl aufnehmen möchten.

- Um den Auswahlfiler anzuzeigen, drücken Sie F6 (Mac: Fn+F6); oder wählen Sie aus dem Menü Ansicht → Auswahlfiler.

Der Auswahlfiler erscheint standardmäßig unten im Paletten-Fenster. Um den Anzeigort zu ändern, siehe Ansicht und Navigation: Seiten Panele.

Beispiel: Angenommen, Sie möchten die Takte 1 und 2 in der folgenden Passage (siehe Bild) kopieren, um die Takte 3 und 4 zu erhalten:



1. Stellen Sie sicher, dass der Auswahlfiler angezeigt wird (siehe oben);
2. Deaktivieren Sie die Kontrollkästchen "Artikulationen" und "Bindebögen";
3. Kopieren Sie die gewünschten Takte und fügen Sie sie ein (in diesem Beispiel 1-2 in 3-4).



Anmerkung: Der Auswahlfiler funktioniert auch mit dem Befehl Tauschen mit Zwischenablage.

Siehe auch

Wenn Sie Noten ändern möchten, ohne den Rhythmus zu verändern, können Sie auch die Tonhöhenänderung mit Kopieren und Einfügen kombinieren.

Weblinks

- [How To Paste Special - Changing note duration](#) (MuseScore HowTo)
- [Video tutorial: Lyrics, copying & dynamics](#)

Rückgängig machen und Wiederherstellen

MuseScore speichert eine unbegrenzte Anzahl von Rückgängig-/Wiederherstellen-Aktionen.

Die Standard-Tastaturkürzel sind:

- Rückgängig machen Strg+Z (Mac: Cmd+Z)
- Wiederherstellen mit Strg+Umschalt+Z oder Strg+Y (Mac: Cmd+Umschalt+Z)

Oder verwenden Sie die Schaltflächen der Symbolleiste:



Klingende Notation

Sie können wählen, ob die Partitur **ingeschriebener** oder **konzertanter** (klingender) Notation angezeigt werden soll. Die schriftliche Notation zeigt die Partitur so an, wie sie aussehen *sollte*, wenn sie für Musiker zum Lesen gedruckt wird. Während der Vorbereitung bevorzugen Sie jedoch vielleicht den Komfort, die transponierende Instrumente notiert *wie sie klingen*, ohne Transposition. In diesem Fall sollten Sie die Option "Klingende Notation" auswählen, notiert *wie sie klingen*, ohne Transposition. In diesem Fall sollten Sie die Option "Klingende Notation" auswählen.

Zum Umschalten der Partituranzeige zwischen **geschriebener** und **klingender Notation**:

- Drücken Sie Klingende Notation Schaltfläche (die sich oben rechts im Werkzeugleisten Bereich). Wenn diese Schaltfläche hervorgehoben ist, befindet sich die Partitur im Kammerton.

Bevor Sie die Partitur drucken, als PDF exportieren oder online speichern, sollten Sie sicherstellen, dass die klingende Notation Schaltfläche **ausgeschaltet** ist, und dass die einzelnen Teile richtig transponiert sind.

Siehe auch

- [Transponieren: Transponierende Instrumente](#)
- [Vorzeichen: Tonhöhen nochmals schreiben](#)

Weblinks

- [Concert pitch](#) ↗ (Wikipedia article)
- [Transposing Instrument](#) ↗ (Wikipedia article)
- [Concert pitch or not?](#) ↗ (MuseScore forum discussion)

Partituren online teilen

[Musescore.com](#) ↗ ermöglicht:

- Anzeigen und Anhören von Partituren aus einem großen Repository, das von der MuseScore-Community erstellt wurde.
- Herunterladen von Partituren in verschiedenen Formaten — MuseScore, MusicXML, PDF, MIDI, MP3.
- Upload eigener Partituren: sie können entscheiden, ob sie diese öffentlich oder privat teilen wollen (über einen privaten Link).
- Synchronisieren ihrer Partitur mit einem YouTube-Video ("Videoscores").

Hinweis: Für alle Partituren erforderlich, die nicht als PD (Public Domain) oder "Original"-Werk gekennzeichnet sind, ist ein MuseScore Pro-Konto erforderlich. Bei einem Original-Werk muss ebenfalls die Zustimmung des Besitzers vorliegen.

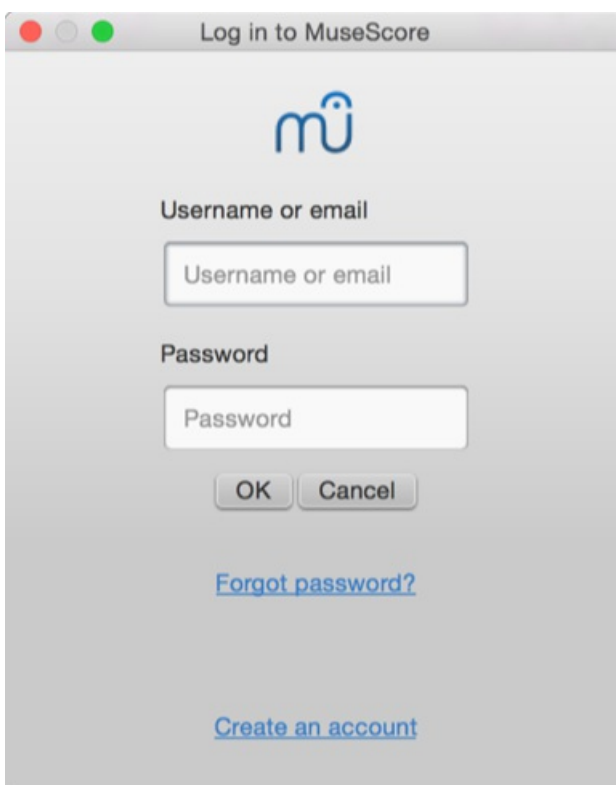
Einen Account anlegen

1. Öffnen Sie [MuseScore.com](#) ↗ und klicken Sie auf "[Create new account](#)" ↗. Wählen Sie einen Benutzernamen, geben Sie eine gültige E-Mail-Adresse ein und drücken Sie "Create New Account".
2. Nach kurzer Zeit erhalten Sie eine E-Mail vom MuseScore.com-Support. Sollten Sie keine E-mail erhalten, überprüfen Sie ihren Spam-Ordner.
3. Klicken Sie den in der E-Mail enthaltenen Link an und wechseln Sie zu Ihrem [Benutzerprofil](#) ↗ um Ihr Passwort einzugeben.

Eine Partitur direkt aus MuseScore heraus teilen

Um eine Partitur online zu speichern:

1. Stellen Sie sicher, dass die Klingende Notation **ausgeschaltet** ist und dass die einzelnen Auszüge korrekt transponiert sind.
2. Rufen Sie den Menüpunkt Datei → Online speichern... auf. Es wird nun der Dialog "Log in to MuseScore" angezeigt:



- Geben Sie Ihre E-Mail-Adresse bzw. Ihren MuseScore-Benutzernamen und ihr Passwort ein und drücken Sie OK.
Hinweis: Wenn Sie noch keinen MuseScore-Account besitzen, legen Sie diesen zuerst an, in dem Sie den Link "Create an account" anklicken. Es wird Ihr Internetbrowser gestartet und die Seite musescore.com/user/register geöffnet.
- Haben Sie sich erfolgreich angemeldet, können Sie die Informationen zu Ihrer Partitur eingeben.

- o **Title:** Titel der Partitur.
 - o **Description:** Die Beschreibung der Partitur.
 - o **Make the score private:** Wird diese Option ausgewählt, kann Ihre Partitur nur über einen privaten Link geöffnet werden. Ist die Option nicht ausgewählt, ist die Partitur für alle Benutzer sichtbar..
 - o **License:** Wählen Sie eine geeignete Urheberrechtslizenz aus der Dropdown-Liste.**Hinweis:** Die [Creative Commons license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) [↗](#), erlaubt anderen Personen, Ihre Partitur unter bestimmten Einschränkungen zu verwenden
 - o **Tags:** Sie können verschiedene **Stichworte** hinzufügen, um die Suche nach der Partitur zu vereinfachen. Trennen die Stichwörter durch Kommas voneinander.
- Existiert die Partitur bereits online, wird diese automatisch aktualisiert—wenn notwendig können Sie im Dialog Informationen zu den Änderungen hinterlegen (change log). Unter "Revision history" kann ein Revisionsverlauf abgerufen werden. Deaktivieren Sie die Option **Update the existing score**, um die Partitur online als neues Dokument zu speichern.


- Wenn Sie einen eigenen [SoundFont](#) als den standardmäßigen verwenden und es möglich ist, [MP3-Dateien](#) zu exportieren (kann bei einigen Linux-Versionen nicht der Fall sein), so wird die Option **Upload score audio** angezeigt:

More info.'"/>

Wird das Kontrollkästchen angehakt, rendert MuseScore die Klänge der Partitur unter Berücksichtigung der aktuellen [Synthesizer](#)-Einstellungen und lädt diese auf MuseScore.com hoch.


Eine Partitur auf MuseScore.com hochladen

Sie können ebenfalls selbst eine Partitur auf MuseScore.com hochladen:


1. Klicken Sie auf den [Upload link](#)  auf MuseScore.com.
2. Sie haben die gleichen Optionen wie im Menü *Online speichern*.
3. Sie haben ebenfalls Zugriff auf weitergehende Informationen wie z. B. **Genre**.

Bearbeiten einer Partitur auf MuseScore.com

Wenn Sie Änderungen an einer Ihrer Partituren auf MuseScore.com vornehmen möchten, bearbeiten Sie diese auf Ihrem eigenen Computer, speichern Sie sie und führen Sie die folgenden Schritte aus:

- Wenn Sie ihre Partitur erstmalig direkt aus MuseScore hochgeladen haben, rufen Sie erneut Datei → Online speichern... auf, diese zu aktualisieren.
- Wenn Sie Ihre Partitur ursprünglich über die [Upload-Seite](#)  auf MuseScore.com hochgeladen haben, müssen Sie die folgenden Schritte ausführen um diese zu aktualisieren:
 1. Wechseln Sie zu Ihrer Partitur-Seite auf MuseScore.com.
 2. Klicken Sie auf das Drei-Punkt-Menü : an der rechten Seite und wählen Sie "Update this score".
 3. Im folgenden Formular können Sie sowohl die aktualisierte Partitur hochladen als auch die begleitenden Informationen und Datenschutzeinstellungen ändern.




Wechsel zum direkten Aktualisieren einer Online-Partitur

Es ist viel bequemer, Online-Partituren direkt in MuseScore zu aktualisieren, als die Partitur manuell auf der Partiturseite zu aktualisieren. Führen Sie die folgenden Schritte aus, wenn Sie die Partitur ursprünglich über die Seite [Upload page](#)  hochgeladen haben und nun zur direkten Methode wechseln möchten:

1. Gehen Sie zur Partitur auf der Seite *MuseScore.com* und kopieren Sie die URL.
2. Öffnen Sie die Partitur auf ihrem Computer mit MuseScore.
3. Rufen Sie aus dem Menü Datei → Eigenschaften Partitur... auf und kopieren Sie die URL in das Feld "source".

Wenn Sie ab jetzt die Online-Partitur aktualisieren wollen, müssen Sie im Menü nur noch Datei → Online speichern... aufrufen.

Siehe auch

- [How to delete a score saved on MuseScore.com](#)  (MuseScore HowTo)
- [Score download becomes a part of the Pro subscription](#) 
- [Download becomes a part of the Pro subscription](#) 

Öffnen/Speichern/Export/Drucken

Im Menü **Datei** finden Sie Optionen zum Öffnen, Speichern, Exportieren und Drucken Ihrer Datei:



Öffnen

Abgesehen von Dateien im eigenen Format (*.mscz and *.mscx), kann MuseScore auch MusicXML, komprimierte MusicXML und MIDI Dateien, sowie eine Vielzahl von Dateien in anderen Formaten öffnen.


So öffnen Sie jede unterstützte Datei:

1. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - Drücken Sie Strg+O.
 - Klicken Sie auf das Symbol "Partitur aus Datei laden" auf der linken Seite des Symbolleistenbereichs.
 - Wählen Sie in der Menüleiste File → Öffnen....
2. Wählen Sie eine Datei und klicken Sie auf **Öffnen**; oder klicken Sie einfach doppelt auf eine Datei.

Zuletzt geöffnet ermöglicht es Ihnen, aus einer Liste der zuletzt geöffneten Partituren auszuwählen.

Speichern

Speichern, **Speichern als...**, **Kopie speichern...** und **Auswahl speichern...** können Sie native MuseScore-Dateien (.mscz und .mscx) speichern.

- **Speichern**: Aktuelle Partitur in Datei speichern.
- **Speichern als...**: Aktuelle Partitur in neuer Datei speichern.
- **Kopie speichern...**: Die aktuelle Partitur in einer neuen Datei speichern, aber die Originaldatei weiter bearbeiten.
- **Auswahl speichern...**: Ausgewählte Takte in neuer Datei speichern.
- **Online speichern...**: Zum Speichern und Freigeben Ihrer Partituren im Internet unter [MuseScore.com](https://musescore.com) . Für Details, siehe [Partituren online teilen](#).

Export

Export... ermöglichen es Ihnen, Nicht-MuseScore-Dateien zu erstellen, wie z. B. PDF, MusicXML, MIDI und verschiedene Audio- und Bildformate. Im Dialogfeld **Export** können Sie wählen, in welches Format exportiert werden soll.

- **Export...**: Exportieren Sie den aktuelle Partitur in ein Format Ihrer Wahl.

MuseScore merkt sich, welches Format Sie beim letzten Mal gewählt haben, und macht dies zum Standard für das nächste Mal.

Drucken

Drucken... ermöglicht es Ihnen, Ihre MuseScore-Datei direkt aus MuseScore auf einem Drucker zu drucken. Abhängig von Ihrem Drucker haben Sie unterschiedliche Optionen, aber im Allgemeinen können Sie den Seitenbereich, die Anzahl der Kopien und die Sortierung festlegen.

Wenn Sie einen PDF-Drucker installiert haben, könnten Sie auch mit **Drucken...** nach PDF "exportieren", aber normalerweise ist es besser, die native PDF-Option unter [Export](#) für eine genauere Wiedergabe. **Hinweis**: Damit dies mit Adobe PDF richtig funktioniert, stellen Sie sicher, dass Sie in den Druckereigenschaften das Häkchen bei "Nur Systemschriftarten verwenden, keine Dokumentschriftarten" entfernen.

Siehe auch

- [Dateiformate](#)
- [Partitur aufspalten](#)

Notation

Das vorige Kapitel → "[Grundlagen](#)" hat gezeigt, wie die [Noteneingabe](#) funktioniert und wie man mit den [Paletten](#) umgeht. Das nun folgende Kapitel "Notation" befasst sich mit unterschiedlichen Arten der Darstellung von Noten in Ihrer Partitur und weiterführenden Details zu Fragen der musikalischen Notation.

Siehe auch → "[Themen für Fortgeschrittene](#)".

Schlüssel

Häufig verwendete **Schlüssel** (Violin-, Bass-, Alt-, Tenorschlüssel) befinden sich in der [Palette Schlüssel](#) im einfachen [Arbeitsplatz](#). Eine vollständigere Auswahl an Schlüsseln befindet sich in der [Palette Schlüssel](#) im erweiterten Arbeitsplatz (siehe Bild unten).



Schlüssel hinzufügen

Schlüssel am Anfang eines Taktes hinzufügen oder ändern

- Wählen Sie einen Takt aus und klicken Sie auf ein Notenschlüsselsymbol in der Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie einen Notenschlüssel aus der Palette auf einen Takt.
- Wählen Sie einen vorhandenen Notenschlüssel aus und klicken Sie auf einen Notenschlüssel in der Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie einen neuen Notenschlüssel aus der Palette auf einen vorhandenen Notenschlüssel.

Schlüssel in einen Takt einfügen

- Klicke Sie auf eine Note und dann auf einen Schlüssel in der Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4)
- Wenn ein mitteltaktiger Notenschlüssel *bereits vorhanden ist*, können Sie auch:
 - Wählen Sie den Notenschlüssel aus und klicken Sie auf einen Notenschlüssel in der Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
 - Ziehen Sie einen neuen Notenschlüssel aus der Palette auf den Notenschlüssel.

Hinweis: Wenn der Schlüssel nicht der erste in einem System ist, wird er verkleinert dargestellt.

Beispiel: Im unten stehenden Beispiel beginnt die obere Notenzeile mit einem Violinschlüssel, wechselt sofort zum Bassschlüssel, um nach einer Note und einer Pause wieder zum Violinschlüssel zu wechseln.



Hinweis: Die Änderung eines Schlüssels verändert nicht die Tonhöhe der folgenden Noten. Stattdessen werden die Noten so versetzt, dass ihre ursprüngliche Tonhöhe unverändert bleibt. Falls gewünscht, kann zusammen mit einer Änderung des Schlüssels eine Transposition erfolgen.

Einen Schlüssel entfernen

- Wählen Sie einen Schlüssel und drücken Sie **Entf.**

Schlüsselwechselankündigung

Wenn der Wechsel des Schlüssels am Beginn eines Systems erfolgt, wird eine **Schlüsselwechselankündigung** am Ende des vorhergehenden Systems erzeugt.

Anzeigen oder Verbergen *aller* Schlüsselwechselankündigungen:

1. Wähle im Menü **Formatierung** → **Stil...** → **Seite**;
2. Wähle "Schlüsselwechselankündigung" an oder ab.

Es ist ebenfalls möglich, einzelne Schlüsselwechselankündigungen an- oder abzuwählen:

1. "Schlüsselwechselankündigung" muss im "Haupt-" Menü angewählt sein (siehe oben);
2. Wähle einen Schlüssel an und wähle danach "Wechselankündigung anzeigen" im Inspekteur ab.

Schlüssel verbergen

Schlüssel nur im ersten Takt anzeigen (für alle Notenzeilen)

1. Wähle im Menü Formatierung → Stil... → Seite;
2. Wähle "Schlüssel in allen Systemen erstellen" ab.

Schlüssel nur im ersten Takt anzeigen (für eine einzelne Notenzeile)

1. Rechts-klicke (Mac: Ctrl-Klick) die gewünschte Notenzeile, wähle Eigenschaften Notenzeile/Instrument und wähle dann "Schlüssel anzeigen" ab;
2. Öffne die Gesamtpalette, wähle das Untermenü "Symbole" und danach "Clefs" (Schlüssel) aus;
3. Ziehe einen Schlüssel aus der Gesamtpalette auf den ersten Takt einer Notenzeile oder wähle die erste Note an und doppelklicke dann den gewünschten Schlüssel in der Gesamtpalette.

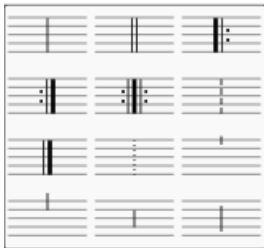
Hinweis: Diese Option kann für Tabulatur-Benutzer nützlich sein, die nicht möchten, dass der Notenschlüssel in jeder folgenden Notenzeile wiederholt wird.

Alle Schlüssel in einer einzelnen Notenzeile verbergen

1. Rechts-klicke (Mac: Ctrl-Klick) die Notenzeile und wähle Eigenschaften Notenzeile/Instrument;
2. Wähle "Schlüssel anzeigen" ab.

Taktstriche

Die gängigen Taktstriche sind in der Palette **Taktstriche** zu finden (einfacher [Arbeitsplatz](#)); die Wiederholungstaktstriche auch in der Palette **Wiederholungen und Sprünge**. Weitere Symbol sind in der Palette **Taktstriche** des erweiterten Arbeitsplatzes zu finden. Es ist auch mögliche eigene benutzerdefinierte Taktstriche zu erzeugen ([siehe unten](#)).



Taktstrich ändern

Taktstriche können auf verschiedene Weisen geändert werden:

- Wählen Sie einen Taktstrich oder einen Takt in der Partitur aus und klicken Sie dann auf ein Symbol in der Taktstrichpalette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Das gewünschte Taktstrichsymbol aus der Palette Taktstriche in den zu ändernden Takt (oder auf den zu ändernden Taktstrich) ziehen.
- Einen Taktstrich auswählen, und dann den "Stil" im "Taktstrich"-Bereich des [Inspektors](#) anpassen.

Einen beliebigen Taktstrich zu einem normalen Taktstrich umwandeln

- Den Taktstrich auswählen und **Entf** drücken.

Einen Taktstrich verbergen:

- Den Taktstrich auswählen und **v** drücken oder **Sichtbar** im Inspekteur abwählen.

Einen neuen Taktstrich einfügen

Man kann auch neue Taktstriche zwischen existierenden einfügen:

- Ziehen Sie ein Symbol aus der Taktstrichpalette auf eine Note oder Pause.
- Wählen Sie eine Note oder Pause aus und doppelklicken Sie dann auf ein Symbol aus der Taktstrichpalette.

Einen Taktstrich aufteilen

Sie können einen Taktstrich einfügen, um einen Takt in zwei separate Takte aufzuteilen. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Drücken Sie **Strg** (Mac **Cmd**) und ziehen Sie die Linie aus der Taktstrich-Palette auf die erste Note des neuen Takts.
- Wählen Sie die erste Note des neuen Taktes und drücken Sie **Strg** (Mac **Cmd**) während Sie auf einen Balken in der Palette Balken klicken (Doppelklick in Versionen vor 3.4) .

Anmerkung: Ab Version 3.1 (oder früher) werden alle auf diese Weise eingegebenen Taktstriche als normale Taktstriche

eingegeben. *Siehe auch [Einen Taktstrich teilen](#).*

Taktstriche anpassen

Wenn Sie einen oder mehrere Taktstriche auswählen, können Sie im "Taktstrich"-Bereich des **Inspektors** Eigenschaften ändern:

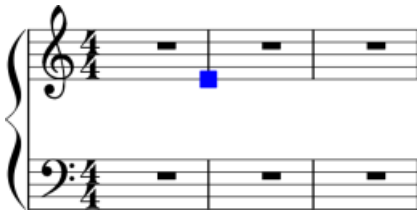
- **Stil:** Einen vordefinierte Taktstrichstil zuweisen.
- **Farbe:** Farbe ändern.
- **Versatz:** Den Taktstrich horizontal und/oder vertikal verschieben.
- **Spanne zur nächsten Notenzeile:** den ausgewählten Taktstrich bis zur nächsten Notenzeile verlängern.
- **Spanne von:** Legt das obere Ende des Taktstrichs fest. "0" ist die obere Notenzeile. Positive Zahlen verschieben nach unten, negative nach oben.
- **Spanne bis:** Legt das untere Ende des Taktstrichs fest (siehe "Spanne von").
- **Voreinstellungen Spanne:** Mit den Tasten können vordefinierte Werte angewandt werden.

Siehe auch: [Mensurstrich](#).

Durchgehende Taktstriche

Taktstriche können sich über mehrere Notenzeilen erstrecken, in der Art wie es z.B. bei Klavier oder Orgel typisch ist, oder in Orchester Partituren mehrere Instrumente einer Gruppe verbinden.

1. Doppelklicken Sie auf einen Taktstrich, um in den [Bearbeitungsmodus](#) zu gelangen.



2. Klicken Sie auf den blauen Anfasser und ziehen diesen nach unten in die nächste Notenzeile.
3. Verlassen Sie mit **Esc** den [Bearbeitungsmodus](#). Der durchgehende Taktstrich bleibt dauerhaft, und die anderen Taktstriche dieser Notenzeilen werden dann ebenfalls geändert.



Siehe auch

- [Takte bearbeiten](#)
- [Wiederholungen und Sprünge](#) für Informationen über Wiederholungstaktstriche
- [Artikulation/Ornament zu Taktstrich hinzufügen](#)

Tonarten

Die üblichen **Tonarten** befinden sich in der [Palette Tonarten](#) im einfachen und erweiterten Arbeitsplatz. Es ist auch möglich, eigene [Benutzerdefinierte Tonarten](#) zu erstellen (siehe unten).



Neue Tonart hinzufügen

Neue Tonart in *allen* Notenzeilen hinzufügen

Benutze eine der folgenden Methoden:

- Ziehe eine Tonart aus der Palette auf den freien Teil eines Taktes.
- Wähle einen Takt an und doppelklicke dann die gewünschte Tonart in der Palette.
- Wähle eine Note an und doppelklicke dann die gewünschte Tonart in der Palette.

Neue Tonart nur in *einer* Notenzeile hinzufügen

Wenn man die Tonart nur in *einer* Notenzeile ändern möchte, ohne dass sich die Tonart in den anderen Notenzeilen ändern:

- Taste Strg (Mac: ⌘) gedrückt halten, während man die Tonart aus der Palette auf den Takt zieht.

Ersetzen einer vorhandenen Tonart

Tonart in *allen* Notenzeilen ersetzen

Benutze eine der folgenden Methoden:

- Ziehe eine Tonart aus der Palette auf ein bereits vorhandenes Tonart (oder auf den Takt, der die Tonart enthält).
- Wähle die zu ersetzende Tonart an und doppelklicke dann die neue Tonart in der Palette.

Tonart in nur in *einer* Notenzeile ersetzen

Wenn man die Tonart nur in einer Notenzeile ersetzen möchte, ohne dass sich die Tonarten in den anderen Notenzeilen ändern:

- Taste Strg (Mac: ⌘) gedrückt halten, während man die Tonart aus der Palette auf die zu ersetzende Tonart zieht (oder auf den Takt, der die Tonart enthält).

Entfernen einer Tonart

Benutze eine der folgenden Methoden:

- Wähle die vorhandene Tonart an und drücke Entf.
- Ziehe die leere Tonart ("Offen/Atonal") aus der Palette (im erweiterten Arbeitsplatz) auf den Takt.

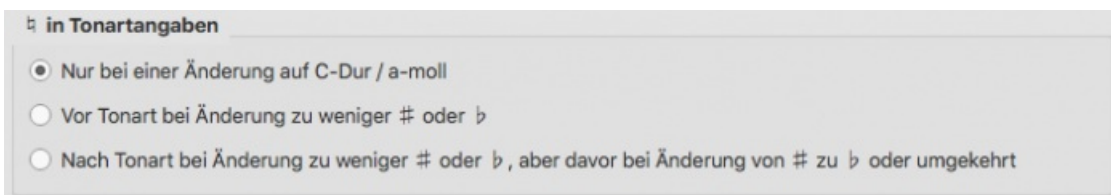
Auflösungszeichen bei Tonartwechsel

In der Grundeinstellung setzt MuseScore Auflösungszeichen nur wenn die Tonart zu C-Dur/a-Moll wechselt (keine Kreuze oder Bs). Bei allen anderen Tonartwechseln werden die neuen Versetzungszeichen dargestellt:



Es kann aber auch eingestellt werden, dass bei *allen* Tonartwechseln Auflösungszeichen angezeigt werden:

1. Wähle im Menü Formatierung → Stil... → Versetzungszeichen. Es werden die Optionen angezeigt:



2. Wähle eine der drei Optionen aus.
3. Wenn nur ein einzelner Auszug bearbeitet wird, kann die gewählte Option auf *alle* Auszüge angewendet werden, wenn Auf alle Auszüge anwenden geklickt wird.
4. Klicke OK, um das Untermenü zu verlassen.

Die ausgewählte Option "Vor Tonart bei Änderung zu weniger # oder b" sieht das Ergebnis z.B. so aus:



Die Option "Nach Tonart bei Änderung zu weniger # oder b, aber davor bei Änderung von # zu b oder umgekehrt" ergibt:



Tonartwechsel bei Mehrtaktpausen

Mehrtaktpausen werden bei einem Tonartwechsel unterbrochen:



Wechselankündigung

Um die Darstellung einer *einzelnen* Wechselankündigung auszuschalten:

- Wähle die betreffende Tonart an und wähle "Wechselankündigung anzeigen" im Bereich "Tonart" des Inspektors ab.

Um *alle* Wechselankündigungen abzuschalten:

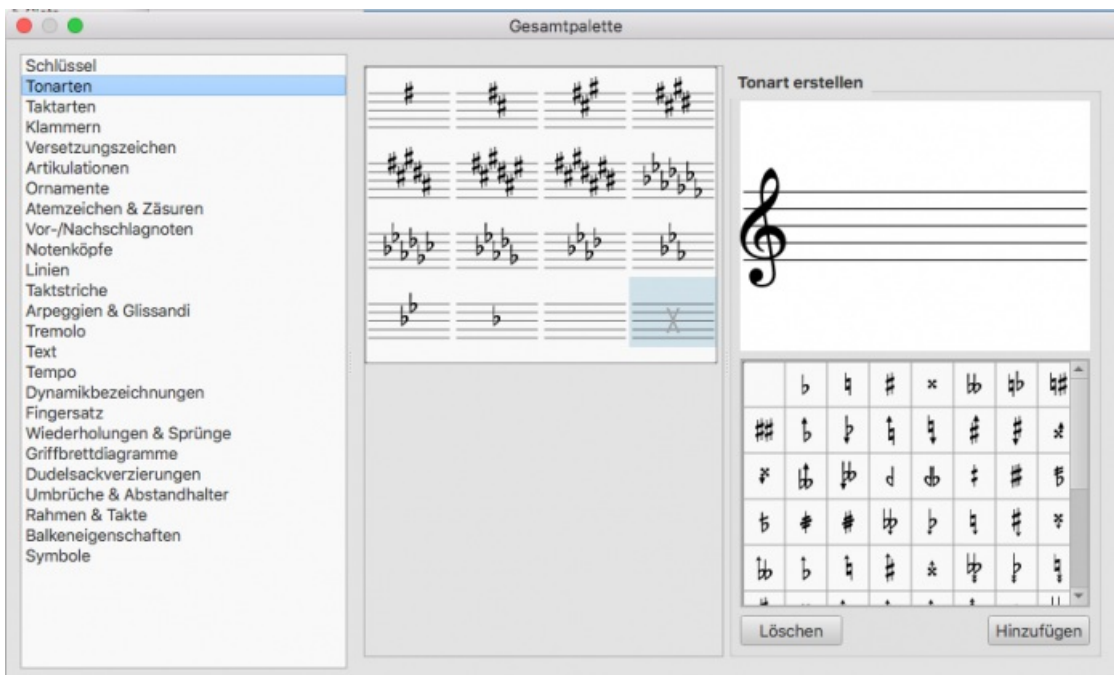
- Wähle im Menü Formatierung → Stil... → Seite und wähle "Tonartwechselankündigung erstellen" ab.

Hinweis: Tonartwechselankündigungen werden bei Abschnittsumbrüchen nicht angezeigt.

Benutzerdefinierte Tonart

Um eine benutzerdefinierte Tonart zu erstellen:

1. Drücke Umschalt+K, um den Abschnitt **Tonarten** in der Gesamtpalette aufzurufen.



2. Ziehe die entsprechenden Versetzungszeichen aus der Palette in das Feld **Tonart erstellen**, um die gewünschte Tonart zu erzeugen. **Hinweis:** Der Violinschlüssel dient nur zur Dekoration — es können hier für jede beliebige Notenzeile Tonarten erzeugt werden.
3. Drücke bei Bedarf Löschen, um alle Versetzungszeichen aus der "Notenzeile" zu entfernen.
4. Drücke Hinzufügen, um die neue Tonart der Bibliothek hinzuzufügen (Palette in der Mitte). Um eine Tonart daraus zu

löschen, Rechts-klicke (Mac: Strg-Klick) sie und wähle im Aufklappmenü Löschen.

Hinweis: Eine Einschränkung bei benutzerdefinierten Tonarten besteht darin, dass nicht auf die übliche Art transponiert werden kann. Falls eine Transponierung erforderlich wird oder der Notenschlüssel wechselt, muss ein passende neue Tonart erzeugt werden.

Um eine Tonart aus der Gesamtpalette in eine Benutzerdefinierte Palette ↗ zu bewegen:

- Ziehe die Tonart aus der Gesamtpalette auf die benutzerdefinierte Palette.

Um eine Tonart aus der Gesamtpalette direkt in die Partitur einzufügen, benutze eine der beiden Methoden:

- Wähle einen Takt an und doppelklicke dann eine Tonart in der Gesamtpalette.
- Ziehe eine Tonart aus der Gesamtpalette auf einen Takt. Um die Tonart *nur einer einzelnen Notenzeile zuzuweisen*, halte Strg (Mac: ⌘) während des Ziehens gedrückt.

Taktarten

Taktarten befinden sich in der gleichnamigen Palette sowohl im Einfachen als auch im Erweiterten Arbeitsplatz.



Taktart hinzufügen oder ändern

Benutze einer der folgenden Methoden:

- Wählen Sie eine Taktart, einen Takt, eine Note oder eine Pause aus, und klicken Sie auf eine Taktart in einer Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie eine Taktart aus einer Palette auf eine Stelle in einem Takt oder auf eine vorhandene Taktart.

Taktart löschen

- Um eine Taktart in einer Partitur zu löschen, wählen Sie sie an und drücken Entf.

Neue Taktart erzeugen

Sollte eine gewünschte Taktart in der Palette nicht verfügbar sein, kann sie wie folgt erzeugt werden:

Aus der Palette Taktarten

Verfügbar ab Version 3.3.

1. Klicken Sie in der Palette *Taktarten* auf "Mehr", dann in der Zusatzpalette auf die Schaltfläche "Taktart erstellen";
2. Geben Sie in der oberen Zeile den Zähler, den Nenner und den Text ein (letzterer ist optional, wenn die Anzeige von der tatsächlichen Taktart abweichen soll).
3. Stellen Sie das Standard-Notenbeaming im Bereich *Notengruppen* ein. Um die Standard-Balkeneigenschaften wiederherzustellen, drücken Sie zurücksetzen;
4. Drücken Sie die Schaltfläche "Hinzufügen", um die neu erstellte Taktart in die Palette *Taktarten* zu übernehmen.

Aus der Gesamt-Palette

1. Drücke Umschalt+T um den Abschnitt **Taktarten** in der Gesamtpalette aufzurufen.
2. Wähle eine beliebige Taktart in der mittleren Palette aus.
3. Stelle im Feld **Taktart erstellen** die entsprechenden Parameter ein (Zähler, Nenner, Text, Notengruppen, Balkeneigenschaften), um die gewünschte Taktart zu erzeugen. Um die ursprünglichen Balkeneigenschaften wiederherzustellen, klicke Zurücksetzen.
4. Klicke Hinzufügen, um die erzeugte Taktart der mittleren Palette hinzuzufügen. Um aus der mittleren Palette eine Taktart zu löschen, rechts-klicke (Mac: Ctrl-Klick) sie und wähle im Aufklappmenü Löschen.
5. Ziehe die Taktart aus der Gesamtpalette auf die gewünschte Stelle in der Partitur.

Falls gewünscht, kann die Taktart für die künftige Nutzung auch in einer Benutzerdefinierten Palette ↗ abgelegt werden.

Gebrochene Taktarten

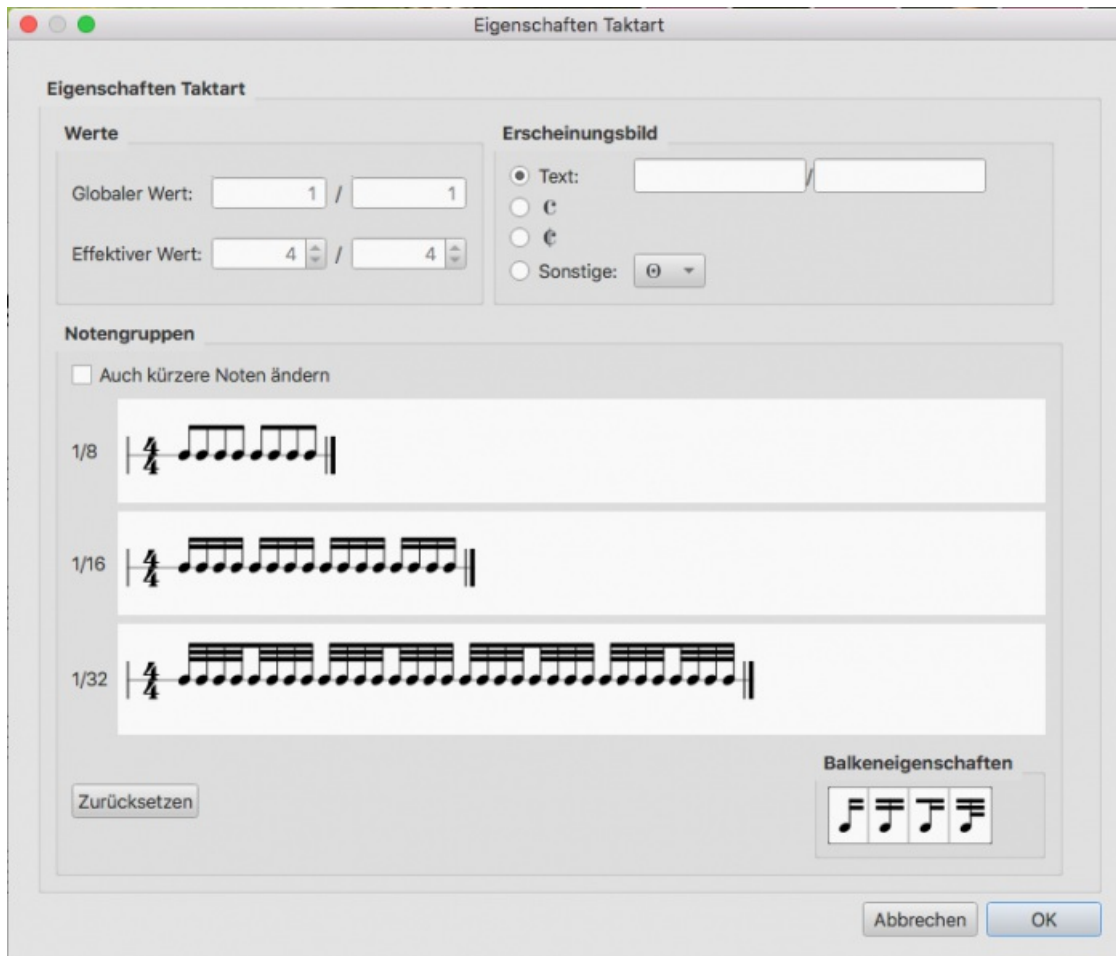
Ab Version 3.5.1 gibt es eine begrenzte Unterstützung für gebrochene Taktsignaturen. Zurzeit werden nur $\frac{1}{2}$ und $\frac{1}{4}$ unterstützt. Wenn auf Ihrer Tastatur die Zeichen nicht vorhanden sind, können Sie sie eingeben mit Alt+0189 für $\frac{1}{2}$ und

Alt+0188 für ¼ auf einigen Betriebssystemen. Sie können auch von hier aus kopieren/einfügen.

Eigenschaften Taktart

Eigenschaften Taktart Dialog aufrufen:

- Wählen Sie die Taktart aus und klicken Sie dann auf "Eigenschaften" im Bereich "Taktart" des Inspektors.
- Rechtsklicken (Mac: Strg-Klick) in der Partitur auf eine Taktart und wähle im Aufklappmenü Eigenschaften Taktart....







- **Globaler Wert:** Zeigt die globale Taktart an und wird so automatisch übernommen, wenn eine Taktart hinzugefügt oder geändert wird. Sie ist die Referenz für die Schläge (entsprechend der Anzeige in der Statuszeile) und für Tempoangaben.
- **Effektiver Wert:** Zeigt die Taktart an, die einer einzelnen Notenzeile zugewiesen wird. In der Regel ist sie dieselbe wie die globale Taktart, kann aber auch unabhängig davon gewählt werden, falls gewünscht. Siehe hierzu Lokale Taktarten.
- **Erscheinungsbild:** Ermöglicht den angezeigten Text zu ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf die zugeordnete Taktart hat. Als Beispiel siehe Taktarten für additive Rhythmen.
- **Notengruppen:** Ermöglicht es, die Balken-Voreinstellungen entsprechend der gewählten Taktart zu ändern. Siehe Balken-Voreinstellungen ändern.

Balken-Voreinstellungen ändern

Um die Balken-Einstellungen für eine bestimmte Taktart zu ändern:

1. Rechtsklicken (Mac: Strg-Klick) in der Partitur auf eine Taktart und wähle im Aufklappmenü Eigenschaften Taktart....
2. Um eine Balkenverbindung zwischen zwei Noten zu unterbrechen, klicke im Abschnitt **Notengruppen** auf die der Unterbrechung folgende Note. Um die Verbindung wieder herzustellen, klicke dieselbe Note erneut. Alternativ kann eine Balkenverbindung dadurch geändert werden, dass ein Balkensymbol auf eine Note gezogen wird:

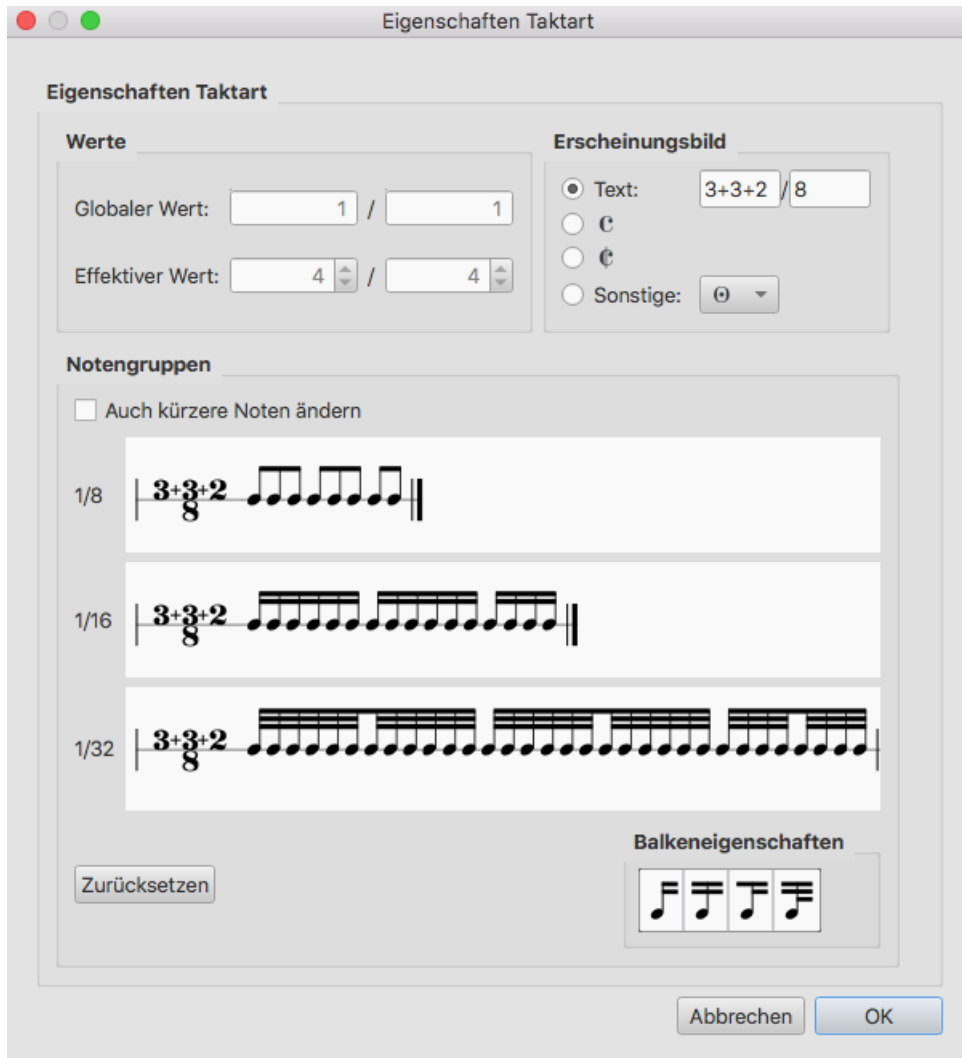
-  Balkenverbindung beginnt bei dieser Note.
-  Balkenverbindung bei dieser Note nicht beenden.
-  Setze von 1/8-Noten die Balkenverbindung nach links von dieser Note.
-  Setze von 1/16-Noten die Balkenverbindung nach links von dieser Note.

Wenn "Auch kürzere Noten ändern" angewählt ist, werden die gewählten Balkenverbindungen auch auf Noten mit einem noch kürzeren Wert angewendet. Klicken Sie Zurücksetzen, um die getätigten Änderungen wieder aufzuheben.

Taktarten für additive Rhythmen

Additive Rhythmen (auch Akzentverschiebung genannt) werden manchmal benutzt, um die Betonung der Schläge innerhalb eines Taktes zu verdeutlichen. Um eine Taktart für einen additiven Rhythmus zu erzeugen:

1. Rechtsklicken (Mac: strg-Klick) in der Partitur auf eine Taktart und wähle im Aufklappmenü Eigenschaften Taktart....
2. Passen Sie im Abschnitt **Erscheinungsbild** die Eigenschaft "Text" nach Bedarf an;
3. Stelle die entsprechenden **Notengruppen** ein, falls gewünscht.



Hinweis: Auch im Abschnitt Taktarten der Gesamtpalette können zusätzliche Taktarten erzeugt werden (siehe oben).

Lokale Taktarten

Manchmal werden in einer Partitur Notenzeilen mit unterschiedlichen Taktarten verwendet, die gleichzeitig gespielt werden, z.B. in Bachs 26. Goldberg Variation:



Im obigen Beispiel ist die globale Taktart 3/4, die Taktart für die obere Notenzeile wurde davon unabhängig auf 18/16 gesetzt.

Um eine **Lokale Taktart** einer einzelnen Notenzeile zuzuweisen:

- Halten Sie gedrückt Strg (Mac: Cmd) gedrückt und ziehe aus der Palette eine Taktart auf einen leeren Takt.

Darstellungsgröße einer Taktart ändern

- Wähle eine Taktart in der Partitur an und stelle dann im Abschnitt "Taktart" des Inspektors die gewünschten Werte für "Maßstab X" (Breite) and " Y" (Höhe) ein. Die vorgenommenen Änderungen erscheinen gleichzeitig bei der Darstellung der Taktart in der Partitur.

Auftakte und Kadenzen

Gelegentlich ist es erforderlich, die Anzahl der Schläge eines Taktes zu erhöhen oder zu verringern, z.B. in einem Auftakt (Arsis) oder bei Kadenzen etc. Siehe Takte bearbeiten: Taktlänge.

Wechsel der Taktart und Abschnittsumbrüche

Mehrtaktpausen werden unterbrochen, sobald ein Taktartenwechsel stattfindet. Bei einem Abschnittsumbruch wird keine Taktartwechselanzeige im vorhergehenden Takt angezeigt.

Siehe auch

- Tonarten

Weblinks

- How To Using Polyrythm, mixed meters and local time signatures in MuseScore [↗](#)
- Additiver Rhythmus [↗](#) auf Wikipedia.

Versetzungszeichen

Die häufigsten Arten von **Versetzungszeichen** findet man in der Werkzeugleiste über der Partitur sowie in der Palette Versetzungszeichen im einfachen Arbeitsplatz

	#	b	×	bb
h	()			

Eine umfangreichere Sammlung von Versetzungszeichen findet man in der Palette Versetzungszeichen im erweiterten Arbeitsplatz.

Versetzungszeichen hinzufügen

Versetzungszeichen werden automatisch vor eine Note gesetzt, wenn ihre Tonhöhe verändert wird:

- ↑: Tonhöhe wird um einen Halbton erhöht (bevorzugt #).
- ↓: Tonhöhe wird um einen Halbton vermindert (bevorzugt b).

Um entweder (i) ein Doppel-# oder ein Doppel-b, (ii) ein Erinnerungsvorzeichen (auch Warnakzidenzien genannt) oder (iii) ein wenig übliches Versetzungszeichen zu setzen, benutze eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wähle eine Note an und doppelklicke das gewünschte Versetzungszeichen in der Werkzeugleiste über der Partitur.
- Wähle eine Note an und doppelklicke ein Versetzungszeichen in der Palette Versetzungszeichen (Einfacher und Erweiterter Arbeitsplatz).
- Ziehe ein Versetzungszeichen aus der Palette Versetzungszeichen auf eine Note.

Wenn Klammern um ein **Erinnerungsvorzeichen** gewünscht werden, benutze eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wähle das Versetzungszeichen in der Partitur an und doppelklicke das Klammersymbol in der Palette Versetzungszeichen.
- Ziehe das Klammersymbol aus der Palette Versetzungszeichen auf das Versetzungszeichen.
- Wähle das Versetzungszeichen an und wähle im Bereich Versetzungszeichen im Aufklappmenü **Klammerart** des Inspektors die gewünschte Klammerart aus.

Falls gewünscht, kann ein Versetzungszeichen gelöscht werden, indem es zuerst angewählt und dann die Taste Entf gedrückt wird.

Enharmonische Bezeichnung ändern

Um die enharmonische Bezeichnung einer oder mehrerer Noten sowohl in der klingenden *als auch* der transponierten Notation zu ändern:

1. Wähle eine oder eine Folge von Noten an;

2. Drücke J;
3. Fahre mit dem Drücken von J fort, um durch die enharmonischen Äquivalente zu blättern.

Um die enharmonischen Bezeichnungen in der transponierten Notation zu ändern, ohne Änderungen in der klingenden Notation zu bewirken, oder auch umgekehrt:

1. Wähle eine oder eine Folge von Noten an;
2. Drücke Strg+J (Mac: Cmd+J);
3. Fahre mit dem Drücken dieser Tastenkombination fort, um durch die enharmonischen Äquivalente zu blättern.

Hinweis: Wenn die angewählten Noten nicht alle dieselbe Tonhöhe haben, ist das Ergebnis nicht vorhersehbar.



Versetzungszeichen neu berechnen

- Wähle im Menü Werkzeuge → Versetzungszeichen neu berechnen.

Siehe auch

- [Ersetzen einer vorhandenen Tonart](#)

Weblinks

- [Versetzungzeichen](#)  bei Wikipedia
- [Enharmonische Verwechslung](#)  bei Wikipedia

Arpeggien und Glissandi

Die Symbole für **Arpeggio** und **Glissandi** befinden sich in der "Arpeggien & Glissandi"-[Palette](#) im erweiterten [Arbeitsplatz](#). Diese Palette enthält ebenfalls Pfeile für die Abspielrichtung, eine Arpeggio-Klammer, Symbole für die Artikulation bei Blasinstrumenten sowie Symbole für die Zugrichtung (slide in/slide out).



Symbol hinzufügen

Um ein Arpeggio, Glissandi etc. der Partitur hinzuzufügen, eine der folgenden Methoden verwenden:

- Eine oder mehrere Noten auswählen und das gewünschte Symbol in der Palette doppelklicken.
- Ziehen eines Symbols aus der Palette auf eine Note.

Darstellungsgröße einstellen

Um die Länge und Höhe eines Symbols einzustellen:

- In den [Bearbeitungsmodus](#) für das Symbol gehen und die Anfasser mit dem Cursor oder mit Hilfe von [Tastatur-Kurzbefehlen](#) verschieben.

Benutzerdefinierte Symbole

Bei einem angewählten Symbol können verschiedene hilfreiche Eigenschaften im Abschnitt "Glissandi" oder "Arpeggio" des [Inspektors](#) eingestellt werden.

Glissandi

- **Typ:** Wählt aus, ob die Linie gewellt oder gerade sein soll;
- **Text anzeigen:** Diese Option auswählen, wenn an der Linie Text angezeigt werden soll. Dann bei "Text" den gewünschten Text eingeben und in den weiteren Felder die gewünschte Schriftart und Schriftgröße auswählen.
Hinweis: Wenn es zwischen den Noten nicht genügend Platz gibt, wird der eingegebene Text nicht angezeigt;
- **Wiedergabe:** Wählt, ob das Symbol bei der Wiedergabe berücksichtigt werden soll oder nicht.
- **Wiedergabestil:** Wählt aus, wie das Glissandi wiedergegeben werden soll. Es gibt vier Möglichkeiten: Chromatisch, Weiße Tasten, Schwarze Tasten, Diatonisch.

Arpeggio

- **Dehnung/Stauchung:** Erhöht den Wert, um die Dauer des Arpeggios zu verlängern.
- **Wiedergabe:** Diese Option abwählen, wenn das Symbol keine Auswirkung auf die Wiedergabe haben soll.

Für die zukünftige Verwendung kann das benutzerdefinierte Symbol in einer Benutzerdefinierten Palette abgelegt werden.

Arpeggien (aufgelöste Akkorde)

Wenn ein Arpeggio oder ein Pfeil für die Abspielrichtung in die Partitur eingesetzt wird, hat es zunächst die Länge einer Stimme. Um die Länge zu verändern, siehe Darstellungsgöße einstellen (oben). Die Wiedergabe des Symbols kann im Inspekteur ein- oder ausgeschaltet werden.



Glissandi (Slides)

Ein **Glissandi**, bisweilen auch **Slide** genannt, verbindet zwei aufeinander folgende Noten. Es kann wellig oder gerade sein, mit oder ohne Text. Beispiele:



Anfangs- und Endpunkte eines Glissando verschieben

Endanfasser senkrecht oder waagrecht verschieben, von einer Note zur nächsten::

1. Das Symbol doppelklicken, um den Bearbeitungsmodus aufzurufen;
2. Auf den Anfangs- oder Endanfasser klicken:
 - Umschalt+↑↓ benutzen, um den Anfasser nach oben oder unten zur nächsten Note zu bewegen.
 - Umschalt+←→ benutzen, um den Anfasser waagrecht zur nächsten Note zu bewegen.

Diese Befehle verwenden, um **notenzeilenübergreifende Glissandi** zu erzeugen oder um die Position der Endanfasser zu korrigieren, wenn mehrfache Glissandi Akkorden zugewiesen werden.



Artikulationen bei Blasinstrumenten

Symbole für **Fall**, **Doit**, **Plop** und **Scoop** stehen ebenfalls zur Verfügung. Um die Länge der Linie und ihre Krümmung zu verändern, das Symbol durch doppelklicken anwählen, oder den Bearbeitungsmodus anders aufrufen und verschiebe die Anfasser so verschieben, wie es im Abschnitt Bearbeitungsmodus: Linien näher beschrieben wird.

Slide in/out

Slide in und **Slide out** Linien befinden sich ebenfalls in der Palette "Arpeggien & Glissandi". Um die Länge und die Neigung der Linie zu verändern, diese doppelklicke und mit dem Mauszeiger die Anfasser an die gewünschte Position ziehen. Alternativ kann eine feinere Justierung über den Inspekteur oder mit den Pfeiltasten erfolgen.

Weblinks

- [Arpeggio](#)  auf Wikipedia
- [Glissandi](#)  auf Wikipedia

Artikulationen und Ornamente

Eine umfangreiche Sammlung von Symbolen befindet sich in der Palette Artikulationen im erweiterten Arbeitsplatz:

	>	.		-	⌋
^	>	^	^	^	
	^	^	^	<>	<>
<>	<>	<	>	<	>
∨	∩	∩	∩	+	o
∨	∩	o	∩	∩	

bzw. in der Palette **Ornamente** (erweiterter Arbeitsplatz):

Es gibt auch eine verkürzte Version der **Artikulationen** im einfachen Arbeitsplatz.

	>	.	-	⌋
^	<i>tr</i>	???		

Artikulationen

Artikulationen sind der Partitur hinzugefügte Symbole, die zeigen, wie eine Note oder ein Akkord gespielt werden soll. Die Hauptsymbole in dieser Gruppe sind:

- Fermaten
- Staccato
- Mezzo-staccato / Portato
- Staccatissimo
- Tenuto
- Sforzato
- Marcato

Spezielle Artikulationen für gestrichene und gezupfte Streicher, Blasinstrumente etc. sind ebenfalls enthalten.

Ornamente (Verzierungen)

Ornamente beinhalten:

- Mordente, umgekehrte Mordente, Pralltriller
- Triller
- Doppelschläge
- Bendings

Hinweis: **Vorschläge (Appoggiaturen)** und **Zusammenschläge (Acciaccaturen)** befinden sich in der Palette Vor-/Nachschlagnoten.

Hinzufügen einer Artikulation oder von Ornamenten

Benutze eine der folgenden Methoden:

- Wähle eine Note oder einen Notenbereich an und doppelklicke dann das gewünschte Symbol in der Palette.
- Ziehe ein Symbol aus der Palette auf einen Notenkopf.

Hinzufügen eines Versetzungszeichens zu einem Ornament

Um ein Versetzungszeichen eines Ornaments wie z.B. einem Triller hinzuzufügen:

1. Wähle die Note an, der ein Ornament hinzugefügt wurde;
2. Rufe den Abschnitt Symbole in der Gesamtpalette auf;
3. Suche in der Palette das passende Symbol und füge es der Partitur hinzu (kleine Versetzungszeichen befinden sich im Unterabschnitt "Figured bass");
4. Ziehe das Ornament an die gewünschte Stelle (oder korrigiere die Position mit Hilfe von Tastaturkürzeln oder im Inspekteur).

Hinzufügen einer Fermate zu einem Taktstrich

Eine Fermate kann direkt einem Taktstrich hinzugefügt werden, indem der Taktstrich angewählt und dann das Symbol für die Fermate in der Palette doppelgeklickt wird. Dies hat jedoch keine Auswirkung auf die Wiedergabe.

Tastaturkürzel

- Staccato hinzufügen/entfernen: Umschalt+S
- Tenuto hinzufügen/entfernen: Umschalt+N
- Sforzato (Akzent) hinzufügen/entfernen: Umschalt+V
- Marcato hinzufügen/entfernen: Umschalt+O
- Hinzufügen einer Acciaccatura (Zusammenschlag): /

Die Tastaturkürzel können im Menü MuseScore Einstellungen... individuell angepasst werden.

Position korrigieren

Nach dem Hinzufügen eines Symbols für eine Artikulation oder ein Ornament bleibt dieses automatisch angewählt und kann direkt danach mit der Tastatur *nach oben oder unten* bewegt werden:

- Drücke die nach oben/nach unten Pfeiltasten zur Feinpositionierung (0,1 sp pro Tastendruck);
- Drücke Strg+↑ oder Strg+↓ (Mac: Cmd+↑ oder Cmd+↓) für größere vertikale Verschiebungen (1 sp pro Tastendruck).
- Um den Platz des Symbols zwischen oberhalb und unterhalb der Note zu tauschen (sofern möglich), wähle es an und drücke x.

Um Positionsänderungen mit der Tastatur in *alle* Richtungen zu ermöglichen:

1. Doppelklicke das Symbol, um in den Bearbeitungsmodus zu gelangen, oder klicke es an und drücke Strg+E (Mac: Cmd+E), oder rechts-klicke (Mac: Ctrl-Klick) das Symbol und wähle "Element bearbeiten";
2. Drücke die Pfeiltasten zur Feinpositionierung (0.1 sp pro Tastendruck) oder drücke Strg+Pfeiltaste (Mac: Cmd+Pfeiltaste) für größere Verschiebungen (1 sp pro Tastendruck).

Der horizontale und vertikale Versatz kann auch im Inspekteur geändert werden. Um die Positionierung mehrerer Symbole gleichzeitig zu ändern, wähle die entsprechenden Symbole an und ändere ihren Versatz im Inspekteur.

Hinweis: Die Symbole können auch durch klicken und ziehen verschoben werden, aber für eine präzise Kontrolle der Position sollte eine der obigen Methoden gewählt werden.

Eigenschaften von Artikulationen und Ornamenten

Die Eigenschaften können im Abschnitt **Artikulation** des Inspektors bearbeitet werden und beinhalten:

- **Richtung**: Autom. / Oben / Unten
- **Anker**: Legt die Position des Symbols fest
- **Wiedergabe**: Schaltet die Wiedergabe des Symbols ein oder aus.
- **Zeitdehnung**: Stelle die Pausenlänge für Fermaten ein.
- **Verzierungsstil**: Voreinstellung oder Barock.

Mehr zu den Eigenschaften von **Bendings** siehe Bendings.

Weitere globale Einstellungen für Artikulationen und Ornamente finden sich unter Layout und Formatierung.

Siehe auch

- Vor-/Nachschlagnoten

Weblinks

- Artikulation ↗ auf Wikipedia
- Verzierung ↗ auf Wikipedia

Bendings

Eine Vielfalt von einfachen und komplexen (z.B. mehrstufigen) Bendings kann mit dem **Bending Werkzeug** ^{full} erstellt werden. Das Symbol für Bendings befindet sich in der Palette Artikulationen des Erweiterten Arbeitsplatzes. Jedes in die Partitur eingefügte Bending kann im Abschnitt **Bending** des Inspektors individuell bearbeitet werden.

Ein Bending hinzufügen

Benutze eine der folgenden Möglichkeiten, um ein Bending hinzuzufügen:

- Wähle eine oder mehrere Noten an und doppelklicke auf das Bending-Symbol in der Palette.

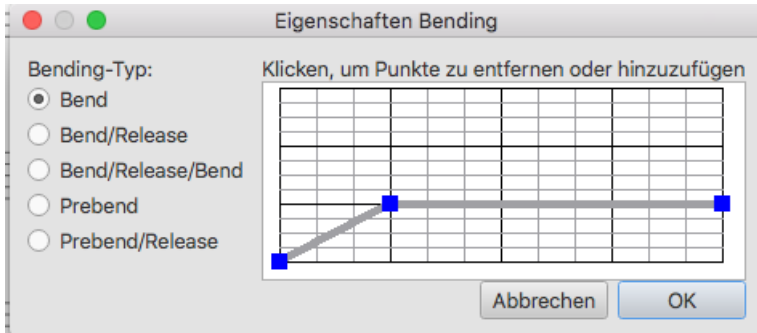
- Ziehe das Bending-Symbol aus der Palette auf die Note.

Eigenschaften des Textes und der Linien eines Bedings bearbeiten

Die Texteigenschaften und Linienstärken können auf vielfältige Weise im Abschnitt **Bending** des Inspektors bearbeitet werden. Die globalen Eigenschaften der Linien und Pfeile für alle Bendings in der Partitur können im Menü Formatierung → Stil... → Bending bearbeitet werden.

Eigenschaften von Bendings bearbeiten

- Wähle ein Bending-Symbol in der Partitur an und klicke die Schaltfläche "Eigenschaften" im Abschnitt **Bending** des Inspektors.



Falls erforderlich kann eine Voreinstellung im Fenster **Eigenschaften Bending** bei "Bending-Typ:" ausgewählt werden. Das aktuelle Bending wird durch graue Linien dargestellt, die durch blaue **Punkte** verbunden sind (siehe Bild oben). Die Steigung der Linien gibt die Art des Bendings an:

- Ansteigende Linie = Up-Bending
- Abfallende Linie = Down-Bending
- Horizontale Linie = Halten

Jede Einheit der **vertikalen Achse** des Graphen repräsentiert ein 1/4-Ton Bending. Zwei Einheiten sind ein 1/2-Ton Bending, vier Einheiten ein Ganzton Bending und so weiter. Die **horizontale Achse** zeigt die Länge des Bendings an: jeder Abschnitt der grauen Linie verlängert das Bending um 1 space (sp) (sp= space, der Abstand zwischen zwei Notenlinien) in der Partitur.

Ein Bending wird durch Hinzufügen oder Entfernen von Punkten im Graphen modifiziert oder erstellt:

- Um einen Punkt **hinzuzufügen**, klicke an der gewünschten Stelle auf die graue Linie.
- Um einen Punkt **zu löschen**, klicke auf diesen Punkt.

Das Hinzufügen eines Punktes *verlängert* das Bending um 1 sp. Das Löschen eines Punktes *verkürzt* das Bending um 1 sp. Die *Start-* und *Endpunkte* des Bendings können nicht gelöscht werden. Sie können nur nach oben oder unten verschoben werden.

Höhe des Symbols verändern

Die Höhe des Bending-Symbols wird automatisch so gewählt, dass der Text direkt über der Notenzeile erscheint. Die Höhe des Symbols (Länge der Linie) und damit auch die Position des Textes kann, wenn gewünscht, folgendermaßen geändert werden:

1. Setze eine zusätzliche Note über (verkürzen der Linie) oder unter die ursprüngliche Note (verlängern der Linie), an der das Bending beginnen soll.
2. Füge das Bending-Symbol der zusätzlichen Note hinzu.
3. Verschiebe die zusätzliche Note vertikal so, dass das Bending-Symbol die gewünschte Höhe erhält.
4. Klicke und ziehe das Bending-Symbol an die korrekte Stelle (an die ursprüngliche Note).
5. Wähle die zusätzliche Note an und wähle im Inspekteur im Abschnitt **Element** "Sichtbar" und im Abschnitt **Note** "Wiedergabe" ab.

Position verändern


Benutze eine der folgenden Möglichkeiten, um die Position des Bending-Symbols zu verändern:

- Klicke und ziehe mit der Maus das Bending-Symbol an die gewünschte Position.
- Wähle das Symbol an und verändere den horizontalen und vertikalen Versatz im Abschnitt **Element** des Inspektors.
- Doppelklicke auf das Symbol oder klicke es an und drücke Strg+E (Mac: Cmd+E) oder rechts-klicke (Mac: Ctrl-Klick) das Symbol und wähle "Element bearbeiten." Verwende dann die Pfeiltasten zur Feinpositionierung (0.1 sp pro Tastendruck) oder drücke Strg+Pfeiltaste (Mac: Cmd+Pfeiltaste) für größere Veränderungen (1 sp pro Tastendruck).

Benutzerdefinierte Bendings

Nachdem ein Bending in der Partitur erstellt wurde, kann es für die zukünftige Benutzung gespeichert werden, indem das Symbol in eine Benutzerdefinierte Palette gezogen wird, während die Tasten Strg+Umschalt (Mac: Cmd+Umschalt) gedrückt und gehalten werden. Siehe [Benutzerdefinierter Arbeitsplatz](#).

Weblinks

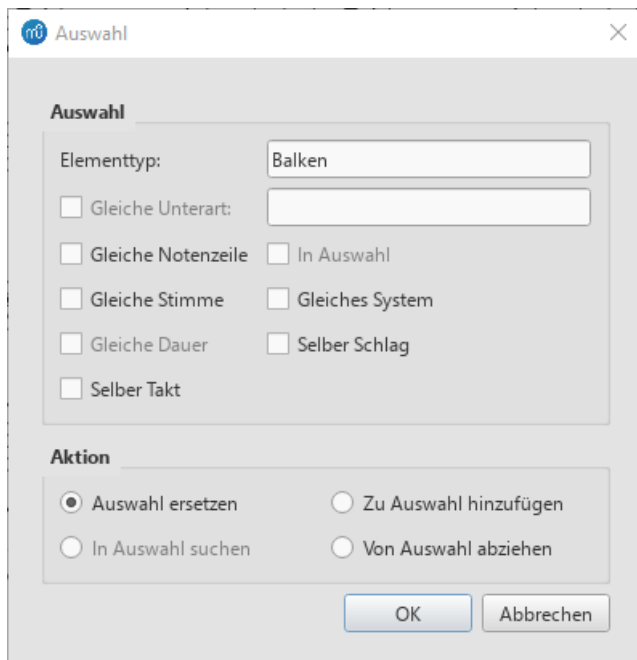
- [Bending](#)  auf Wikipedia

Notenbalken

Mehrere Noten, die kürzer als Viertelnoten sind, werden normalerweise mit Balken verbunden. Das Muster der Balken wird automatisch entsprechend der Taktart festgelegt.

Einen oder mehrere Balken anwählen

1. Wähle einen einzelnen Notenbalken durch anklicken an.
2. Um mehrere Notenbalken gleichzeitig auszuwählen, rechtsklicken (Mac: Strg-Klick) einen Notenbalken und wähle unter "Auswählen" aus, ob alle Notenbalken in derselben Notenzeile oder alle ähnlichen Notenbalken in der Partitur angewählt werden sollen.
3. Wenn bei "Auswählen" "Mehr" gewählt wird, erscheint ein Untermenü, mit dem die Auswahl weiter verfeinert werden kann.



Automatisches Balkenmuster verändern

- Rechtsklicken (Mac: Strg-Klick) auf die Taktart und wähle **Eigenschaften Taktart**. Bearbeite dann in "Notengruppen" das Muster der Balkenerzeugung (siehe [Balken-Voreinstellungen ändern](#)).

Balken bei einer einzelnen Note ändern

Mit Hilfe der **Balkensymbole** im Abschnitt **Balkeneigenschaften** der Palette im "Einfachen" oder "Erweiterten" [Arbeitsplatz](#) kann die automatische Vergabe der Balken überschrieben werden:



Um einen oder mehrere Balken zu ändern (mit Ausnahme der gefächerten Balken, siehe weiter unten), benutze eine der folgenden Methoden:

- Ziehe ein Balkensymbol aus der Palette **Balkeneigenschaften** auf eine Note in der Partitur.
- Wähle eine Note oder einen Notenbereich in der Partitur an und doppelklicke das gewünschte Symbol in der Palette **Balkeneigenschaften**.









Um einen gefächerten Notenbalken zuzuweisen, benutze eine der folgenden Methoden:

- Ziehe einen gefächerten Balken aus der Palette **Balkeneigenschaften** auf einen Notenbalken in der Partitur.
- Wähle einen Notenbalken oder einen Bereich von Notenbalken in der Partitur an und doppelklicke dann auf ein Symbol für gefächerte Balken in der Palette **Balkeneigenschaften**.

Hinweise:

- (1) Gefächerte Balken können je nach Tempo und gewünschter Änderungsrate 2 oder 3 Linien verwenden;
- (2) Um einen gefächerten Balken aus zwei Linien zu erzeugen, muss mit einer Folge von mit Balken verbundenen 1/16 Noten begonnen werden;
- (3) Um einen gefächerten Balken aus drei Linien zu erzeugen, muss mit einer Folge von mit Balken verbundenen 1/32 Noten begonnen werden;
- (4) Die Wiedergabe von gefächerten Notenbalken wird nicht unterstützt.

Balkensymbole und ihre Auswirkungen

Symbol	Bezeichnung	Beschreibung
	Balkenbeginn	Sollte die Note mit der vorhergehenden mit einem Balken verbunden sein, wird diese Verbindung unterbrochen.
	Balkenmitte	Erzeugt einen Balken von der angewählten Note zur vorhergehenden Note (falls möglich). Dieses Symbol kann auch auf 1/16 und 1/32 Noten angewendet werden.
	Kein Balken	Unterbricht die Balkenverbindung sowohl zur vorhergehenden als auch zur nachfolgenden Note.
	Balken für 1/16 Note	Beginnt mit einem zweiten Balken bei dieser Note.
	Balken für 1/32 Note	Beginnt mit einem dritten Balken bei dieser Note.
	Automatische Balkensetzung	Setzt die Balken automatisch entsprechend der Einstellung für die aktuelle <u>Taktart</u> (siehe <u>oben</u>).
	Gefächertes Balken, langsamer	Der Beginn des gefächerten Balkens zeigt ein etwas zu verlangsamendes Tempo an.
	Gefächertes Balken, langsamer	Der Beginn des gefächerten Balkens zeigt ein etwas zu beschleunigendes Tempo an.

Hinweis: Bitte beachte, dass der Balken zwischen zwei Noten/Pausen von beiden Noten/Pausen beeinflusst wird. Beispiele: Wenn zwei aufeinanderfolgenden Noten jeweils die Eigenschaft Beginn eines Balkens zugewiesen wurde, werden sie nicht durch einen Balken verbunden. Nur wenn die zugewiesene Balkenart für beide Noten eine Balkenverbindung erlaubt, werden sie auch durch einen Balken verbunden. Wenn die zugewiesene Balkenart einer der beiden Noten eine Balkenverbindung verhindert, wird kein Balken gesetzt.

Balkenwinkel einstellen

Um den Balkenwinkel mit der Tastatur oder der Maus zu verändern:

1. Rufe den Bearbeitungsmodus für den Notenbalken auf—der rechte Anfasser ist automatisch angewählt.
2. Benutze die Pfeiltasten der Tastatur oder ziehe mit dem Mauszeiger den Anfasser an die gewünschte vertikale Position;
3. Drücke **Esc**, um den Bearbeitungsmodus wieder zu verlassen.

Um den Balkenwinkel mit dem Inspekteur zu verändern:

1. Klicke auf den Notenbalken.
2. Wähle "Benutzerdefinierte Position" im Abschnitt "Balken" des **Inspektors** an;
3. Stelle die Werte für die "Position" so ein, dass der Balken den gewünschten Winkel einnimmt. Der X-Wert verschiebt das vordere Ende des Balkens vertikal, der Y-Wert verschiebt das hintere Ende des Balkens vertikal.

Höhe des Balkens einstellen

Um die Höhe des Balkens mit der Tastatur oder der Maus einzustellen::

1. Rufe den Bearbeitungsmodus des Notenbalkens auf—der rechte Anfasser ist automatisch angewählt.
2. Drücke **Umschalt+Tab** oder klicke auf den linken Anfasser, um ihn anzuwählen;
3. Benutze die Pfeiltasten oder verschiebe den linken Anfasser mit dem Mauszeiger, bis der Balken die gewünschte Höhe hat;
4. Drücke **Esc**, um den Bearbeitungsmodus wieder zu verlassen.

Um die Höhe des Balkens mit dem Inspekteur zu verändern:

1. Klicke auf einen Notenbalken, um ihn anzuwählen.
2. Wähle "Benutzerdefinierte Position" im Abschnitt "Balken" des **Inspektors** an;
3. Stelle die Werte für die "Position" so ein, dass der Balken die gewünschte Höhe einnimmt. Der X-Wert verschiebt das vordere Ende des Balkens vertikal, der Y-Wert verschiebt das hintere Ende des Balkens vertikal.

Balken waagrecht ausrichten

1. Wähle einen Notenbalken an;
2. Wähle "Horizontal erzwingen" im Abschnitt "Balken" des Inspektors an;

Hinweis: "Horizontal erzwingen" im Abschnitt "Balken" des Inspektors kann nur dann angewählt werden, wenn zuvor "Benutzerdefinierte Position" abgewählt wurde. Diese Einstellung überschreibt dann die Werte für die Benutzerdefinierte Position und setzt den waagrechten Balken automatisch auf die ursprüngliche Höhe.

Wenn gewünscht ist, dass alle Balken in der Partitur waagrecht ausgerichtet werden sollen, kann dies erreicht werden, indem "Alle Balken abflachen" im Menü Formatierung → Stil... → Balken ausgewählt wird. Wenn diese Option nicht ausgewählt wird, werden automatisch geneigte Balken entsprechend der Tonhöhe der verbundenen Noten gesetzt. Diese globale Einstellung lässt sich für einzelne Balken entsprechend oben beschriebener Methoden überschreiben.

Gefächerte Balken einstellen

Um gefächerte Balken einzustellen:

1. Wähle einen gefächerten Notenbalken an.
2. Ändere die Werte in "Nach links spreizen:" und "Nach rechts spreizen:" im Abschnitt "Balken" des Inspektors.

Lokaler Re-Layout

MuseScore passte den Abstand der einzelnen Noten so an, dass zwischen ihnen genügend Platz für Vorzeichen oder den Liedtext erzeugt wird. Diese unterschiedlichen Abstände werden auf alle Notenzeilen innerhalb eines Systems übertragen, damit alle Schläge direkt übereinander stehen. In Systemen mit mehreren Notenzeilen kann das zu unregelmäßigen Abständen wie in folgendem Beispiel führen:



Wenn **Lokaler Re-Layout** im Inspekteur angewählt wird, werden die Noten innerhalb des gewählten Balkens unabhängig von den Abständen in anderen Notenzeilen auf gleichmäßige Abstände verteilt. Im oben stehenden Beispiel wurde für die Balken in der oberen Notenzeile "Lokaler Re-Layout" angewählt. Dies führt zu einer gleichmäßigen horizontalen Verteilung der Noten:




Um einen lokalen Re-Layout auszuführen:

1. Wähle einen oder mehrere Notenbalken an (siehe oben).
2. Wähle die Option **Lokaler Re-Layout** im Abschnitt "Balken" des **Inspektors** an.

Halsrichtung ändern

Um die Halsrichtung von oben nach unten (oder umgekehrt) zu tauschen:

1. Wähle einen oder mehrere Notenbalken an (siehe oben).
2. Benutze eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Drücke die Taste x;
 - Drücke in der Werkzeugleiste die Schaltfläche "Richtung umkehren" .
 - Wähle im Feld "Richtung:" die gewünschte Option (Autom., Nach oben, Nach unten) im Abschnitt "Balken" des Inspektors.

Balkenart auf die Voreinstellung zurücksetzen

Um die Balkenart auf die Voreinstellung der Taktart zurückzusetzen:

1. Wähle den Bereich der Partitur aus, der zurückgesetzt werden soll. Wenn nichts ausgewählt wird, erfolgt die Zurücksetzung in der gesamten Partitur;
2. Wähle Formatierung → Balken zurücksetzen.

Siehe auch

- [Notenzeilenübergreifende Notation](#)
- [Bearbeitungsmodus](#)
- [Noteneingabe](#)

Weblinks

- [How beams work](#) ↗
- [Wie ein Balken über ein Pausenzeichen hinweg gesetzt wird](#) ↗
- [Wie ein Balken zwischen Noten gesetzt wird](#) ↗

Systemklammern

MuseScore stellt **Balkenklammern** (eckige Klammer, Chorklammer) sowie eine **Akkoladenklammer** (geschweifte Klammer) in der Palette Klammern im Erweiterten Arbeitsplatz zur Verfügung.



Wenn eine neue Partitur erstellt wird und hierzu eine Vorlagendatei gewählt wird, setzt MuseScore automatisch die korrekten Klammern.

Klammer hinzufügen

Um einem System eine Klammer hinzuzufügen, benutze ein der beiden Methoden:

- Ziehe aus der Palette das gewünschte Klammersymbol auf die obere der Notenzeilen, die zusammengefasst werden sollen.
- Wähle in der oberen der Notenzeilen, die zusammengefasst werden sollen, einen beliebigen Takt an und doppelklicke das gewünschte Symbol in der Palette.

Klammer löschen

- Wähle die Klammer an und drücke Entf.

Klammersymbol ändern

- Ziehe aus der Palette das gewünschte Klammersymbol auf die bereits in der Partitur vorhandene Klammer.

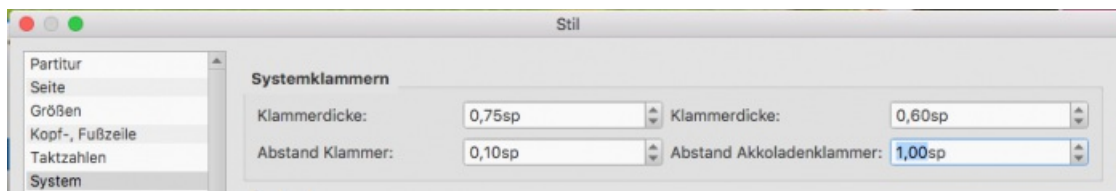
Klammer bearbeiten / mehrere Notenzeilen zusammenfassen

Wenn die Klammer zugewiesen wird, umfasst sie zunächst nur die Notenzeile, der sie zugewiesen wurde. Um darunter liegende Notenzeilen in die Klammer einzuschließen:

1. Rufe z.B. durch doppelklicken der Klammer den Bearbeitungsmodus auf.
2. Ziehe den Anfasser mit dem Mauszeiger soweit nach unten, bis die Klammer alle gewünschten Notenzeilen umfasst. Der Anfasser rastet automatisch an der richtigen Position der untersten Notenzeile ein, sodass eine exakte Positionierung nicht erforderlich ist.

Stil

Die Voreinstellungen für die Dicke der Linie und den Abstand zum System kann im Menü Formatierung → Stil... → System geändert werden.



Im Abschnitt **Systemklammern** können in den beiden linken Felder die Eigenschaften für die Balkenklammern und in den beiden rechten Feldern können die Eigenschaften für die Akkoladenklammer eingestellt werden.

Atemzeichen und Zäsuren

Atemzeichen (auch Komma genannt) und **Zäsuren** befinden sich in der Palette Atemzeichen & Zäsuren (erweiterter Arbeitsplatz).



Zeichen hinzufügen

Um ein Atemzeichen oder eine Zäsur in die Partitur einzufügen, benutze eine der folgenden Methoden:

- Wähle eine Note oder eine Pause und doppelklicke das gewünschte Zeichen in der Palette.
- Ziehe aus der Palette ein Atemzeichen oder eine Zäsur auf eine Note oder ein Pausenzeichen.

Das Zeichen wird *hinter* der Note plaziert. Seine Position kann justiert werden, indem die Werte X und Y für den Versatz im Inspekteur geändert werden. Wenn das Zeichen mit doppelklicken angewählt wird, befindet es sich im Bearbeitungsmodus und kann dann auch mit Hilfe der Pfeiltasten verschoben werden.

Länge der Atempause oder der Zäsur einstellen

Die Länge der Atempause oder der Zäsur (in Sekunden) kann im Inspekteur im Feld **Pause** in Schritten von 1/10 Sekunde eingestellt werden oder man gibt einen Zahlenwert (auf 1/100 Sekunde genau) über die Tastatur ein.

Vor-/Nachschlagnoten

Eine **Vorschlagnote** ist eine Art der musikalischen Verzierung. Vorschlagnoten werden üblicherweise kleiner geschrieben als Hauptnoten. Die **Kurze Vorschlagnote**, auch Acciacatura genannt, erscheint als eine kleine Note mit einem durchgestrichenen Notenhals. Die **Lange Vorschlagnote**, auch Appoggiatura genannt, hat keinen durchgestrichenen Notenhals.

Vorschlagnoten erstellen

Vorschlagnoten befinden sich in der Palette "Vor-/Nachschlagnoten" im Einfachen und Erweiterten Arbeitsplatz.



Vorschlagnote hinzufügen

Benutze eine der folgenden Methoden:

- Wähle eine Hauptnote an und doppelklicke in der Palette die gewünschte Vorschlagnote;
- Ziehe das Symbol für eine Vorschlagnote auf eine Hauptnote;
- Um speziell eine Acciacatura zu erzeugen, wähle eine Note an und drücke **.**

Die Vorschlagnote hat zunächst dieselbe Tonhöhe wie die Hauptnote. Sollen *mehrere* Vorschlagnoten zu einer Hauptnote hinzugefügt werden, ziehe einfach so viele Vorschlagnoten wie erforderlich nacheinander auf die Hauptnote. Siehe auch Tonhöhe ändern (weiter unten).

Hinweis: Wenn eine Vorschlagnote in die Partitur eingefügt wird, wird *nicht* automatisch ein Bindebogen erzeugt. Ein Bindebogen muss gesondert hinzugefügt werden, siehe Bindebögen.

Einen Akkord aus Vorschlagnoten hinzufügen

Akkorde aus Vorschlagnoten werden so erzeugt wie reguläre Akkorde aus Hauptnoten:

1. Füge die erste Vorschlagnote des Akkords ein wie oben beschrieben.
2. Wähle diese Vorschlagnote an und füge die weiteren des Akkordes so ein, wie dies auch bei regulären Akkorden erfolgt (z.B. mit Umschalt+A...G).

Alternativ zu Schritt 2 kann ein Akkord aus Vorschlagnoten auch dadurch erzeugt werden, dass die unterste Note des Akkordes angewählt wird und die weiteren mit einem Tastaturkürzel zur **Eingabe von Intervallen** zwischen 1 und 9 erzeugt werden: Alt+1...9.

Tonhöhe ändern

Die Tonhöhe von Vorschlagnoten werden so geändert wie die Tonhöhen von Hauptnoten:

1. Wähle eine oder mehrere Vorschlagnoten an.
2. Ändere die Tonhöhe z.B. mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur:
 - ↑ oder ↓, um die Tonhöhe um einen Halbton zu verändern;
 - Alt+Umschalt+↑ Or Alt+Umschalt+↓ um die Tonhöhe entsprechend der Tonart um einen Ganzton zu verändern.

Notenwert verändern

Um den Notenwert einer zuvor erzeugten Vorschlagnote zu verändern, wähle sie an und weise ihr in der Werkzeugleiste den gewünschten Notenwert zu oder gebe den Notenwert mit einer Ziffer auf der Tastatur ein 1...9 (siehe [Noteneingabe](#)).

Manuelle Einstellungen

Um den horizontalen Abstand zwischen einer Vorschlagnote und der vorhergehenden Hauptnote zu verändern, doppelklicke die Vorschlagnote, um den [Bearbeitungsmodus](#) aufzurufen. Stelle nun den gewünschten Abstand mit den Pfeiltasten ein.

Weitere Einstellungen ändern

Wähle die Vorschlagnote an und ändere im Abschnitt „Akkord“ des [Inspektors](#):



Versatz: X: verändert den Abstand zwischen Vorschlagnote und Hauptnote;

Offset: Y: verändert die Tonhöhe der Vorschlagnote;

Klein: stellt die Vorschlagnote noch kleiner dar, falls angewählt;

Halslos: stellt die Vorschlagnote ohne Notenhals dar;

Halsrichtung: wähle die gewünschte Einstellung.

Weblinks

- [Vorschlag](#) bei Wikipedia
- [Nachschlag](#) bei Wikipedia
- [Appoggiatura](#) bei Wikipedia
- [Acciaccatura](#) bei Wikipedia

Crescendo-/Diminuendo-Gabeln

Crescendo-/Diminuendo-Gabeln sind Symbole um graduelle Veränderungen in der Lautstärke im Verlauf anzuzeigen. Es werden zwei Arten unterschieden: **crescendo** (lauter werdend) and **diminuendo** (leiser werdend).



Crescendo-/Diminuendo-Gabeln hinzufügen

1. Auswahl einen Bereich von Noten im Takt;
2. Verwende einen der folgenden Tastaturkürzel:
 - <: um eine lauter werdende Klammer zu erzeugen.
 - >: um eine leiser werdende Klammer zu erzeugen.

Alternativ, verwende eine der folgenden Möglichkeiten:

- Markiere einen Bereich von Noten oder Takten, klicke auf das Symbol in der Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Drag and drop ein Symbol von der Palette über die Systemlinie.

Anpassen der Länge und Höhe

Eine **Klammer** ist ein Typ von Linie mit Abspieleigenschaften, und einer __ Längeh__, die einfach angepasst werden kann:

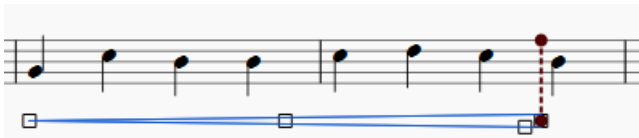
1. Eingabe Bearbeiten Modus der Klammer. Dann Klick an dem Ende, das zu verschieben ist:



2. Verwende einen der beiden Tastaturkürzel:

- Shift+→ um das Ende zu verschieben, und Anker, um eine Note oder Takt nach rechts zu setzen.
- Shift+← um eine Note oder Takt nach links zu setzen;

Diese Methode wird verwendet, um eine Verlängerung oder Verkürzung der Klammer zu erreichen. Abspielgenauigkeit erlaubt auch ein Kreuzen der Linien:



3. Die Feineinstellung der horizontalen Position zu erreichen, verwende folgende Tastaturkürzel:

- → um den Cursor um 0.1 sp nach rechts zu bewegen.
- ← Den Cursor um 0.1 sp nach links zu bewegen.
- Ctrl+→ (Mac: Cmd+→) um ein sp nach rechts zu bewegen.
- Ctrl+← (Mac: Cmd+←) um ein sp nach links zu bewegen.

Höhe der Klammer zu verändern:

- Um die Höhe der Klammer zu ändern bewege den unteren Angriffspunkt am offenen Ende (z.B. blaues Quadrat im Bild unten):



Cresc. and dim. Zeilen

In Ergänzung zu den Crescendo-/Diminuendo-Gabeln sind auch *cresc.* und *dim.* Zeilen mit der selben Funktion in der Linien Palette. Den Text kann man, wenn benötigt, in **Text Line Core** section vom Inspector verändern.

Um eine Klammer in das Textequivalent zu ändern

- Wähle die Klammer und im **Hairpin** Bereich im **Inspector**, wähle den entsprechenden "Typ".

Klammer kopieren

Ab Version 3.1, kann eine Klammer wie ein Textelement ausgeschnitten, kopiert und eingefügt werden: see Summary of cut / copy / paste commands.


Vor den Versionen 3.1 kann man nur eine Kopie erstellen: see Copying lines.

Bearbeiten der Klammer Eigenschaften

Eigenschaften der Gabeln können im Inspector wie folgt verändert werden:

- **Element:** Den Y Versatz ober- oder unterhalb der Klammer verändern.
- **Line:** Verändern der Eigenschaften wie Farbe, Stil und Dicke der Linien.
- **Text line core:** Text hinzufügen und die Eigenschaften festlegen.
- **Hairpin:**
 - **Type:** Den Typ der Klammer verändern: crescendo, decrescendo or text.
 - **Circled tip:** Tick box um zu aktivieren.
 - **Height:** Die Weite am offenen Ende der Klammer verändern.
 - **Continue height:** Festlegen der Weite einer Klammer am Ende eines Systems, bevor es im nächsten System fortgesetzt wird.
 - **Placement:** Festlegen ob die Klammer ober- oder unterhalb der Noten gesetzt wird.
 - **Dynamic range:** Specify whether hairpin playback applies to a staff, part (default) or a system.
 - **Velocity change:** ... across the span of the hairpin; from 0 to 127.
 - **Use single note dynamics** (as of version 3.1): Wenn angewählt (default), erlaubt die Klammer die Änderung einer Einzelnote wenn das Instrument dies unterstützt.
 - **Dynamic Mode** (ab Version 3.1): Setze die Methode für Dynamik: Linear (default), Ease-in and out, Ease-in, Ease-out, or Exponential.

Abspielen von Crescendo-/Diminuendo-Gabeln

Standardmäßig wirkt sich eine Klammer immer auf die Wiedergabe aus, wenn sie eine Reihe von separaten Noten umfasst. Darüber hinaus wird für Instrumente, die die Dynamik einzelner Noten unterstützen (z. B. Streicher, Blechbläser usw.), die Wiedergabe über eine *einzelne* Note oder eine Reihe von Noten *tiéd*  hinweg aktiviert. (*Hinweis:* Vor Version 3.1 wirkten sich Crescendo-/Diminuendo-Gabeln nur auf die Wiedergabe *zwischen* Noten aus, nicht auf die von einzelnen oder gebundenen Noten).

Eine Klammer wirkt sich nur auf die Wiedergabe aus, wenn irgendwovor und *nach* der Klammer ein *geeigneter Dynamik* vorhanden ist. Beispielsweise wirkt sich ein Crescendo zwischen *p* und *f* auf die Dynamik der Wiedergabe aus. Ein Diminuendo zwischen *p* und *f* wird jedoch ignoriert. Und wenn zwischen *p* und *f* zwei oder mehr Crescendos liegen, werden alle außer dem ersten ignoriert.

Eine Klammer wird ohne Dynamikmarkierungen verwendet indem man die "Geschwindigkeitsänderung" im Inspector (im Bereich von 0 bis 127) verändert.

Ganztakt- und Mehrtaktpausen

Ganztaktpause

Eine **Ganztaktpause** in der Mitte eines Taktes (siehe Bild unten) zeigt an, dass ein ganzer Takt (oder eine Stimme innerhalb eines ganzen Taktes) unabhängig von der Taktart ohne Noten ist.



Eine oder mehrere Ganztaktpausen erzeugen

Benutzen Sie folgende Methode, falls alle Takte die "Standardeinstellung" besitzen, d.h. es liegt keine Benutzerdefinierte Länge vor:

1. Wählen Sie einen oder einen Bereich von Takten an.
2. Drücken Sie Entf.

Sollte einer oder mehrere Takte im angewählten Bereich eine Benutzerdefinierte Länge haben, benutzen Sie stattdessen folgende Methode:

1. Wählen Sie einen oder einen Bereich von Takten an.
2. Drücken Sie Strg+Umschalt+Entf (Mac: Cmd+Umschalt+Del).

Eine Ganztaktpause in einer *einzelnen* Stimme erzeugen

1. Stellen Sie sicher, dass sich in dieser Stimme im gewünschten Takt ausschließlich Pausen befinden.
2. Wählen Sie den Takt an und drücke Strg+Umschalt+Entf (Mac: Cmd+Umschalt+Del).

Mehrtaktpause

Eine **Mehrtaktpause** zeigt eine längere Pause für ein Instrument an. Die Anzahl der Takte, in denen pausiert wird, wird über der Notenzeile angezeigt.



An besonderen Stellen wird eine Mehrtaktpause automatisch unterbrochen. Dazu gehören z.B. doppelte Taktstriche, Übungsmarken, Wechsel von Taktart oder Tonart, Abschnittsumbrüche usw. und auch Takte, die konfiguriert sind

Mehrtaktpause zu unterbrechen.

Anzeige von Mehrtaktpausen

Um Mehrtaktpausen ein- oder auszuschalten:

- Drücken Sie auf der Tastatur **M**.

Alternative Methode:

1. Rufen Sie das Menü **Formatierung → Stil...** auf.
2. Wählen Sie **"Partitur"** an, falls dies nicht schon der Fall ist;
3. Wählen Sie **"Mehrtaktpausen erstellen"** an oder ab.
4. Geben Sie in **"Mindestanzahl leere Takte:"** ein, ab vielen Ganztaktpausen hintereinander diese zu einer Mehrtaktpause zusammengefasst werden sollen.

Hinweis: Es wird empfohlen, zunächst alle Noten in die Partitur einzugeben, *bevor* die Anzeige von Mehrtaktpausen ausgewählt wird.

Mehrtaktpausen unterbrechen

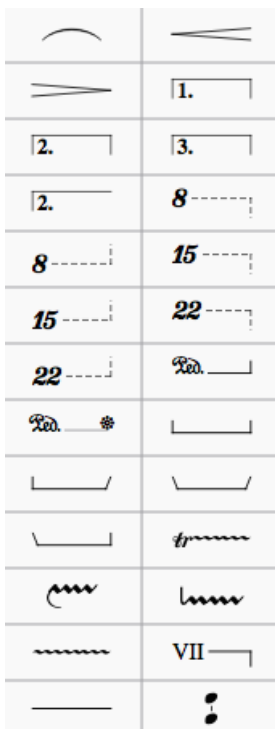
Um eine längere Mehrtaktpause in zwei getrennte Mehrtaktpausen aufzuteilen:

1. Stellen Sie sicher, dass die Anzeige von Mehrtaktpausen *ausgeschaltet* ist (siehe oben).
2. Rechts-klicken Sie (Mac: **Strg**-Klick) den Takt, ab dem eine neue Mehrtaktpause beginnen soll;
3. Wählen Sie im Aufklappmenü **Eigenschaften Takt...** **"Mehrtaktpause aufbrechen"** an.

Siehe auch: Takte bearbeiten: Mehrtaktpause aufbrechen.

Linien

Die Palette Linien des Arbeitsbereichs *Erweitert* enthält die folgenden Linienarten:



Wie Sie sehen können, umfasst die Palette: Bindebögen, Crescendo-/Diminuendo-Gabeln, Volta Klammern, Oktavlinien, und viele andere.

Anwenden von Linien auf die Partitur

Die meisten Linien (außer Bindebögen, Volta Klammern und die Notenbereich des Systems) können auf folgende Weise von einer Palette aus angewendet werden:

So wenden Sie eine Linie auf *nur* eine Note an

1. Klicken Sie auf die Note und dann **Strg**+Klicken auf die nächste Note;
2. Klicken Sie in der Palette auf eine Linie (Doppelklick in Versionen vor 3.4).

So wenden Sie eine Linie über einen Bereich von Noten an

1. Wählen Sie einen Bereich von Noten;
2. Klicken Sie in der Palette auf eine Linie (Doppelklick in Versionen vor 3.4).

So wenden Sie eine Linie von einer Note bis zum Ende des Takts an

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Klicken Sie auf eine Note und dann in einer Palette auf eine Linie (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie eine Linie auf die Partitur und legen Sie sie ab.

So wenden Sie eine Linie auf eine Reihe von Takten an

1. Wählen Sie einen oder mehrere Takte;
2. Klicken Sie in einer Palette auf eine Linie (Doppelklick in Versionen vor 3.4).

Linien und Wiedergabeeigenschaften

Einige Linien, wie z. B. Crescendo-/Diminuendo-Gabeln, Voltas, Ottavas usw., haben auch eine Auswirkung auf die Wiedergabe der Partitur selbst. Jeder **Endgriff** ist durch eine gepunktete Linie mit einem Anker auf dem Notensystem verbunden (sichtbar im Bearbeitungsmodus). Diese Anker geben den *Bereich* des Wiedergabeeffekts an.

Vertikale Position einstellen

Im Normalmodus wenden Sie eine der folgenden Methoden an:

- Klicken Sie auf eine oder mehrere Linien und ändern Sie im Inspekteur den vertikalen *Versatz* in gleichnamigen Feld;
- Klicken Sie auf eine Linie, drücken und halten Sie die Taste Umschalt und ziehen Sie die Linie mit der Maus nach oben/unten.

Anmerkung: Sie können die vertikale Position auch im Bearbeitungsmodus anpassen.

Länge ändern

Anmerkung: Die folgenden beiden Methoden verschieben *sowohl* das Ende der Linie *als auch* deren Anker. Dadurch wird sichergestellt, dass die korrekte Wiedergabe der Partitur beibehalten wird (falls zutreffend) und dass die Linie bei Bedarf über das System hinaus verlängert werden kann.

Verwenden von Tastaturkürzeln

1. Wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus und klicken Sie auf einen Endgriff;
2. Wenden Sie eine der folgenden Tastenkombinationen:
 - Umschalt+→ um den Endgriff und seinen Anker um eine Note nach rechts zu verschieben (oder, im Fall von Voltas, einen Takt)
 - Umschalt+← um den Endgriff und seinen Anker um eine Note (bzw. im Falle von Voltas um einen Takt) nach links zu verschieben;

Durch Ziehen (ab Version 3.5)

- Klicken Sie auf den Endgriff einer Linie und ziehen Sie sie mit der Maus.

Feineinstellung

Um **Feineinstellungen** an der Position des Linienendes vorzunehmen (ohne die Position des Ankers zu verändern):

1. Wechseln Sie in den Bearbeitungsmodus und klicken Sie auf einen Endgriff;
2. Verwenden Sie eine der folgenden Tastenkombinationen:
 - → um den Griff um 0,1 sp nach rechts zu bewegen (1sp (Spatium) = ein Notensystemabstand, d. h. der Abstand zwischen zwei Notensystemlinien).
 - ← um den Griff um 0,1 sp nach links zu bewegen.
 - Strg+→ (Mac: Cmd+→) um den Griff um 1 sp nach rechts zu bewegen.
 - Strg+← (Mac: Cmd+←) um den Griff um 1 sp nach links zu bewegen.

Textlinien

Eine **Textlinie** ist eine Linie, in die Text eingebettet ist - wie zum Beispiel eine Volta, Ottava, Gitarren-Barre-Linie usw.

Wenn Sie eine Textlinie aus einer Palette auf die Partitur anwenden, bleiben die *Linien*-Eigenschaften immer unverändert,

die *Text*-Eigenschaften können aber unter bestimmten Umständen die des aktuellen Stils für Textlinien annehmen. Weitere Details finden Sie unter Verhalten von angewendetem Text und Linien.

Anpassung von Linien

Jede Linie in der Partitur kann durch Änderung ihrer Eigenschaften im Fenster Inspekteur folgendermaßen angepasst werden;

1. Wählen Sie die Linie aus;
2. Wenn *Linienhaken* benötigt werden, wählen Sie im Abschnitt Textliniendetails **Anfangshaken** oder **Endhaken** aus und passen die **Höhe** an;
3. Um *Text* hinzuzufügen, kreuzen Sie **Anfangstext**, **Fortsetzungstext** oder **Endtext** an und geben dann in das Feld "Text" ein:
 - **Anfangstext**: Hier hinzugefügter Text erscheint am Anfang der Linie;
 - **Fortsetzungstext**: Hier hinzugefügter Text erscheint am Anfang einer Fortsetzungslinie (im nächsten System, falls vorhanden);
 - **Endtext**: Hier hinzugefügter Text erscheint am Ende der Linie;
4. Bearbeiten Sie *Text-Eigenschaften* und *Ausrichtung* nach Bedarf;
5. Bearbeiten Sie **Platzierung**: "Darüber" oder "Darunter" setzt den Text so, dass er in der Linie steht. *Links* platziert den Text links von der Linie;
6. Nehmen Sie im Abschnitt **Linie** die Einstellungen zu Linienfarbe, -dicke und -stil (durchgezogen, gestrichelt usw.) vor. Mit der Option **Diagonal erlauben** können Sie eine diagonale Linie erzeugen, indem Sie die Endgriffe mit der Maus verschieben;
7. Um das Ergebnis für eine spätere Verwendung zu speichern, folgen sie den Hinweisen im Kapitel Benutzerdefinierte Paletten.

Linien kopieren

Einmal in die Partitur eingefügt, können Linien nicht mehr mit den allgemeinen Funktionen zum Kopieren und Einfügen kopiert werden. Innerhalb einer Partitur können Sie jedoch Linien folgendermaßen duplizieren:

- Drücken und Halten Sie Strg+Umschalt (Mac: Cmd+Umschalt), klicken Sie auf die Linie und ziehen Sie sie an die gewünschte Stelle.

Erweiterte Ornamentlinien





Um ein Vorzeichen zu einem erweiterten Ornament (z. B. einer Trillerlinie) hinzuzufügen, wählen Sie die Linie aus und klicken Sie auf ein Symbol in der Palette *Versetzungszeichen* (Doppelklick in Versionen vor 3.4).

Weblinks

- [Piano Pedalgebrauch](#) ↗ bei Wikipedia
- [Guitar Barrè](#) ↗ bei Wikipedia

Oktavlinien

Oktavlinien (Ottava) werden verwendet, um anzuzeigen, dass ein Musikabschnitt eine oder mehrere Oktaven über oder unter der geschriebenen Tonhöhe gespielt werden soll: Die Linie kann gepunktet oder durchgehend sein. Ottavas sind in der Linienpalette Linien der Arbeitsplätze Einfach und Erweitert verfügbar.

8  oder 8va  : Spiele eine Oktave über der geschriebenen Tonhöhe
8  oder 8va  : Spiele eine Oktave unter der geschriebenen Tonhöhe

8va-Alta / Bassa-Linien sind besonders häufig in Klavierpartituren, obwohl sie manchmal in anderer Instrumentalmusik verwendet werden. ¹ Gelegentlich werden auch 15ma-Alta (2 Oktaven oben) und 15-mA-Bassa (2 Oktaven unten) verwendet.



MuseScore passt die Wiedergabe der Partitur unter dem Ottava automatisch an die richtige Tonhöhe an.

Anwenden von Oktavlinien

Siehe [Anwenden von Oktavlinien in der Partitur](#).

Informationen zum Anpassen der vertikalen Position finden Sie unter [Linien/Linien: Vertikale Ausrichtung](#).

Länge ändern

Siehe [Linien: Länge ändern](#).


Benutzerdefinierte Linien



Ottavas können wie jede andere Linie angepasst werden. Siehe [Benutzerdefinierte Linien und Eigenschaften](#).

Eigenschaften, die nur für Oktavlinien gelten, können im Abschnitt **Ottava** des Inspektors angepasst werden:

- **Linientyp:** Den Ottava - Linientyp ändern
- **Platzierung:** "Oberhalb" oder "Unterhalb" setzen.

Externe Links

- [Oktave](#)  (Wikipedia)

-
1. Gerou/Lusk. *Essential Dictionary of Music Notation* ([Internet Archive](#) ). 

Bindebögen

Ein **Bindebogen** ist eine geschwungene Linie zwischen zwei oder mehr Noten, die anzeigt, dass sie *legato* - gleichmäßig und ohne Trennung - gespielt werden sollen. Nicht zu verwechseln mit [Haltebögen](#), die zwei Noten der gleichen Tonhöhe verbinden.

Es gibt eine Reihe von Möglichkeiten, einen Bindebogen zu einer Partitur hinzuzufügen, und alle können je nach Kontext nützlich sein (das Hinzufügen eines Bindebogens aus der [Linien Palette](#) ist auch möglich, aber nicht empfohlen).

Bindebogen im Noteneingabemodus hinzufügen

1. Im [Noteneingabemodus](#) geben Sie die erste Note des zu verbindenden Abschnitts ein;
2. Drücken Sie s, um den Bogen zu beginnen;
3. Geben Sie die restlichen Noten des Abschnitts ein;
4. Drücken Sie s erneut, um das Einfügen des Bogens abzuschließen.

Bindebogen im Normalmodus hinzufügen

Methode 1

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich im [Normalmodus](#) befinden;
2. Wählen Sie die Note aus, an der der Bindebogen beginnen soll:



3. Drücken Sie s, um einen Bindebogen hinzuzufügen, der sich bis zur nächsten Note erstreckt:



4. (Optional) Halten Sie die Umschalt Taste gedrückt und drücken → (Pfeil nach rechts Taste), um den Bindebogen bis zur nächsten Note zu verlängern. Wiederholen Sie dies nach Bedarf:



5. (Optional) Drücken Sie x zum Umkehren der Bindebogenrichtung:



6. Drücken Sie Esc, um den Bearbeitungsmodus zu verlassen:



Methode 2

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Normalmodus befinden;
2. Wählen Sie die Note aus, an der der Bindebogen beginnen soll;
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - Um einen Bindebogen *nur* einer Stimme hinzuzufügen: Halten Sie die Taste Strg (Mac: Cmd) gedrückt und wählen Sie die letzte Note, die der Bindebogen abdecken soll.
 - So fügen Sie Bindebögen zu *allen* Stimmen hinzu: Halten Sie die Taste Umschalt (Mac: Cmd) gedrückt und wählen Sie die letzte Note, die von den Bindebögen abgedeckt werden soll.
4. Drücken Sie s.

Bindebogen anpassen

Wenn Sie nur die *Position* eines Bindebogens einstellen möchten:

1. Wählen Sie den Bindebogen aus;
2. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:
 - Ziehen Sie den Bindebogen.
 - Stellen Sie die horizontalen und vertikalen Versatz-Werte im Inspekteur ein.

Zum Einstellen *aller* Eigenschaften eines Bindebogens (Länge, Form und Position):

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich *nicht* im Noten Eingabemodus befinden;
2. Doppelklicken Sie auf den Bindebogen, um in den Bearbeitungsmodus zu wechseln (oder wählen Sie den Bindebogen aus und drücken Sie Strg+E; oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Bogen und wählen Sie "Element bearbeiten");
3. Klicken Sie auf einen Griff, um ihn auszuwählen, oder verwenden die Tab Taste um zwischen den Griffen zu weiterzuspringen.
4. Um die *linken und rechten Griffe* von Note zu Note zu bewegen, verwenden Sie die folgenden Tastenkombinationen:
 - Umschalt+ → : Zur nächsten Note bewegen.
 - Umschalt+ ← : Zur vorherigen Note bewegen.
 - Umschalt+ ↑ : Zur tieferen Stimme wechseln (Stimme 2 zu Stimme 1 usw.).
 - Umschalt+ ↓ : Zur höheren Stimme wechseln (Stimme 1 zu Stimme 2 usw.).
5. Um die Position eines *beliebigen* Griffs anzupassen, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:
 - Ziehen Sie den Griff.
 - Verwenden Sie die Pfeiltasten zur Feineinstellung (0,1 sp. pro Schritt). Für größere Anpassungen (1 sp. pro Schritt) Strg+ → ← ↑ ↓.
6. Drücken Sie Esc zum Verlassen des Bearbeitungsmodus.

Anmerkung: Die beiden äußeren Griffe legen den Anfang und das Ende des Bindebogens fest, während die drei Griffe die Form des Bindebogens beeinflussen. Der mittlere Griff an der Geraden dient zum Verschieben des gesamten Bindebogens nach oben/unten/links/rechts.

Erweiterte Bindebögen

Ein Bindebogen kann sich über mehrere Systeme und Seiten erstrecken. Der Anfang und das Ende eines Bindebogens sind an einer Note/einem Akkord oder einer Pause verankert. Wenn die Noten aufgrund von Änderungen des Layouts, der Dehnung oder des Stils neu positioniert werden, bewegt sich auch der Bindebogen und passt sich in der Größe an.

Dieses Beispiel zeigt einen Bindebogen, der sich vom Bass- zum Violinschlüssel erstreckt. Wählen Sie mit der Maus die erste Note des Bindebogens aus, halten Sie Strg (Mac: Cmd), wählen die letzte Note für den Bindebogen und drücken dann s um den Bindebogen hinzuzufügen.



x kehrt die Richtung eines ausgewählten Bindebogens um.

Gepunktete Bindebögen

Gepunktete Bindebögen werden manchmal in Liedern verwendet, in denen das Vorhandensein eines Bindebogens zwischen den Strophen variiert. Gestrichelte Bindebögen werden auch verwendet, um den Vorschlag eines Editors anzuzeigen (im Gegensatz zu den Originalmarkierungen des Komponisten). Um einen vorhandenen Bindebogen in einen gepunkteten oder gestrichelten Bindebogen zu ändern, wählen Sie ihn aus und wählen dann im Inspekteur (F8) "Linientyp" von "Kontinuierlich" auf "Gepunktet" oder "Gestrichelt" ändern.

Siehe auch

- [Haltebogen](#)
- [Bearbeitungsmodus](#)
- [Noten Eingabe](#)

Haltebögen


Ein **Haltebogen** ist eine gebogene Linie zwischen zwei Noten mit *gleicher* Tonhöhe, die anzeigt, dass sie als eine kombinierte Note gespielt werden sollen (siehe [Externe Links](#) weiter unten). Haltebögen werden normalerweise zwischen benachbarten Noten in der gleichen Stimme geschrieben, aber MuseScore unterstützt auch Haltebögen zwischen nicht benachbarten Noten und zwischen Noten in verschiedenen Stimmen.

Wenn Sie im Noteneingabemodus direkt nach der Eingabe einer Note oder eines Akkords einen Haltebogen angeben, erzeugt das Programm automatisch die richtigen Zielnoten, die zu den Haltebögen passen. Sie können aber auch einfach nachträglich Haltebögen zwischen vorhandenen Noten erzeugen.

Anmerkung: Haltebögen, die Noten mit *gleicher* Tonhöhe verbinden, sind nicht zu verwechseln mit Bindebögen, die Noten mit *unterschiedlichen* Tonhöhen verbinden und eine *legato* Artikulation anzeigen.

Haltebögen im Noteingabemodus hinzufügen

Der folgende Befehl fügt einen identischen gebundenen Akkord zu dem ausgewählten Akkord hinzu.

1. Stellen Sie sicher, dass eine Note ausgewählt (d. h. hervorgehoben) ist. Dies kann eine einzelne Note oder ein Teil eines Akkords sein.
2. Wählen Sie, falls erforderlich, eine neue Notenlänge für die folgende(n) Note(n) (siehe jedoch "Anmerkung" unten).
3. Drücken Sie + oder die Schaltfläche .

Anmerkung: Diese Tastenkombination funktioniert nur, wenn auf die ausgewählte Note kein Akkord/keine Note folgt. Wenn dies der Fall ist, wird die Dauer ignoriert und der Haltebogen wird stattdessen zum folgenden Akkord hinzugefügt.

Haltebögen im Normalmodus hinzufügen

Methode 1

1. Wählen Sie einen oder mehrere Notenköpfe im "Start"-Akkord aus.



2. Drücken Sie + oder klicken Sie auf die **Schaltfläche**  in der Symbolleiste:




Es werden Haltebögen zu der/den nächsten verfügbaren Note(n) der gleichen Tonhöhe hergestellt.

Um Haltebögen zu entfernen, verwenden Sie denselben Befehl (ab MuseScore 3.3.3) (Umschalter)

Methode 2

Diese Methode verbindet alle Noten im "Start"-Akkord (wenn möglich):

1. Wählen Sie den Notenhals des "Start"-Akkords aus;

2. Drücken Sie + oder klicken Sie auf die **Schaltfläche**  in der Symbolleiste.

Es werden Haltebögen zwischen allen Noten des ausgewählten Akkords und den folgenden Noten der gleichen Tonhöhen erzeugt.

Um Haltebögen zu entfernen, verwenden Sie ab MuseScore 3.3.3 denselben Befehl (Umschalter)

Hinzufügen zusätzlicher gebundener Noten zu einem zuvor gebundenen Akkord

Es kann vorkommen, dass Sie zu einem bestehenden gebundenen Akkord zurückkehren müssen, um eine oder mehrere zusätzliche gebundene Noten hinzuzufügen. In diesem Fall wird ein anderer Befehl verwendet. Zum Beispiel:



1. Fügen Sie die zusätzlichen Noten zum ersten Akkord hinzu. z. B.



2. Drücken Sie im Noteneingabemodus und bei ausgewählter Note im ersten Akkord **Alt++**. Entsprechende Noten werden zum folgenden Akkord hinzugefügt und die zusätzlichen Noten werden gebunden:



Haltebögen zu Unisono-Noten hinzufügen

Um Haltebögen zwischen Unisono-Noten zu erzeugen, ist ein Zwischenschritt erforderlich:

1. Erstellen Sie die erste Note wie gewohnt;
2. Alle zusätzlichen Unisono-Noten sollten in einem Intervall hinzugefügt werden, das *anders* ist als das Unisono: z. B. 2, 3, 4 usw.
3. Erstellen Sie einen gebundenen Akkord (wie oben) angegeben: z. B.



4. Verschieben Sie die Unisono-Note(n) an die korrekte Position: z. B.





Einen Haltebogen umdrehen

Drücken der Taste **x** kehrt die Richtung eines ausgewählten Haltebogens um, von oberhalb der Note zu unterhalb der Note oder umgekehrt.

Siehe auch

Bindebogen

Weblinks

- [How to create ties leading into a 2nd ending](#)  (MuseScore HowTo)
- [Haltebogen](#)  (Wikipedia)

Tremolo

Tremolo ist die schnelle Wiederholung von einer Note oder eines Akkords, oder eine schnelle Abwechslung zwischen zwei Noten oder Akkorde. Tremolo Symbole findet in der Palette **Tremolos** Palette Tremolos im erweiterten Arbeitsplatz Arbeitsplatz: beide sowohl eine und zwei Noten Tremolos sind möglich.



Ein **Einzelnote oder Einzelakkord Tremolo** wird durch Striche durch den Notenhals oder des Akkords angezeigt (oder über / unter, wenn eine ganze Note). z.B.



In einem Tremolo mit **zwei Noten** oder **zwei Akkorden** werden Balken zwischen den Noten gezogen. z.B.



Tremolo-Symbole werden auch zum Notieren von Trommelwirbeln verwendet.

Ein Tremolo hinzufügen

Einzelnote / -akkord Tremolo

1. Wenn es sich um eine einzelne Note handelt, wählen Sie diese Note aus. Wenn es sich um einen Akkord handelt, wählen Sie eine beliebige Note im Akkord aus.
2. Klicken Sie in der Tremolo-Palette auf das gewünschte Symbol (doppelklicken Sie in Versionen vor 3.4).

Alternativ können Sie das Tremolo-Symbol auf die entsprechende Note ziehen.



Zwei Noten/-akkord Tremolo

1. Geben Sie die Noten mit der Hälfte der gewünschten Enddauer ein.
2. Wenn es sich um eine einzelne Note handelt, wählen Sie die erste Note des Paares aus. Wenn es sich um einen Akkord handelt, wählen Sie eine beliebige Note aus dem ersten Akkord aus.
3. Klicken Sie in der Tremolo-Palette auf das gewünschte Symbol (doppelklicken Sie in Versionen vor 3.4).

Alternativ können Sie das Tremolo-Symbol auf die entsprechende Note ziehen.

Beispiel: Um ein Tremolo mit zwei Noten mit einer Dauer von einer halben Note (Minimum) einzugeben, geben Sie zwei normale Viertelnoten (Crotchets) ein. Nach dem Anwenden eines Tremolo-Symbols auf die erste Note verdoppeln sich die Notenwerte automatisch auf halbe Noten.

Externe Links

- [Tremolo](#)  (Wikipedia)
- [Wie erstelle ich 'alter Stil' und andere spezielle Tremolos?](#)  (MuseScore HowTo)

N-Tolen

N-Tolen werden verwendet, um Rhythmen zu schreiben, die über die normalerweise von der Taktart erlaubten Taktunterteilungen hinausgehen. Eine *Triole* besteht zum Beispiel aus drei Noten im Zweiertakt:



Und eine *Duole* besteht aus zwei Noten in der Zeit von drei:



Eine N-Tole erstellen

Die genaue Methode der N-Tolen-Eingabe hängt davon ab, ob Sie im Noteneingabemodus oder im Normalmodus arbeiten. Wir beginnen mit einem einfachen Beispiel: dem Erzeugen einer Achteltriolen.

Erstellen einer Triole im Normalmodus

1. Wählen Sie eine Note oder Pause, die die gesamte Dauer der gewünschten Triolengruppe angibt. Im Falle einer Achteltriolen müssen Sie eine Viertelnote oder eine Pause auswählen - wie im folgenden Beispiel:



- Drücken Sie das Tastaturkürzel für eine Triole, Strg+3 (Mac: Cmd+3); Verwenden Sie alternativ das Menü, Hinzufügen → N-Tolen → Triole. Dies führt zu folgendem Ergebnis:



- Das Programm wechselt automatisch in den Noteneingabemodus und wählt die am besten geeignete Dauer aus - in diesem Beispiel eine Achtelnote. Geben Sie nun die gewünschte Folge von Noten/Pausen ein. Zum Beispiel:



Erzeugen einer Triole im Noteneingabemodus

- Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Noteneingabemodus befinden (drücken Sie **N**).
- Navigieren Sie zu der Note/Pause (oder dem leeren Takt), an der die Triole beginnen soll (verwenden Sie die Pfeiltasten nach links/rechts).
- Wählen Sie die Enddauer für die gesamte Triolengruppe. Klicken Sie im Fall einer Achteltriole auf die Viertelnote in der Noteneingabe-Symbolleiste (oder drücken Sie 5 auf der Tastatur).
- Drücken Sie das Tastaturkürzel für eine Triole, Strg+3 (Mac: Cmd+3); Verwenden Sie alternativ den Menüpunkt Hinzufügen → N-Tolen → Triole. Dadurch wird eine triolische Nummer/Klammer erzeugt und die ursprüngliche Note/Pause entsprechend geteilt (siehe Abbildung oben).
- Das Programm wählt automatisch die am besten geeignete Dauer aus - in diesem Beispiel eine Achtelnote -, so dass Sie sofort mit der Eingabe der gewünschten Noten-/Pausenfolge beginnen können.

Andere N-Tolen erstellen

Um andere N-Tolen zu erstellen, ersetzen Sie einen der folgenden Befehle bei dem entsprechenden Schritt oben:

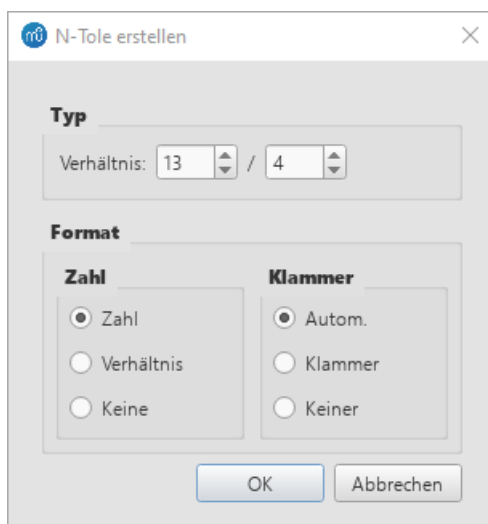
- Drücken Sie Strg+2-9 (Mac: Cmd+2-9). 2 für eine Duole, 3 für eine Triole, usw.
- Vom Menü wählen Sie Hinzufügen → N-Tolen, und klicken Sie dann auf die gewünschte Option.

Bei komplexeren Fällen gehen Sie folgendermaßen vor:

Benutzerdefinierte N-Tolen

Um andere N-Tolen als die Standardoptionen zu erzeugen (z. B. 13 Sechzehntelnoten mit der Dauer von einer Viertelnote), führen Sie folgende Schritte aus:

- Im Noteneingabemodus wählen Sie eine Notendauer aus, die der Gesamtdauer der N-Tole entspricht. Im Normalmodus wählen Sie eine Note oder Pause mit der gewünschten Gesamtdauer aus;
- Öffnen Sie über das Menü Hinzufügen → N-Tolen → Sonstige... den Dialog **N-Tolen erstellen**;
- Wählen Sie im Bereich *Typ* unter "Verhältnis" das gewünschte Zahlenverhältnis (z. B. 13/4 für dreizehn Sechzehntelnoten im Raum einer Viertelnote) aus und legen Sie im Bereich *Format* mit den Optionsfeldern die Einstellungen für "Zahl" und "Klammer" fest;



- Klicken Sie OK, um den Dialog zu schließen:



5. Geben Sie nun die gewünschte Reihe von Noten/Pausen ein.

N-Tolen Beispiele

The examples show how to create an N-tolerance for different note values and directions:

- Example 1:** To obtain: three quarter notes. Editing: duration (whole rest), after ctrl+3 (three eighth notes), enter notes (three quarter notes).
- Example 2:** To obtain: three quarter notes. Editing: duration (whole rest), after ctrl+3 (three eighth notes), enter notes (three quarter notes).
- Example 3:** To obtain: three quarter notes. Editing: duration (quarter rest), after ctrl+3 (three eighth notes), enter notes (three quarter notes).
- Example 4:** To obtain: three quarter notes. Editing: duration (quarter rest), after ctrl+3 (three eighth notes), enter notes (three quarter notes).

N-Tolen löschen

Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie die Nummer oder die Klammer und drücken Sie **Entf**.
- Wählen Sie die gesamte N-Tole aus, indem Sie die **Umschalt + Klick Methode** verwenden, dann drücken Sie **Entf**.
- Wählen Sie ein beliebiges Element der N-Tole aus, drücken Sie dann im Inspekteur in der rechten unteren Ecke auf die Schaltfläche **N-Tole** und dann auf **Entf**.

Anzeige von N-Tolen ändern

Verwenden des Inspekteurs

Um die Anzeigeeigenschaften von N-Tolen in der Partitur zu ändern, wählen Sie die N-Tolen-Nummern/-Klammern aus und passen die gewünschten Eigenschaften im Abschnitt "N-Tole" des Fensters im **Inspekteur** an:

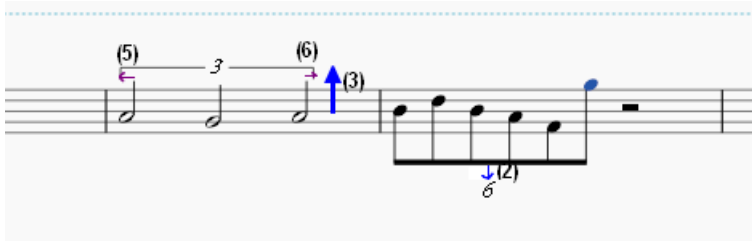


- **Richtung:** 'Auto' setzt die Klammer/Zahl in die *Standardposition*. 'Oben' setzt die Klammer *immer* über die Notenköpfe; 'Unten' setzt die Klammer *immer* unter die Notenköpfe.
- **Zahlen Typ:** Wählen Sie zwischen 'Zahl', 'Verhältnis' oder 'Keiner'.
- **Klammern Typ:** 'Automatisch' *versteckt* die Klammer für geklammerte Noten und *zeigt* die Klammer an, wenn die N-Tole ungeklammerte Noten oder Pausen enthält. 'Klammer' zeigt die Klammer an und 'Keine' blendet die Klammer aus.

Verwenden des Dialogfelds N-Tolen Stil

So nehmen Sie Feineinstellungen an der Art und Weise vor, wie *alle* N-Tolen in der Partitur angezeigt werden: Wählen Sie im Menü *Formatierung* → *Stil...* → N-Tolen.

Die nachstehende Legende veranschaulicht einige der Eigenschaften, die im Dialogfeld N-Tolen Stil eingestellt werden können:



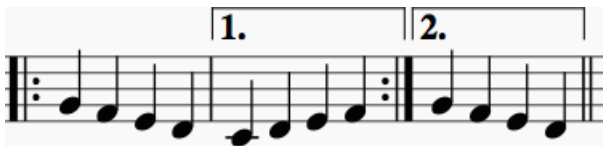
- (2) Vertikaler Abstand vom Notensystem.
- (3) Vertikaler Abstand vom Notenkopf.
- (5) Abstand vor dem Notenhals der ersten Note.
- (6) Abstand nach dem Notenhals der letzten Note.

Weblinks

- [How to create triplets and other tuplets](#) (MuseScore HowTo)
- [How to create nonstandard tuplets](#) (MuseScore HowTo)
- [How To create triplets and other tuplets across measures](#) (MuseScore HowTo)
- [Triplet](#) at Wikipedia
- [The User Guide to Tuplets in MuseScore](#) [video]

Volten

Voltenklammern bzw. Klammern sind Linien für das Ende der ersten und zweiten Wiederholung und werden dazu benutzt, um unterschiedliche Endungen Einfache Wiederholungen zu erzeugen. Die Wiedergabe der Partitur erfolgt automatisch entsprechend dieser Markierungen.



Volten zur Partitur hinzufügen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie einen oder mehrere Takte der Partitur und Doppelklicken Sie in der Palette auf ein Volta-Symbol Linien.
- Ziehen Sie eine Volte per Drag & Drop aus der Linien Palette, und passen Sie die Länge nach Bedarf an (siehe unten).

Die Anzahl der Takte, die eine Volte umfasst, ändern

1. Doppelklicken Sie auf die Volta, um den Bearbeitungsmodus aufzurufen. Der Endgriff wird automatisch ausgewählt.
2. Drücken Sie **Shift+→** um den Endgriff um einen Takt nach *vorne* zu bewegen. Drücken Sie **Shift+←** um den Endgriff um einen Takt nach *hinten* zu bewegen. Bei Bedarf wiederholen.

Hinweis: Wenn Sie einen Start- oder Endgriff Anker auswählen, wird eine gestrichelte Linie angezeigt, die ihn mit einem Ankerpunkt auf dem Stab verbindet (siehe Abbildung unten).

Dieser Anker zeigt die Position der Wiedergabe -Start- / Endpunkte der Volte. Dies **Shift**-Befehle ändern den Ankerpunkt, sodass die Wiedergabe immer mit den visuellen Start- / Endpunkten synchron bleibt.

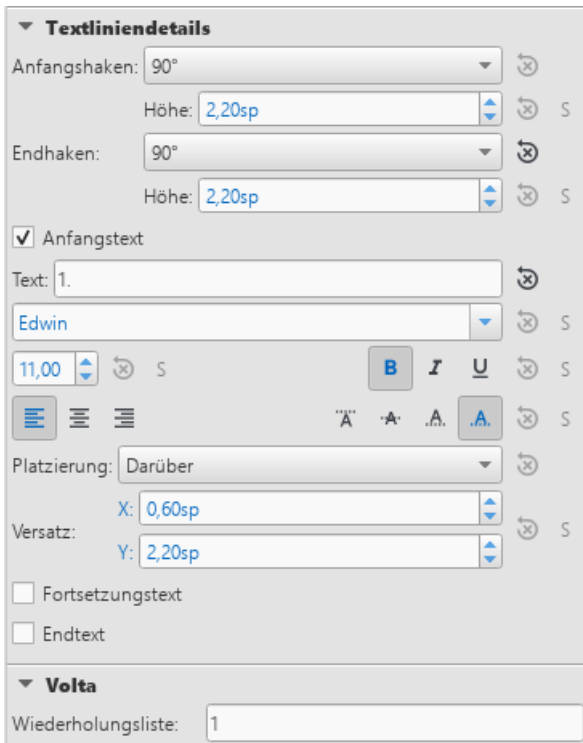
Verwenden Sie andere Tastaturpfeilbefehle Kommandos oder ziehen Sie die Ziehpunkte mit der Maus, um Feineinstellungen an den visuellen Start- oder Endpunkten vorzunehmen, ohne die Wiedergabe zu beeinträchtigen.



Volten Eigenschaften

So ändern Sie den Volten-Text

- Wählen Sie die Volte aus und bearbeiten Sie die Eigenschaften im Abschnitt Text Linie im Inspektor Inspektor.



So legen Sie die Reihenfolge der Wiederholungen fest

- Wählen Sie die Volta aus und geben Sie in "Wiederholungsliste" (Abschnitt "**Volten**" des **Inspektors**) eine Zahl oder eine durch Kommas getrennte Folge von Zahlen ein, um die Wiederholung (en) anzugeben, in denen die Volta gespielt werden soll.

Zum Beispiel zeigt ein **erstes Ende** die Nummer "1"; ein **zweites Ende**, die Nummer "2" und so weiter. Komplexere Wiederholungen sind ebenfalls möglich: z. Eine "Wiederholungsliste" mit der Anzeige "1, 2, 4, 5, 7" zeigt an, dass die Spannung während der Wiederholungen 1, 2, 4, 5 und 7 usw. abgespielt werden soll

Hinweis: Jeder Volta-Abschnitt mit Ausnahme des letzten muss mit einer **Endwiederholungs-Taktstriche** enden.

Taktstriche.

Wiedergabe

Manchmal wird eine Wiederholung mehr als zweimal abgespielt. Wenn Sie ändern möchten, wie oft MuseScore eine Wiederholung spielt, gehen Sie zu dem Takt, der die Taktleiste für die Endwiederholung enthält, und ändern Sie die "Wiedergabezahl". Siehe Takt Operationen: Andere Eigenschaften.

Weblinks

- [MuseScore in Minuten, Lektion 8: Wiederholungen und Endungen, Teil 1](#)
- [Wie man Bindungen schafft, die zu einem zweiten Ende führen](#)

Wiederholungen und Sprünge

Einfache Wiederholungen

Man kann eine **einfache Wiederholung** erzeugen, indem man einen **Anfang-** und einen **Ende-Wiederholung Taktstrich** an den Anfang und das Ende der zu wiederholenden Passage setzt. Diese Taktstriche findet man in der Palette *Taktstriche* sowie der Palette *Wiederholungen & Sprünge*.




Hinweis: Am *Anfang* einer Partitur oder eines Abschnitts kann der Anfang-Wiederholung Taktstrich weggelassen werden. Ebenso der Ende-Wiederholung Taktstrich am *Ende* einer Partitur.



1. / 2. Endung

Erzeuge zunächst eine einfache Wiederholung (siehe oben). Füge dann die entsprechenden Voltenklammern für die Endtakte hinzu— siehe [Volten](#).

Wiedergabe






Um die Wiederholungen bei der Wiedergabe abzuspielen, wähle das Icon "Wiederholungen wiedergeben"  in der Menüleiste aus. Um die Wiedergabe der Wiederholungen zu beenden, wähle das Icon wieder ab. Um die Anzahl der wiedergegebenen Wiederholungen einzustellen:

1. Stelle sicher, dass die Taktstriche für die Wiederholung korrekt gesetzt sind (siehe [Einfache Wiederholungen](#) weiter oben).
2. Wähle den letzten Takt der zu wiederholenden Passage mit einem Rechtsklick aus (dieser Takt enthält den Taktstrich Ende-Wiederholung). Wähle dann den Menüpunkt [Eigenschaften Takt...](#)
3. Stelle die Anzahl der gewünschten Wiederholungen im [Wiedergabezähler](#) ein.

Symbole und Text für Wiederholungen

Text und Symbole für Wiederholungen befinden sich in der [Palette "Wiederholungen & Sprünge"](#) (Einfacher und erweiterter Arbeitsplatz). Diese Palette enthält:

- Symbole für Taktwiederholungen, Segno, Segno Variation, Coda und Codetta
- Texte für D.S., D.C., al Fine, al Coda, To Coda und Fine
- Wiederholungs-Taktstriche


	
	
	Fine
To Coda	D.C.
D.C. al Fine	D.C. al Coda
D.S. al Coda	D.S. al Fine
D.S.	
	

Um ein Symbol für eine **Wiederholung** in die Partitur einzusetzen, wähle ein der beiden Methoden:

- Ziehe das gewünschte Symbol aus der Palette *auf* (nicht über!) den gewünschten Takt (der gewählte Takt verändert seine Farbe).
- Wähle einen Takt an und doppelklicke dann das gewünschte Symbol in der Palette.

Sprünge

Sprünge sind Symbole in der Partitur, die dem Musiker und der Wiedergabe Anweisungen geben, zu einer bestimmten [Sprungmarke](#) zu springen (siehe weiter unten). Die Sprünge beinhalten den Text für die verschiedenen Möglichkeiten von D.C. (Da Capo) und D.S. (Dal Segno).

Stelle wie bei [Einfache Wiederholungen](#) sicher, dass das Icon "Wiederholungen wiedergeben"  in der Menüleiste angewählt ist, damit die Wiederholungen abgespielt werden. Um die Wiedergabe der Wiederholungen zu beenden, wähle das Icon wieder ab.

Hinweis: Sprünge werden erst ausgeführt, nachdem alle einfachen Wiederholungen abgespielt wurden.

Wenn man auf eine *Sprunganweisung* klickst, erscheinen im Bereich **Sprung** des [Inspektors](#) Textfelder und eine Checkbox. Diese haben folgende Auswirkungen auf die Wiedergabe:

- **Springe nach:** Die Wiedergabe springt zu der [Sprungmarke](#), deren "Bezeichnung" dieselbe ist wie die des "Springe zu" tag.
- **Spiele bis:** Die Wiedergabe läuft bis zu der [Sprungmarke](#), deren "Bezeichnung" dieselbe ist wie des "Spiele bis" tag.
- **Weiter ab:** Die Wiedergabe springt zur nächsten [Sprungmarke](#), deren "Bezeichnung" dieselbe ist wie die des "Weiter ab" tag.





ab" tag.

- **Wiederholungen wiedergeben:** Wenn diese box angewählt ist, spielt MuseScore Wiederholungen nach D.C. (Da Capo) oder D.S. (Dal Segno) Sprüngen. Wenn diese Box nicht angewählt ist, werden Einfache Wiederholungen nach Sprüngen nicht abgespielt. Die Wiedergabe arbeitet dann als wäre es die letzte Wiederholung.

Hinweis: Die Sprungmarken *start* und *end*, die sich auf den Anfang oder das Ende einer Partitur oder eines section, sind bereits eingebettet und brauchen vom Anwender nicht gesondert hinzugefügt zu werden.

Sprungmarken

Sprungmarken sind die Stellen, auf die sich Sprünge beziehen. Folgende Sprungmarken (in Ergänzung zu den bereits eingebetteten "start" und "end") gibt es:

- : Segno (Bezeichnung: *segno*)
- : Segno Variation (Bezeichnung: *valsegno*)
- : Coda (Bezeichnung: *codab*)
- : Coda Variation (Bezeichnung: *varcoda*)
- **Fine:** (Bezeichnung: *fine*)
- **To Coda:** (Bezeichnung: *coda*)

Wenn man auf eine Sprungmarke klickt, erscheinen folgende Eigenschaften im Abschnitt **Sprungmarken** des Inspektors:

- **Sprungmarkentyp:** Kann durch Auswahl im Aufklappmenü geändert werden, falls gewünscht..
- **Marke:** Dies ist die Bezeichnung der Sprungmarke, um sie identifizieren zu können. Siehe auch Sprünge (oben).

Beispiele für Sprünge



- **Da Capo (D.C.):** An der Sprungmarke "D.C." springt die Wiedergabe zum Anfang (mit der bereits eingebetteten Bezeichnung *start*) und spielt die gesamte Partitur oder Abschnitt erneut ab (bis zur bereits eingebetteten Bezeichnung *end*).
- **Da Capo (D.C.) al Fine:** An der Sprungmarke "D.C. al Fine" springt die Wiedergabe zum Anfang (mit der bereits eingebetteten Bezeichnung *start*) und spielt die gesamte Partitur oder Abschnitt bis zum Ende **Fine** (mit der Bezeichnung *fine*) ab.
- **Dal Segno (D.S.) al Fine:** An der Sprungmarke "D.S. al Fine" springt die Wiedergabe zum **Segno** Symbol (mit der Bezeichnung *segno*) und spielt dann weiter bis zum Ende **Fine** (mit der Bezeichnung *fine*) ab.
- **Dal Segno (D.S.) al Coda:** An der Sprungmarke "D.S. al Coda" springt die Wiedergabe zum **Segno** Symbol (mit der Bezeichnung *segno*) und spielt dann weiter bis zur Sprungmarke **To Coda** (mit der Bezeichnung *coda*). Danach fährt die Wiedergabe beim **Coda** Symbol fort (mit der Bezeichnung *codab*).

Hinweis: Die Eigenschaften von Sprüngen und Sprungmarken mit der jeweils konkreten Bezeichnung können im Inspekteur eingestellt werden. Diese müssen geändert werden, falls man mehrere Sprünge und Sprungmarken verwendet.

Siehe auch

- Taktstriche
- Volten

Weblinks

- MuseScore in Minutes: Repeats and Endings, part 2  (video tutorial)
- How to separate a coda from the rest of the score  (MuseScore HowTo)

Transponieren

Transponieren ist der Vorgang des Anhebens oder Absenken der Tonhöhe einer Auswahl von Noten um das gleiche Intervall. Sie können wählen, ob Sie Noten händisch transponieren wollen oder durch die Verwendung des Transponieren Dialogs.

Händisches Transponieren

1. Wählen Sie die Noten, die Sie transponieren möchten;
2. Verwenden Sie eine der folgenden Optionen:
 - **Um chromatisch zu transponieren:** Drücken Sie ↑ oder ↓. Wiederholen Sie den Vorgang nach Bedarf.
 - **Um diatonisch zu transponieren;** Drücken Sie Alt+Umschalt+↑ oder ↓. Wiederholen Sie den Vorgang nach Bedarf.
 - **So transponieren Sie um eine Oktave:** Drücken Sie Strg+↑ oder ↓ (Mac: Cmd+↑ oder ↓).

Automatisches Transponieren

MuseScore's **Transponieren** Dialog gibt Ihnen mehr Möglichkeiten zum Transponieren von Noten.

Transponieren

Chromatisch transponieren

Zu Tonart

Zur Nächstliegenden Es-Dur / c-Moll

Nach oben

Nach unten

Um Intervall

Nach oben Reine Prime

Nach unten

Tonarten transponieren

Diatonisch transponieren

Nach oben Sekunde

Nach unten

Gradänderungen erhalten

Optionen

Akkordsymbole transponieren

Doppel-# und Doppel- b verwenden

OK Abbrechen

Anmerkung: Standardmäßig wird dieses Dialogfeld über das Menü **Werkzeuge** geöffnet, aber Sie können es auch mit einem Tastaturkürzel öffnen (siehe [Einstellungen](#)).

Chromatisch Transponieren

Zu Tonart

Zum Transponieren von Noten nach oben oder unten in die gewünschte Tonart:

1. Wählen Sie die Noten, die Sie transponieren möchten; keine Auswahl ist gleichbedeutend mit "alles auswählen".
2. Wählen Sie in der Menüleiste **Werkzeuge** → **Transponieren...**
3. Klicken Sie "Chromatisch transponieren" und "Zu Tonart".
4. Anwählen/Abwählen "Tonarten transponieren" und "Akkordsymbole transponieren" wenn gewünscht.
5. Wählen Sie eine der Möglichkeiten: "Zur Nächstliegenden", "Nach oben" oder "Nach unten" und wählen Sie die gewünschte Tonart aus der Liste aus.
6. Klicken Sie OK.

Um Intervall

Um ausgewählte Noten in Halbtonschritten nach oben oder unten zu transponieren:

1. Wählen Sie die Noten, die Sie transponieren möchten; keine Auswahl ist gleichbedeutend mit "alles auswählen".
2. Wählen Sie in der Menüleiste **Werkzeuge** → **Transponieren...**
3. Wählen Sie "Chromatisch transponieren" und "Um Intervall".
4. Anwählen/Abwählen "Tonarten transponieren" und "Akkordsymbole transponieren" wenn gewünscht.
5. Wählen Sie "Nach oben" oder "Nach unten". Dann wählen Sie das gewünschte Intervall aus der Liste.
6. Klicken Sie OK.

Diatonisch transponieren

Um ausgewählte Noten diatonisch nach oben oder unten zu transponieren:

1. Wählen Sie die Noten, die Sie transponieren möchten; keine Auswahl ist gleichbedeutend mit "alles auswählen".
2. Wählen Sie in der Menüleiste **Werkzeuge** → **Transponieren...**
3. Wählen Sie "Diatonisch transponieren".
4. Anwählen/Abwählen "Gradänderungen erhalten" und "Akkordsymbole transponieren" wenn gewünscht.

5. Wählen Sie "Nach oben" oder "Nach unten". Dann wählen Sie das gewünschte Intervall aus der Liste.
6. Klicken Sie OK.

Optionen

Sowohl für den chromatischen als auch für den diatonischen Transpositionsmodus stehen im Optionsbereich zwei Optionen zur Verfügung:

- **Akkordsymbole transponieren**, wenn gewünscht.
- Und die Wahl von **Verwende Doppel # und b** oder **nur einfache # und b**

Transponierende Instrumente

Transponierende Instrumente, wie z. B. die B-Trompete oder das Es-Alt-Saxophon, klingen tiefer oder höher als ihre notierte Tonhöhe. MuseScore verfügt über eine Reihe von Funktionen, die das Notieren dieser Instrumente erleichtern.

Klingende Notation

Der Standardanzeigemodus von MuseScore zeigt die musikalische Notation in **geschriebener Tonhöhe** an, aber Sie können wählen, die Partitur in Klingende Notation stattdessen anzuzeigen. Im letzteren Modus stimmt die Notation *aller* Instrumente mit den tatsächlichen Tonhöhen überein, die Sie bei der Wiedergabe hören.

- **So ändern Sie die Ansicht zur Klingenden Notation** Drücken Sie die Klingende Notation Schaltfläche, um diese zu aktivieren.

Vergewissern Sie sich, dass die Klingende-Notation-Schaltfläche ausgeschaltet ist, bevor Sie die Hauptpartitur oder Teile davon drucken.




Notensystem Transposition ändern

Instrumententranspositionen sind bereits in MuseScore eingerichtet. Wenn Sie jedoch ein seltenes Instrument oder eine Transposition wünschen, die in MuseScore nicht verfügbar ist, müssen Sie die Instrumententransposition möglicherweise manuell bearbeiten.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Teil des Instrumentensystems und wählen Sie Eigenschaften Notenzeile/Instrument...
2. Wählen Sie am unteren Rand des Fensters das Intervall der Transposition, eventuelle Oktavverschiebungen und ob das Intervall "Nach oben" (klingt höher als geschrieben) oder "Nach unten" (klingt tiefer als geschrieben) ist.

Sie können auch die Instrument ändern... im Fenster Eigenschaften Notensystem/Instrumente, um die Transposition automatisch auf die eines anderen Standardinstruments ändern.

Weblinks

- [How to transpose](#)  (MuseScore How-To)
- [Concert pitch or not?](#)  (forum discussion)
- [How to change enharmonic key signatures for transposing instruments](#)  (MuseScore How-To)

Schlagwerk Notation

Die Eingabe der Schlagwerknotation unterscheidet sich etwas von der Eingabe der Notation für gestimmte Instrumente (z. B. Klavier oder Violine).

Schlagzeug Notensystemtypen

Wenn Sie ein Schlagwerk-Notensystem mit der Funktion Neue Partitur Assistent oder den Instrumente Dialog aufrufen, MuseScore wählt automatisch den am besten geeigneten Notensystemtyp (1-, 3- oder 5-Linien) für das Instrument: dies kann bei Bedarf über die Spalte "Notensystemtyp" auf dem Bildschirm Instrumente Wählen / Stimmen Seite. Alle zusätzlichen Änderungen (z. B. an einem 2-linigen Notensystem) können aus der Partitur selbst vorgenommen werden (siehe Erweiterte Stileigenschaften).

In einem 5-zeiligen Schlagwerk-Notensystem wird jedem Instrument eine vertikale Notensystemposition (Linie oder Zwischenraum) und eine Notenkopfform zugewiesen. Für ein Schlagwerk, ein oder zwei Stimmen verwendet werden kann. Wenn letzteres der Fall ist, enthält **Stimme 1** (die Oberstimme) normalerweise (aufwärts gerichtete) Noten, die von den Händen gespielt werden, während **Stimme 2** (die Unterstimme) normalerweise (abwärts gerichtete) Noten enthält, die von den Füßen gespielt werden (siehe Abbildung unten).



Noten Eingabemodus

Sie können einem Schlagwerk-Notensystem Noten aus einem der folgenden Bereiche hinzufügen:

- Externes MIDI-Keyboard;
- Virtuelle Klaviertastatur;
- Computertastatur;
- Maus.

Diese Methoden können in beliebiger Kombination verwendet werden:

MIDI Keyboard

So fügen Sie einem Schlagwerk-Notensystem von einem **MIDI-Keyboard** aus Noten hinzu:

1. Stellen Sie sicher, dass das MIDI-Keyboard angeschlossen ist und richtig funktioniert.

Anmerkung: Wenn Sie auf das Schlagwerkssystem klicken, ohne Noteneingabemodus, können Sie die Schlagwerk-Instrumente über die MIDI-Tastatur *demonstrieren*.

2. Klicken Sie auf die Note oder Pause, an der Sie beginnen möchten.
3. Wechseln Sie in den Noteneingabemodus.
4. Wählen Sie die richtige Stimme. Zum Beispiel werden Snares, Sidesticks und alle Becken normalerweise zu Stimme 1 hinzugefügt; Bass Drum zu Stimme 2.
5. Setzen Sie die Notendauer.
6. Drücken Sie eine Instrumententaste, um der Partitur eine Note hinzuzufügen. Um eine weitere Note an der gleichen Position hinzuzufügen, halten Sie die erste Taste gedrückt, während Sie die zweite Taste drücken.

Anmerkung: In einer **GM2-Drum-Map** finden Sie Angaben darüber, welche MIDI-Keyboard-Taste welchem Schlaginstrument entspricht. Einige Keyboards (z. B. Casio) zeigen als Hilfe für den Benutzer Schlagwerkssymbole neben den Tasten an.

Virtuelle Klaviatur

So fügen Sie einem Schlagwerk-Notensystem über die virtuelle **Klaviatur** Noten hinzu:

1. Stellen Sie sicher, dass die Klaviatur angezeigt wird. Drücken Sie **P** (oder wählen Sie es aus dem Menü aus, Ansicht → Klaviatur).

Anmerkung: Wenn Sie auf das Schlagwerk-Notensystem klicken, ohne im Noten Eingabemodus zu sein, können Sie die Schlagwerk-Instrumente über die Klaviatur *demonstrieren*.

2. Klicken Sie auf die Note oder Pause, an der Sie beginnen möchten.
3. Wechseln Sie in den Noteneingabemodus.
4. Wählen Sie die richtige Stimme. Zum Beispiel werden Snares, Sidesticks und alle Becken normalerweise zu Stimme 1 hinzugefügt; Bass Drum zu Stimme 2.
5. Setzen Sie die Notendauer.
6. Klicken Sie auf eine (virtuelle Klavier-)Taste, um der Partitur eine Note hinzuzufügen.
7. Um eine weitere Note zu einer bestehenden hinzuzufügen, drücken Sie **Umschalt** und halten Sie sie gedrückt, während Sie die neue Note drücken (in Versionen vor 2.1 verwenden Sie **Strg** (Mac: **Cmd**)).

Anmerkung: Lesen Sie in einer **GM2-Drum-Map** nach, welche Klaviertaste welchem Schlaginstrument entspricht.

Standardmäßig ist die Klaviertastatur am unteren Rand des Bildschirms angedockt - links neben der Schlagwerk-Eingabepalette. Sie können sie jedoch durch Ziehen lösen und dann das Bedienfeld auf verschiedene Arten andocken:

- Ziehen Sie das Bedienfeld nach unten in die Mitte und es wird die Schlagwerk-Eingabepalette in voller Länge überlagern. Auf beide Bedienfelder kann dann über Registerkarten zugegriffen werden.
- Ziehen Sie das Bedienfeld nach unten nach rechts/links und es wird rechts/links von der Schlagwerk-Eingabepalette angedockt.

Computer Tastatur

So geben Sie mit der Computertastatur Noten in ein Schlagwerk-Notensystem ein:

1. Klicken Sie auf die Note oder Pause, an der Sie beginnen möchten.
2. Wechseln Sie in den Noteneingabemodus. Die Schlagwerk-Eingabepalette erscheint nun am unteren Rand des Bildschirms (siehe unten).
3. Wählen Sie die gewünschte Notendauer.
4. Drücken Sie die Kurztaste (A-G) für das Instrument, das Sie eingeben möchten - siehe Fenster der Schlagwerk-Eingabepalette.
5. Wenn Sie eine weitere Note zu einer bestehenden Note in dieser Stimme hinzufügen möchten, drücken Sie Umschalt+[A-G].

Anmerkung: Die Stimmenzuordnung wird durch die Farbe der Note in der Schlagwerk-Eingabepalette bestimmt: blau für Stimme 1, grün für Stimme 2.

Maus

So fügen Sie eine Note zu einem Schlagwerk-Notensystem hinzu

Verwenden Sie die folgende Methode, um eine neue Note hinzuzufügen oder eine vorhandene zu ersetzen im Akkord.

1. Wählen Sie die Note oder Pause aus, an der Sie beginnen möchten. Sie können auch einen Takt wählen.
2. Drücken Sie N um in den Noteneingabemodus zu gelangen. Die Schlagwerk-Eingabepalette erscheint nun am unteren Rand des Bildschirms (siehe unten).
3. Setzen Sie die Notendauer.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - o Doppelklicken Sie auf eine Note in der Schlagwerk-Eingabepalette.
 - o Wählen Sie eine Note (z.B. Bass Drum, oder Snare) in der Schlagwerk-Eingabepalette, und klicken Sie dann auf eine Note oder Pause in der Partitur.

So fügen Sie eine Note zu einem vorhandenen Akkord im Schlagwerksystem hinzu

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Noteneingabemodus befinden.
2. Wählen Sie eine Notendauer gleich der Note, zu der Sie hinzufügen wollen.
3. Klicken Sie auf die neue Note im Fenster Schlagwerk-Eingabepalette.
4. Klicken Sie über oder unter die vorhandene Note im Schlagwerk-Notensystem.

Anmerkung: Die Stimmenzuordnung wird durch die Farbe der Note in der Drum-Input-Palette bestimmt: blau für Stimme 1, grün für Stimme 2.

Schlagwerk-Eingabepalette

Wenn ein Schlagwerk-Notensystem ausgewählt ist und der Noten Eingabemodus aktiv ist, öffnet sich am unteren Rand des Bildschirms ein Fenster mit der Bezeichnung **Schlagwerkeingabepalette**. Dieses Fenster ist *notwendig* für Maus Eingabe, und zeigt Tastenkombinationen für Computertastatur Eingabe, kann aber ignoriert werden, wenn Sie ein MIDI Keyboard oder die virtuelle Klavatur verwenden.

Jede Note in der Palette repräsentiert ein Schlaginstrument: Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Note fahren, wird der Instrumentenname angezeigt.



Die Buchstaben A-G (über bestimmten Noten in der Palette angezeigt) sind als Abkürzungen für die Eingabe bestimmter Instrumente (Bassdrum, Snare, geschlossene Hi-Hat usw.) gedacht und beziehen sich nicht auf die Tonhöhen. Sie können nach Belieben geändert oder neu zugewiesen werden im Schlagwerkearbeiten Fenster.

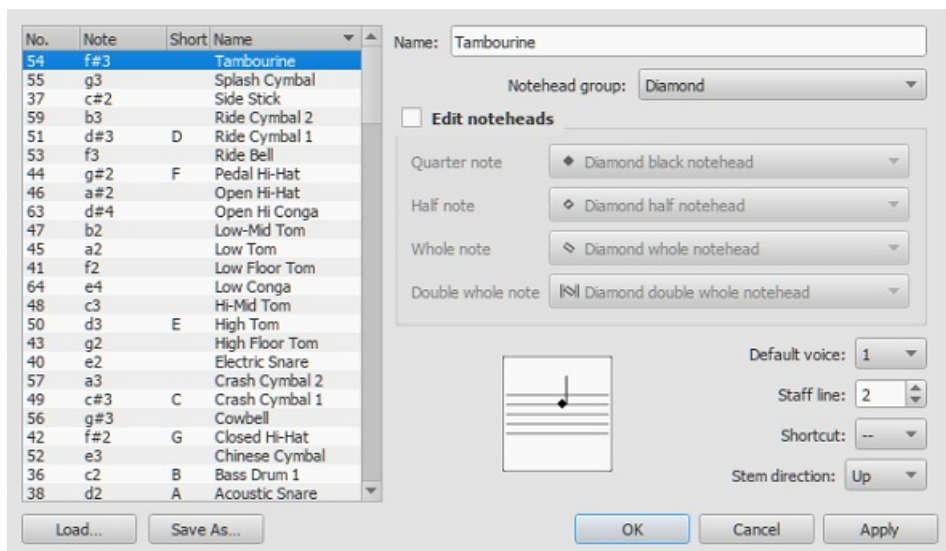
Wenn die **Schlagwerk-Eingabepalette** geöffnet ist, Wenn Sie auf eine Note in der Palette doppelklicken oder einen Tastenkürzel-Buchstaben eingeben, wird diese Instrumentennote dem Schlagwerk-Notensystem hinzugefügt. Die Farbe der Note in der Palette zeigt die Stimme an, die dieser Note zugeordnet ist - blau für Stimme 1, grün für Stimme 2. Dies kann im Fenster Schlagwerk bearbeiten wenn benötigt, geändert werden.

Diese Stimmenzuordnung gilt nur für die Tastatur- und Mauseingabe von Noten: Bei der Eingabe über ein MIDI-Keyboard oder die virtuelle Klaviertastatur kann jede Stimme verwendet werden.

Schlagwerk bearbeiten

Um das Fenster **Schlagwerk bearbeiten** zu öffnen, verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

- Klicken Sie auf die Schaltfläche **Schlagwerk bearbeiten** links in der **Schlagwerk Eingabepalette**.
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Schlagwerk-Notensystem und wählen Sie "Schlagwerk bearbeiten...".



Der **Schlagwerk bearbeiten** Dialog zeigt die verfügbaren Percussion-Instrumente und die MIDI-Noten/Nummern an, denen sie zugewiesen sind. Außerdem wird festgelegt, wie jedes Instrument im Notensystem angezeigt wird - sein Name, seine Position, sein Notenkopftyp und die Richtung des Notenhalses. Alle hier vorgenommenen Änderungen werden automatisch in der übergeordneten MuseScore-Datei gespeichert.

Wenn Sie auf eine Zeile in der linken Spalte klicken, können Sie die Anzeigeeigenschaften für diese Note wie folgt bearbeiten:

Name: Der Name, der in der Schlagwerk-Eingabepalette angezeigt werden soll, wenn Sie mit der Maus über die Note fahren. Leer lassen, um diese Note aus der Schlagwerk-Eingabepalette zu entfernen.

Notenkopf Gruppe: Wählen Sie einen Notenkopf für dieses Instrument aus einer Einblendliste mit Optionen *Hinweis:* Wenn Sie "Benutzerdefiniert" wählen, wird "Notenköpfe bearbeiten" (unten) aktiviert.

Notenköpfe bearbeiten: Ermöglicht es Ihnen, die Anzeige weiter anzupassen, indem Sie die Notenköpfe für bestimmte Notendauern festlegen.

Standard Stimme: Weisen Sie einer von vier Stimmen zu. Dies hat keinen Einfluss auf die Eingabe von einem MIDI-Keyboard oder der virtuellen Klaviertastatur.

Notenlinien: Diese Zahl gibt an, auf welcher Notenzeile/auf welchem Platz die Note angezeigt wird. "0" bedeutet, dass die Note auf der obersten Zeile des 5-zeiligen Notensystems angezeigt wird. Negative Zahlen verschieben die Note schrittweise nach oben, während positive Zahlen sie auf die gleiche Weise nach unten verschieben.

Tastaturkürzel: Weisen Sie einen Tastaturbefehl für die Eingabe dieser Note zu.

Notenhals Richtung: Automatisch, nach oben oder nach unten.

Das angepasste Schlagwerk kann als .drm-Datei gespeichert werden, indem Sie die Schaltfläche Speichern als... drücken. Sie können auch ein benutzerdefiniertes Schlagwerk importieren, indem Sie die Schaltfläche Laden... drücken.

Sticking

Zur Eingabe von Sticking-Symbolen (R, L):

1. Wählen Sie eine Startnote aus;
2. Wählen Sie im Menü Hinzufügen → Text → Sticking. Alternativ können Sie ein Tastaturkürzel einrichten, siehe [Einstellungen](#);
3. Geben Sie das Symbol so ein, wie Sie normalen Text eingeben würden. Um zur nächsten Note vor- oder zurückzuspringen, verwenden Sie die gleichen Tastenkombinationen wie für [Akkordsymbole](#).
4. Zum Verlassen drücken Sie Esc, oder klicken Sie auf einen leeren Abschnitt in der Partitur.

Trommelwirbel hinzufügen

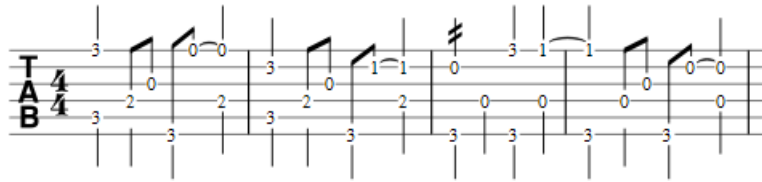
Um einen Trommelwirbel hinzuzufügen verwenden Sie ein [Tremolo](#).

Weblinks

- [How to create jazz drum notation](#) [↗](#) [MuseScore How-To]
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 7 - Tablature and Drum Notation](#) [↗](#)
- [Drum Parts](#) [↗](#) [video]
- [Editing the Drum Palette in MuseScore 1.1](#) [↗](#) [video]
- [Saving Drumset Changes in MuseScore 1.1](#) [↗](#) [video]
- [Guide to Drum and Percussion Notation](#) [↗](#)

Tabulatur

Musik für bundierte Saiteninstrumente wird üblicherweise mit **Tabulatur**, auch **Tab** genannt, notiert, die eine visuelle Darstellung der Saiten und Bundnummern bietet:



Die Tabulatur kann auch mit der traditionellen Notensystemnotation kombiniert werden:

Erstellen eines neuen Tabulatursystems

Wenn Sie die Tabulatur als Teil einer neuen Partitur erstellen möchten, verwenden Sie den Assistent für neue Partitur. Wenn Sie einer vorhandenen Partitur eine Tabulatur hinzufügen möchten, verwenden Sie den Instrumenten Dialog. Oder, alternativ, können Sie [ein vorhandenes Standard-Notensystem umwandeln]. (#by-changing-staff-type). Siehe unten für Details.

Mit dem Assistenten für neue Partitur

So erstellen Sie eine Tabulatur in einer neuen Partitur (für kombinierte Notensystem-/Tabulaturssysteme siehe → unten):

1. Öffnen Sie den Neue Partitur-Assistent.
2. Geben Sie die Details der Partitur ein (optional). Klicken Sie auf Weiter.
3. Klicken Sie auf der Seite **Vorlagendatei wählen** auf Wähle Instrumente unter "Allgemein".
4. Wählen Sie auf der Seite **Instrumente** die gewünschte Tabulatur in der Kategorie "Streicher - gezupft", in der linken Spalte. Klicken Sie dann auf Hinzufügen.
5. Schließen Sie den Rest des Assistenten für neue Partitur ab.

Anmerkung: Wenn die gewünschte Tabulatur nicht in der Liste **Instrument wählen** vorhanden ist, fügen Sie in Schritt 4 (oben) trotzdem ein Tabulatursystem hinzu. Bearbeiten Sie dann die Tabulatur genau nach Ihren Wünschen mit dem Eigenschaften Notenzeile/Instrument... Dialog.

Mit dem Dialog Instrumente

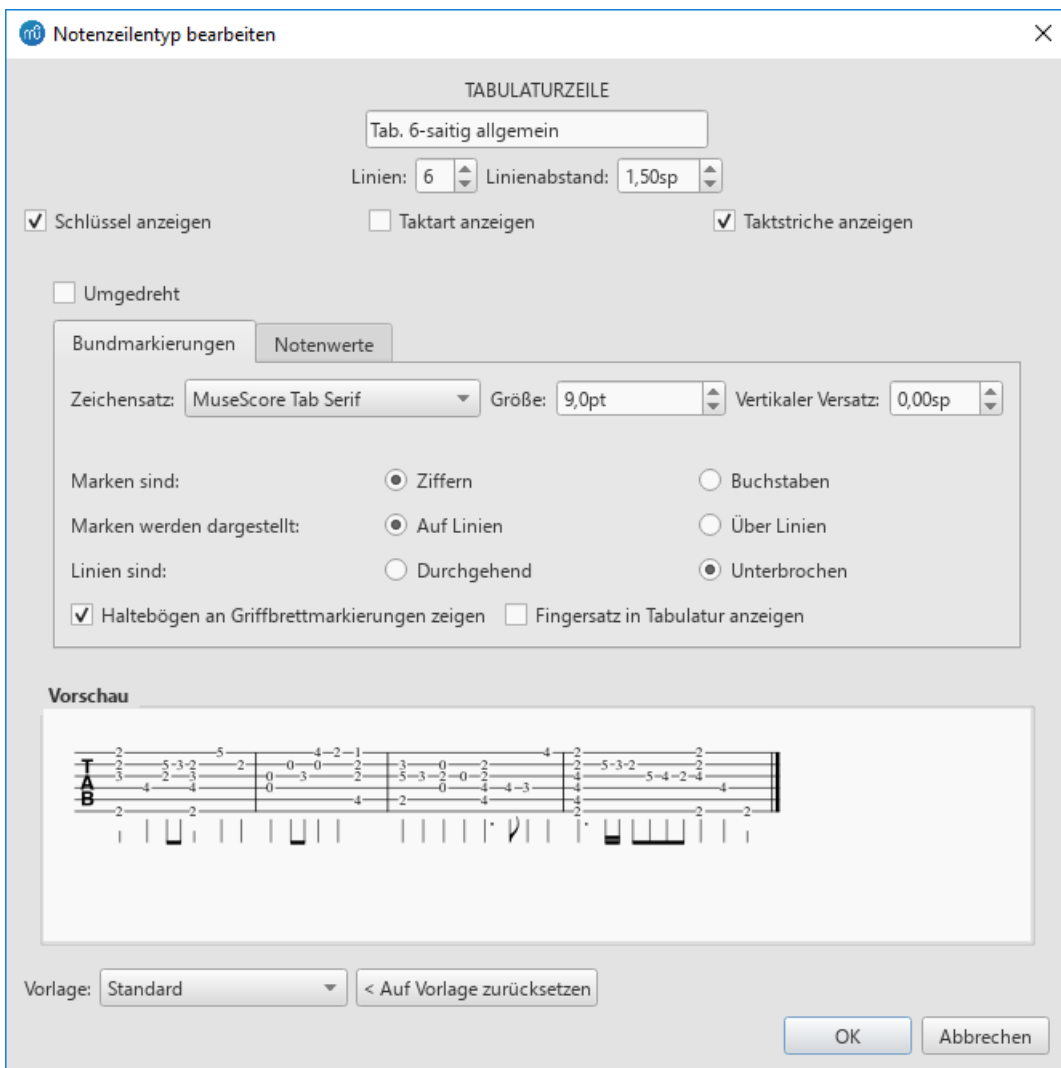
So fügen Sie ein einzelnes Tabulatursystem zu einer vorhandenen Partitur hinzu (für ein kombiniertes Notensystem/Tabulaturssystem siehe unten) ein:

1. Öffnen Sie den Dialog **Instrumente** (drücken Sie I; oder wählen Sie in der Menüleiste Bearbeiten → Instrumente...).
2. Fügen Sie die Tabulatur Notenzeile hinzu; mit dem Dialog Instrumente hinzufügen ("Create a new score").

Durch Ändern des Notensystems

So wandeln Sie ein vorhandenes Standard-Notensystem in eine Tabulatur oder eine Tabulatur in ein Standard-Notensystem um:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Notensystem und wählen Sie Eigenschaften Notenzeile/Instrument...... Wenn "Instrument" bereits auf einen Zupfsaiten-Typ eingestellt ist, fahren Sie mit Schritt 3 fort.
2. Wenn "Instrument" kein Zupfsaitentyp ist, klicken Sie auf Instrument ändern... und wählen Sie ein entsprechendes Instrument aus "Saiten gezupft".



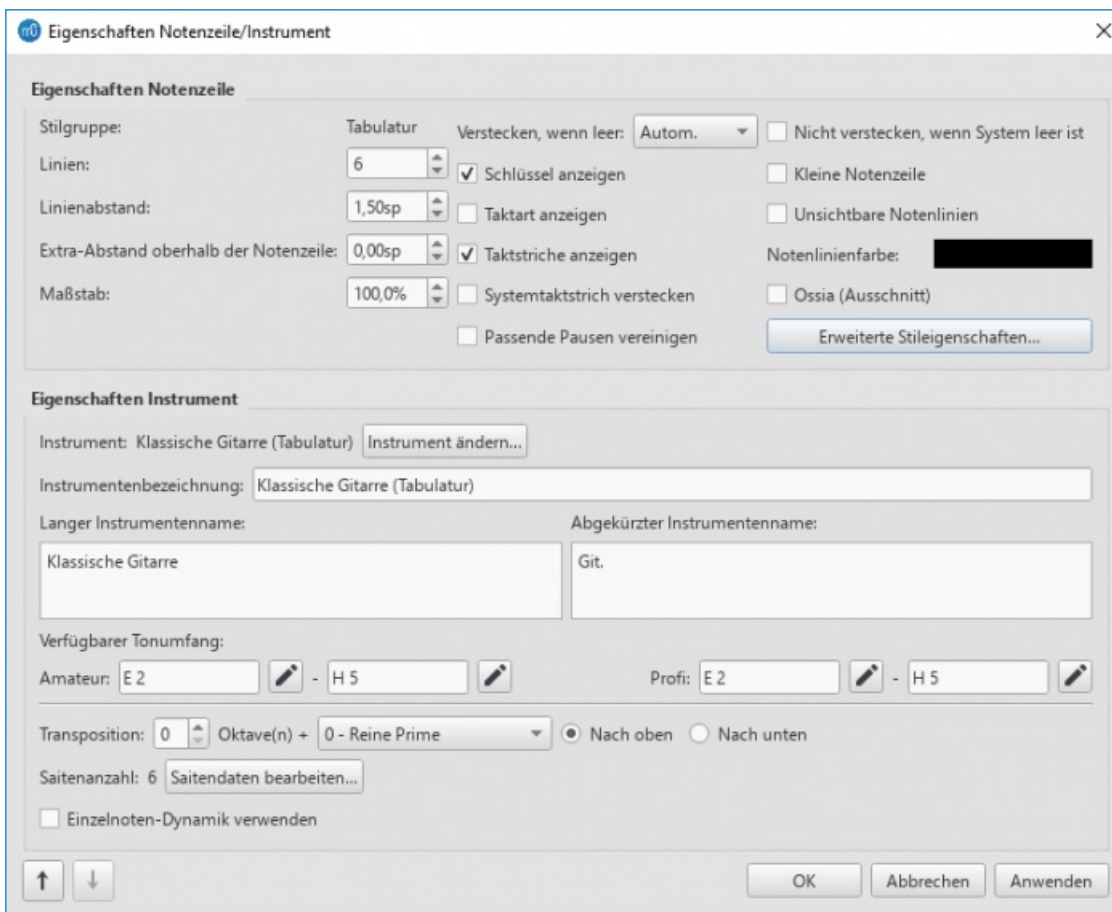
3. Klicken Sie auf die Schaltfläche *Erweiterte Stileigenschaften...*, wählen Sie die entsprechende Tabulatroption aus "Vorlage" und drücken Sie dann . Sie können die Anzeige bei Bedarf über die Registerkarten "Bundmarkierungen" und "Notenwerte" feineinstellen.
4. Klicken Sie zweimal auf OK, um zu beenden.

Saiten-Daten bearbeiten

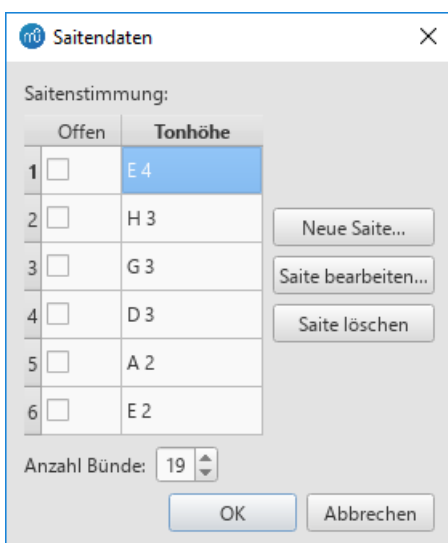
Stimmung ändern

Anmerkung: Wenn Sie die Instrumentenstimmung nur **anzeigen** (und nicht ändern) wollen, führen Sie nur die Schritte 1 und 2 aus.

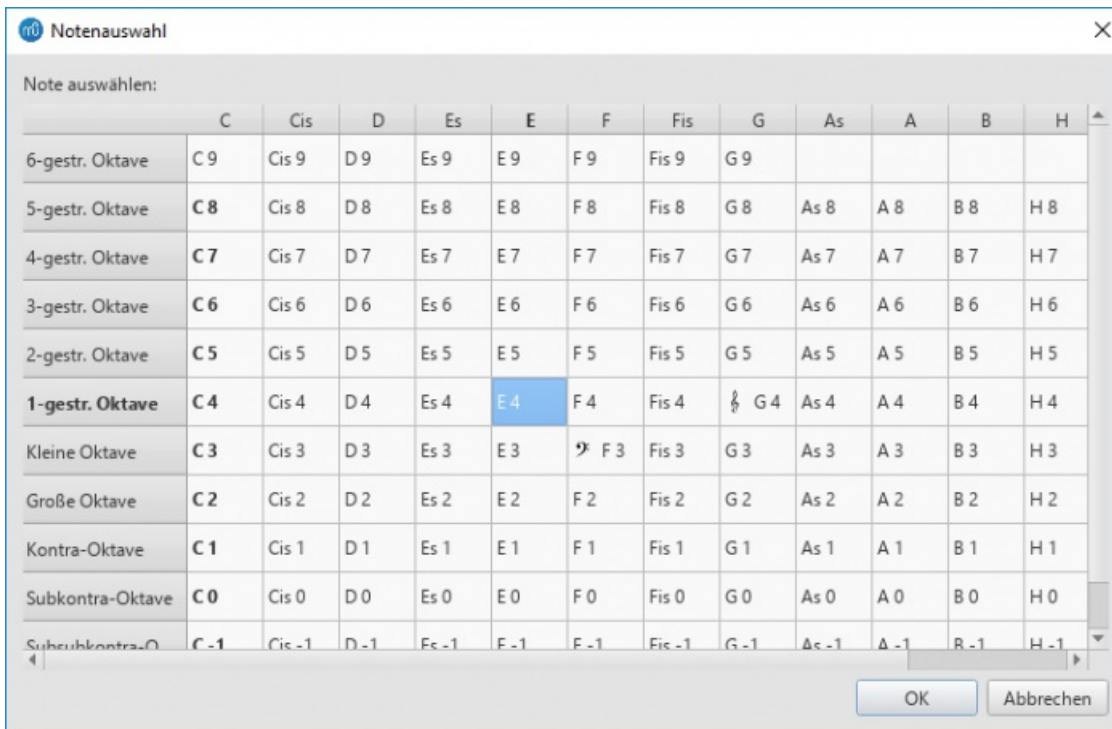
1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Notensystem und wählen Sie *Eigenschaften Notenzeile/Instrumente...*



2. Drücken Sie die Saitendaten bearbeiten... Schaltfläche am unteren Rand des Dialogfelds. Das Dialogfeld **Saiten Daten** wird geöffnet:



3. Klicken Sie auf eine Saitenteilung und wählen Sie Saite bearbeiten.... Oder, Alternativ klicken Sie einfach doppelt auf die Saiten-Tonhöhe.



4. Wählen Sie eine neue Tonhöhe im Feld **Notenauswahl** und klicken Sie auf **OK**. Oder, Alternativ doppelklicken Sie einfach auf die neue Tonhöhe.
5. Klicken Sie **OK** um das Dialogfeld "**Saiten-Daten**" zu schließen. Klicken Sie dann **OK** um den Dialog "**Eigenschaften Notenzeile/Instrument**" zu schließen.

Anmerkungen: (1) Wenn die Stimmung geändert wird, während die Tabulatur für dieses Instrument bereits einige Noten enthält, werden die Bundmarkierungen automatisch angepasst (wenn möglich); (2) Jede Änderung der Stimmung für ein bestimmtes Instrument gilt *nur* für die vorliegende Partitur und ändert keine Standardeinstellungen des Programms.

Saite hinzufügen

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Notensystem, wählen Sie **Eigenschaften Notenzeile/Instrument...**, dann drücken Sie **Saitendaten bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf eine Saite und wählen Sie **Neue Saite...**
3. Wählen Sie die neue Tonhöhe und drücken Sie die Schaltfläche **OK**—oder, Alternativ können Sie auch einfach auf die neue Tonhöhe doppelklicken. Die neue Saite wird *unter* der ausgewählten Saite eingefügt.

Anmerkung: Nachdem Sie eine Tabulaturzeichenkette hinzugefügt haben, müssen Sie die Anzahl der Zeilen im **Eigenschaften Notenzeile/Instrument** Dialog ändern.

Saite löschen

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Notensystem, wählen Sie **Eigenschaften Notenzeile/Instrument...**, dann drücken Sie **Saitendaten bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf eine Saite und wählen Sie **Saite löschen**.

Anmerkung: Nach dem Löschen einer Tabulaturzeichenkette müssen Sie die Anzahl der Zeilen im **Eigenschaften Notenzeile/Instrument** Dialog ändern.

Bundfreie Saite als "offen" markieren

Diese Funktion wird verwendet, um einen (Bass-) Gang als ungestoppt zu markieren (d.h. wie eine Harfensaite, nur in der offenen Position gespielt): wie bei einer Barocklaute oder Theorbe usw. Das bedeutet, dass nur "0" (Null) oder "a" als Bundmarke akzeptiert wird: jede andere Bundmarke wird in 0/a umgewandelt.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Notensystem, wählen Sie **Eigenschaften Notenzeile/Instrument...**, dann drücken Sie **Saitendaten bearbeiten**.
2. Check one or more boxes in the "Open" column.

Anzahl der Instrumentenbünde ändern

Diese Eigenschaft definiert die maximale Bundnummer, die in einem Tabulatursystem eingegeben werden kann.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Notensystem, wählen Sie **Eigenschaften Notenzeile/Instrument...**, dann

- drücken Sie Saitendaten bearbeiten.
2. Wählen Sie oder geben Sie eine neue Zahl in das Drehfeld **Anzahl der Bünde** ein.

Tabulaturanzeige ändern

Von Eigenschaften Notenzeile/Instrument

Um auf alle Optionen für die Tabulaturanzeige zuzugreifen, verwenden Sie den Dialog **Eigenschaften Notenzeile/Instrument**:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Notensystem, wählen Sie **Eigenschaften Notenzeile/Instrument**....
2. Klicken Sie auf die Schaltfläche Erweiterte Stileigenschaften.

Vom Instrumenten Dialog

Einige grundlegende Optionen für die Tabulaturanzeige sind über das Menü Instrumente Dialog verfügbar:

1. Drücken Sie das Tastenkürzel **I**; oder in der Menüleiste, wählen Sie **Bearbeiten** → **Instrumente**....
2. Wählen Sie in der Einblendliste unter "Notensystemtyp" im rechten Fensterbereich einen Tabulaturtyp aus:
 - o **Einfach**: Zeigt nur Bundstäbchen an. Am besten für Notensysteme/Tabaturen geeignet.
 - o **Allgemein**: Zeigt Bundstäbchen, Notenhäse und Balken an.
 - o **Voll**: Zeigt Bundstäbchen, erweiterte Notenhäse, Balken und Pausen an.
 - o **Tab 6 str. Italian/French**: Historische Tabuluroptionen für die Laute.

Die gleichen Optionen stehen auch in der Wähle Instrument Seite des Assistenten für neue Partituren.

Kombinieren Sie gestimmtes Notensystem mit Tabulatur

Zupfinstrumente - wie z. B. die Gitarre - werden üblicherweise mit einem Notensystem *und* Tabulatur (TAB) zusammen notiert. MuseScore bietet Ihnen die Möglichkeit, die beiden Notensysteme entweder **unverknüpft** oder **verknüpft** zu verwenden:

1. **Unverkettete Notensysteme**: Der Vorteil dieser Option ist, dass jedes Notensystem unabhängig bearbeitet werden kann. So übertragen Sie die Musiknotation von einem Notensystem in das andere, Wählen Sie den gewünschten Bereich und Kopieren und Einfügen es auf die anderen Notensysteme.
2. **Verknüpfte Notensysteme**: Die Notensysteme sind "gegenseitig aktualisierend": d.h. jede Änderung, die Sie an der Notation in einem Notensystem vornehmen, wird sofort auch auf das andere Notensystem angewendet.

Eine Note auf Bundmarkierungskonflikten: Wenn dieselbe Note in zwei verschiedenen Stimmen eingegeben wird, versucht MuseScore sicherzustellen, dass sich die Bundmarkierungen auf derselben Saite nicht überschneiden. Überschneidungen, die *doch* auftreten, werden mit roten Quadraten markiert: Diese erscheinen *nur* im Dokumentfenster und *nicht* auf einem Ausdruck. In fast allen Fällen (z. B. Bünde 0 bis 4 auf der 6. Saite) ist die Überlappung das gewünschte Ergebnis und es ist keine weitere Einstellung erforderlich. Sie können die roten Markierungen ausblenden, indem Sie "Ansicht" wählen und das Häkchen bei "Nicht druckbar anzeigen" entfernen.

Erstellen Sie ein *neues* Notensystem/Tabulatur-Paar mit dem Assistenten für neue Partitur

1. Öffnen Sie den Neue Partitur Assistenten.
2. Geben Sie die Details der Partitur ein (optional). Klicken Sie auf Weiter.
3. Klicken Sie auf der Seite **Vorlagendatei wählen** auf Wähle Instrumente unter **Allgemein**.
4. Wählen Sie ein Notensystem (nicht Tabulatur) im Bereich "Streicher - gezupft" in der linken Spalte aus. Klicken Sie dann auf Hinzufügen.
5. Klicken Sie in der rechten Spalte auf die neu erstellte Zeile mit der Bezeichnung "Notenzeile 1". Dadurch werden die Optionen "Notenzeile hinzufügen/verknüpftes Notensystem" in der mittleren Spalte angezeigt:
 - o Klicken Sie Notenzeile hinzufügen um ein **unverbundenes** Notensystem/Tab-Paar zu erstellen.
 - o Klicken Sie Gebundene Notenzeile hinzufügen um ein **verbundenes** Notensystem/Tab-Paar zu erstellen.
6. Klicken Sie in der Spalte **Notenzeilentyp** auf die Dropdown-Liste für das neu erstellte Notensystem und wählen Sie eine Tabuluroption aus (diese kann bei Bedarf später auf der Partiturseite geändert werden - siehe Eigenschaften Notenzeile/Instrument).
7. Ändern Sie die Notensystemreihenfolge mit der \uparrow Schaltfläche, wenn benötigt.
8. Schließen Sie den Rest des Assistenten für neue Partitur ab, oder klicken Sie auf Abschließen.

Anmerkung: Um unverbundene Notensysteme mit *getrennten* Mixerkanälen zu erzeugen, wählen Sie anstelle von Schritt "5" (oben) ein Tabulatur-Notensystem in der linken Spalte aus und klicken auf Hinzufügen. Fahren Sie dann mit den Schritten 6 und 7 fort.

Erstellen eines neuen Paares Notenzeile/Tabulatur aus vorhandener Partitur

1. Öffnen Sie **Instrumente** Editor (Drücken Sie **I**, oder wählen Sie aus dem Menü **Bearbeiten** → **Instrumente**...).
2. Dann folgen Sie den Schritten 4-8 (siehe oben).

Erstellen eines neuen Paares Notenzeile/Tablatur aus vorhandener Notenzeile

To add tablature to a plucked-string staff in the score (or vice versa):

1. Öffnen Sie **Instrumente** Editor (Drücken Sie **I**, oder wählen Sie aus dem Menü Bearbeiten → Instrumente...).
2. Auf der rechten Seite wählen Sie die Notenzeile aus der Sie ein Paar Notenzeile/Tablatur erstellen wollen, dann folgen Sie einer der Optionen in Schritt 5 (siehe oben).above.
3. Fahren Sie mit Schritt 6-8 fort (siehe oben).

Noteneingabe in Tablatur

Verwendung der Tastatur

1. Im Normalmodus, wählen Sie den Takt oder die vorhandene Note aus, ab der Sie die Noteneingabe beginnen möchten.
2. In den Noteneingabemodus wechseln (**N**): erscheint ein kurzes 'blaues Rechteck' um eine Tabulaturzeichenfolge: dies ist die *aktuelle Zeichenfolge*.
3. Wählen Sie die Dauer der Note oder Pause, die Sie eingeben möchten (siehe unten).
4. Drücken Sie die Pfeiltasten nach oben/unten, um den Cursor auf die gewünschte Saite zu setzen. Verwenden Sie die Pfeiltasten links/rechts, um durch die Partitur zu navigieren.
5. Drücken Sie 0 bis 9 um eine Bundmarkierung von 0 bis 9 auf der aktuellen Saite einzugeben; um Zahlen mit mehreren Ziffern einzugeben, drücken Sie jede Ziffer nacheinander. Tasten **A** bis **K** (überspringen. **I**) kann auch verwendet werden: praktisch beim Arbeiten in der französischen Tabulatur. Für **L**, **M**, **N**, verwenden Sie die alphanumerische Tastatur und tippen Sie entsprechend 10, 11, 12... (**Anmerkung**: Sie können keine Zahl eingeben, die höher ist als der im Dialog Saitendaten bearbeiten eingestellte Wert für "Anzahl Bünde".)

Drücken Sie **;** (Strichpunkt) um eine Pause mit der gewählten Dauer einzugeben.

6. Sie können Noten in verschiedenen Stimmen eingeben falls erforderlich - genau wie in einem Standard-Notensystem.

Siehe auch, Noten bearbeiten (below).

Historische Tablatur


Periodische Notation für Basssaiten (Laute u.ä.) wird unterstützt:

- **Französische Tablatur**: Buchstaben mit vorangestellten schrägstrichartigen Strichen direkt unter dem Tabulatorenkörper: z. B. 7: "a", 8. Saite: "/a", 9. Saite: "//a" und so weiter, alle an der ersten Position unter dem Tabulatorkörper.
- **Italienische Tablatur**: Zahlen mit 'Hilfslinie'-ähnlichem Segment der Zeichenkette oberhalb des Tabulatorenkörpers: d.h. 7: "0" eine Position oberhalb des Tabulatorenkörpers mit einer 'Hilfslinie'; 8: "0" zwei Positionen über dem Tabulator mit zwei 'Hilfslinien' und so weiter.

Die Eingabe von Bundmarkierungen erfolgt ausschließlich über die Computertastatur: Wenn Sie den Noteneingabecursor unter (französisch) oder über (italienisch) den Tabulatorkörper bewegen, zeigen "Schatten"-Schrägstriche oder Hilfslinien die Zielsaite an, auf die die Bundmarkierung angewendet werden soll; durch Drücken einer der Bundtasten wird die Note auf dieser Saite eingegeben (und angelegt).

Verwendung der Maus

So geben Sie Noten mit einer Maus in die Tablatur ein:

- Rufen Sie den Noteneingabemodus auf und wählen Sie die Noten- oder Pausendauer (siehe unten).
- Klicken Sie auf eine Saite, um dort eine Note zu erzeugen. Die Noten werden zunächst auf Bund 0 (odea bei französischen Tabulaturen) erzeugt: Geben Sie zur Korrektur die richtige Nummer auf der Tastatur ein.
- Sie können die Bundmarkierung auch erhöhen/verringern, indem Sie **Alt+Umschalt+↑** oder **Alt+Umschalt+↓**.
- Sie können Noten in verschiedenen Stimmen  wenn benötigt eingeben—genau wie in einem Standard-Notensystem.

Siehe auch Noten bearbeiten (below).

Notendauer festlegen

Im Noteneingabemodus können Sie eine der folgenden Methoden verwenden, um die Notendauer in der Tablatur einzustellen:

- Drücken Sie **Umschalt+1** to **Umschalt+9**: Setzt die Dauer von einer 128stel Note auf eine Longa (die Verfügbarkeit dieser Tastenkombinationen kann von der Plattform und/oder dem Tastaturlayout abhängen);
- Drücken Sie **Num1** bis **Num9**: Setzt die Dauer von einer 128stel Note auf eine Longa (wenn ein numerischer Tastenblock vorhanden ist und **Num** eingeschaltet ist);

- Klicken Sie auf ein Notendauer-Symbol im Fenster Noten Eingabe Leiste oberhalb des Dokumentfensters;
- Drücken Sie \uparrow um die gewählte Dauer zu verringern und \downarrow um sie zu erhöhen.

Noten bearbeiten

Bundnummer ändern

Im Modus Noteneingabe:

- Positionieren Sie den Cursor über der Bundmarkierung und geben Sie die gewünschte Nummer erneut ein.
- Erhöhen oder verringern Sie die Bundmarkierung mit $\text{Alt}+\text{Umschalt}+\uparrow$ oder $\text{Alt}+\text{Umschalt}+\downarrow$ (Die Bundmarkierung wechselt automatisch die Saiten, falls erforderlich, um die niedrigste mögliche Bundposition zu erreichen).

Im Normalmodus:

1. Wählen Sie eine oder mehrere Bundstege.
2. Verwenden Sie einen der folgenden Befehle:
 - Zum Inkrementieren oder Dekrementieren, ohne die Zeichenfolge zu ändern: Drücken Sie \uparrow / \downarrow .
 - Zum Inkrementieren oder Dekrementieren, wobei die Saiten gewechselt werden, wenn möglich, um die Bundnummer zu minimieren: Drücken Sie $\cdot \text{Alt}+\text{Umschalt}+\uparrow$ / \downarrow

Anmerkung: Die Bundmarkierung kann nicht höher sein als der Wert "Anzahl der Bünde", der im Dialog Saitendaten bearbeiten eingestellt wurde.

Saitennummer ändern

Um die Bundmarkierung auf eine benachbarte Saite zu verschieben, ohne die Tonhöhe zu ändern (wenn die Saite frei ist und diese Note erzeugen kann):

Im Noteneingabemodus:

- Positionieren Sie den Cursor über einer Bundmarkierung und drücken Sie $\text{Strg}+\uparrow$ / \downarrow (Mac: $\text{Cmd}+\uparrow$ / \downarrow).

Im Normalmodus:

- Wählen Sie eine oder mehrere Bundmarkierungen, und drücken Sie $\text{Strg}+\uparrow$ / \downarrow (Mac: $\text{Cmd}+\uparrow$ / \downarrow).
- Ziehen Sie eine Bundmarkierung nach oben oder unten auf eine benachbarte Saite.

Kreuzkopf-Noten

So ändern Sie eine Bundmarkierung in eine Kreuzkopfnote:

1. Wählen Sie eine oder mehrere Bundstege (im Nicht-Noteneingabe-Modus).
2. Drücken Sie $\text{Umschalt}+X$ um die Ghost-Notenköpfe ein-/auszuschalten.

Zusammenfassung der Tastaturbefehle

Noteneingabemodus

Tippen Sie:	um zu erhalten:
\uparrow	Wählen Sie die obere Saite als aktuelle.
\downarrow	Wählen Sie die untere Saite als aktuelle.
$\text{Umschalt}+1$ bis $\text{Umschalt}+9$	Wählt die Dauer (128-stel Note bis zur Longa)
NumPad 1 bis NumPad 9	Wählt die Dauer (128-stel Note bis zur Longa)
Q	Verringert die aktuelle Eingabe Dauer.
W	Erhöht die aktuelle Eingabe Dauer.
0 to 9	Geben Sie eine Bundziffer / einen Bundbuchstaben ein.
A to K	Geben Sie eine Bundziffer / einen Bundbuchstaben ein (ausgenommen).
$\text{Alt}+\text{Umschalt}+\uparrow$	Erhöht aktuellen Bundsteg.
$\text{Alt}+\text{Umschalt}+\downarrow$	Erniedrigt aktuellen Bundsteg.
;	Eingabe einer Pause

Normalmodus

Tippen Sie:	um zu erhalten:
0 to 9	Ändert <u>Dauer</u> der ausgewählten Note oder Pause (128-stel Note bis zur Longa)

Alt+Umschalt+↑	Tippen Sie: Erhöht die Tonhöhe der ausgewählten Note (MuseScore wählt die Saite aus).	Umschalt+Umschalt+↓	Um zu Erhalten: Erhöhen Sie die Tonhöhe, ohne die Saite zu wechseln.
Alt+Umschalt+↓	Verringert die Tonhöhe der ausgewählten Note (MuseScore wählt die Saite aus).		
↓	Verringern Sie die Tonhöhe, ohne die Saite zu wechseln.		
Strg+↑ (Mac: Cmd+↑)	Verschieben Sie die Note auf die darüber liegende Saite, wobei Sie die Tonhöhe beibehalten.		
Strg+↓ (Mac: Cmd+↓)	Verschieben Sie die Note auf die untere Saite, wobei Sie die Tonhöhe beibehalten.		
Umschalt+X	Schaltet den Ghost-Notenkopf ein/aus.		

Weblinks

- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 7 - Tablature and Drum Notation](#)

Klang und Wiedergabe

MuseScore unterstützt die Audio-Wiedergabe von Partituren und das Abspielen von Noten bei der Eingabe. Dieses Kapitel beschreibt den Gebrauch der Wiedergabe-Funktionen und die Erweiterung von MuseScore um zusätzliche Instrumentenklänge (SoundFonts).

Instrumentenwechsel inmitten einer Notenzeile

Wenn ein Musiker für einen Abschnitt eines Stücks auf einem anderen Instrument doppelklicken muss, wird die Anweisung zum Instrumentenwechsel im Allgemeinen zu Beginn dieses Abschnitts über dem Notensystem platziert. Eine Rückkehr zum Hauptinstrument wird auf die gleiche Weise gehandhabt.

MuseScore ermöglicht es Benutzern, zu diesem Zweck eine spezielle Textklasse namens **Instrument ändern** Text einzufügen. Diese Klasse von Text unterscheidet sich entweder von Notenzeilentext or Systemtext Text, indem es den Text mit der Wiedergabe verknüpft und den Klang auf das neue Instrument ändert.

Auswirkung des Gerätewechsels

Wenn ein Gerätewechsel vorgenommen wird:

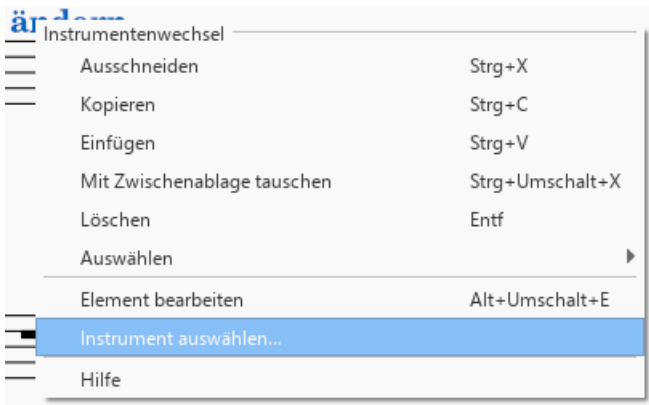
- Der gespielte Klang wird ab diesem Zeitpunkt auf den des neuen Instruments geändert, aber die Mischpult Anzeige bleibt unverändert.
- Nachfolgende Noten werden automatisch angepasst, um die korrekte geschriebene Notenhöhe für das neue Gerät (aber die neue Tonart muss noch manuell hinzugefügt werden - siehe unten).
- Der neue Gerätenamen wird vor den folgenden Systemen angezeigt.

Hinzufügen eines Gerätewechsels

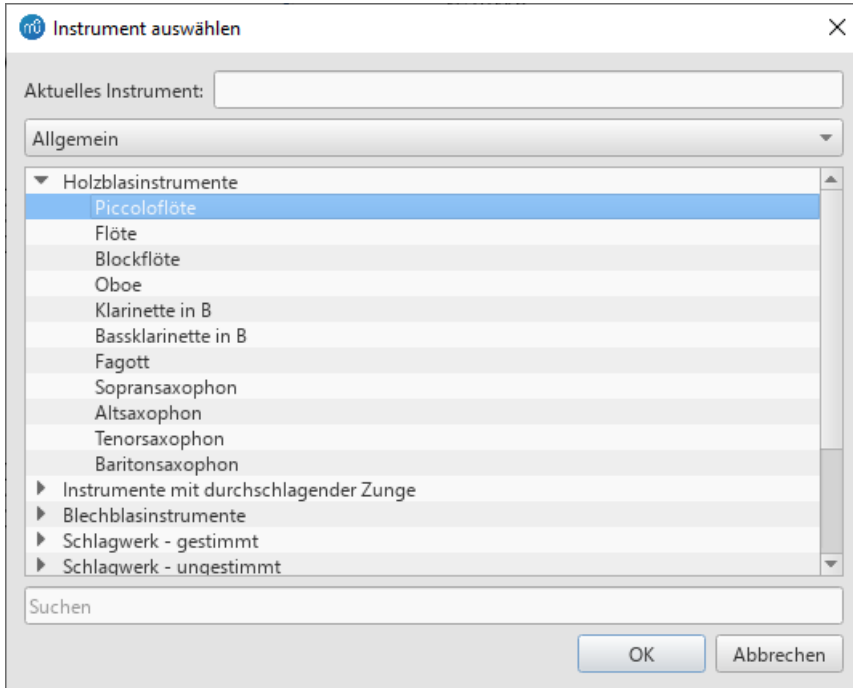
1. Wählen Sie den Startpunkt der Änderung, indem Sie auf eine Note oder Pause klicken;
2. Öffnen Sie die Gesamtpalette durch Eingabe von F9 (oder vom Ansicht Menü), und klicken Sie auf **Text**, um die Text-Unterpalette zu öffnen:



3. Klicken Sie auf **Change Instr** (Doppelklick in Versionen vor 3.4);
4. Die Worte "Instr. ändern" werden über der Ankernote oder Pause angezeigt;
5. Doppelklicken Sie auf den Text und geben Sie dann Strg+A um alles auszuwählen;
6. Geben Sie den eigentlichen Text ein, der angezeigt werden soll, und Verlassen Texteingabemodus;
7. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Text und wählen Sie **Instr. ändern...**:



8. Wählen Sie das Gerät und klicken Sie dann auf OK:



9. Einfügen einer neuen Taktart, falls erforderlich, beim Wechsel, für die betreffende Notenzeile.

Anmerkung: Instrumentenwechsel in der Mitte des Notensystems sind auf *dengleichen Typ des Notensystems* beschränkt. Sie können z. B. nicht zwischen einem Schlagzeug-Notensystem und einem Notensystem für ein gestimmtes Instrument wechseln oder andersherum.

Siehe auch

- [Instrument ändern](#)
- [Klang inmitten einer Notenzeile ändern](#)

Weblinks

- [How to change instrument sound \(e.g. pizz.. con sordino\) midway through score](#) (MuseScore HowTo)

Mischpult

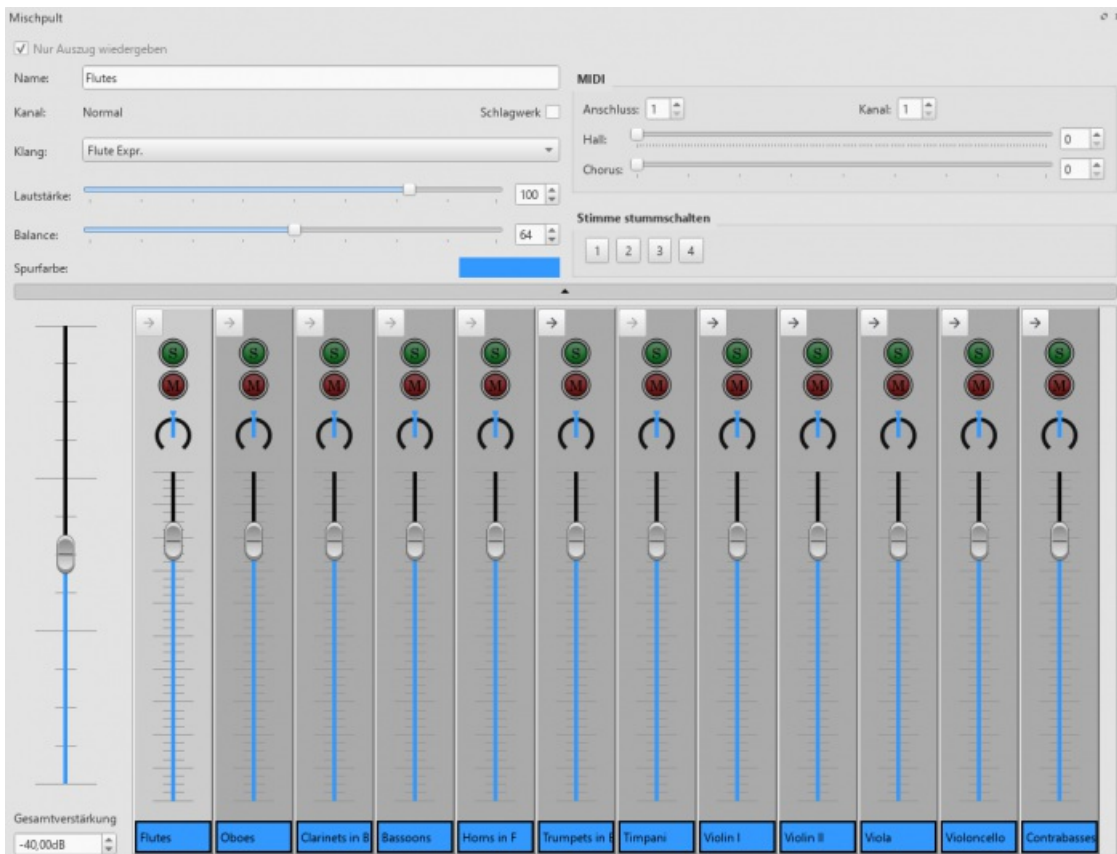
Mit dem Mischpult können Sie die Instrumentenklänge ändern, die Lautstärke und das Stimmenverhältnis einstellen und andere Anpassungen an der Wiedergabe für jedes Notensystem vornehmen.

Das Mischpult öffnen

Um den Mixer ein-/auszublenden, verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Drücken Sie F10 (Mac: Fn+F10).
- Wählen Sie im Hauptmenü Ansicht → Mischpult.

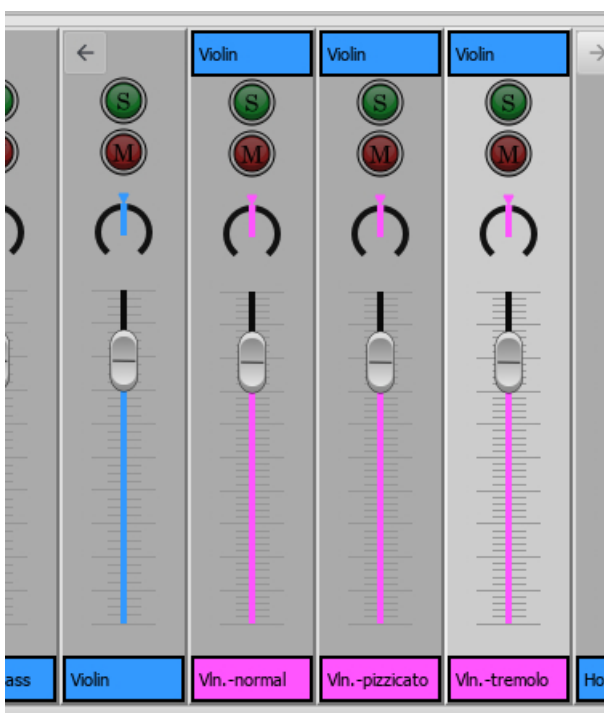
Das Mischpult ist aufgeteilt in einen Details-Bereich auf der Oberseite und einen Spurbereich unterhalb.



Spurbereich

Der Spurbereich befindet sich am unteren Rand und zeigt die Master-Verstärkung sowie eine Reihe von Spuren an. Mit den Anzeigen im Spurbereich können Sie die Lautstärke der Instrumente einstellen, die von Ihren Notensystemen verwendet werden. Wenn Sie auf eines der Felder klicken, wird es ausgewählt, und Sie können auch andere Instrumentenparameter wie die Wahl des Instruments, den Namen, das Panorama, den Chorus, den Hall usw. im Detailbereich bearbeiten.

MuseScore erstellt eine "Instrumentspur" für jedes Notensystem in Ihrer Partitur. Diese Partspuren können weiter in "Kanalspuren" unterteilt werden, die den verschiedenen im Notensystem verwendeten Klängen entsprechen. Während viele Notensysteme nur eine einzelne Kanalspur benötigen, benötigen andere mehrere Kanäle, damit das Instrument mehr als einen Klang spielen kann (z. B. eine Violine, die in Arco-, Tremolo- oder Pizzicato-Stimmen spielen kann); oder aufgrund eines Mid-staff instrument change. Diese zusätzlichen Kanalspuren können ein- oder ausgeblendet werden, indem Sie auf die Pfeilschaltfläche oberhalb der Spursteuern klicken.



Erweiterte Teilspur, zeigt die untergeordneten Spuren in rosa.

Master-Verstärkung

Die Master-Verstärkung steuert die Gesamtausgangslautstärke. Um sie einzustellen, klicken und ziehen Sie den Schiebereglergriff oder geben Sie einen Wert in das Feld darunter ein.

Kanalanzeigepfeil

Jede **Stimmspur** hat oben einen Schalter mit einem Pfeil darauf, der aktiviert ist, wenn das Instrument mehrere Kanäle hat, wie z. B. Violine (für Arco, Pizzicato, Tremolo), und ansonsten deaktiviert ist. Wenn Sie darauf klicken, wird umgeschaltet, ob die Kanalspuren des Notensystems daneben angezeigt werden. **Kanalspuren** haben keine Pfeiltaste. Stattdessen wird der Name der Spur angezeigt, zu der sie gehören.

Stummschalten und Solo

Oben auf jeder Spur befindet sich eine grüne **Solo**-Schaltfläche und eine rote **Stummschalte**-Schaltfläche: beide können ein- oder ausgeschaltet werden. Wenn eine der Solo-Schaltflächen aktiviert ist, werden nur die Spuren abgespielt, auf denen Solo leuchtet. Wenn kein Solo leuchtet, können potenziell alle Kanäle gespielt werden. Stummschalten bewirkt das Gegenteil: Jede Spur, die stummgeschaltet ist, wird nicht abgespielt. Mit einer Kombination aus Stumm- und Solo-Schaltern können Sie steuern, welche Instrumente während der Wiedergabe zu hören sind.

Pan

Das Rad unter der Stummschalttaste steuert das Schwenken nach links und rechts. Sie können auf das Rad klicken und ziehen, um den Schwenkwert zu ändern. Hinweis__: MuseScore unterstützt noch keine Pan-Werte für die Instrument-Spur, daher zeigt die Instrument-Spur stattdessen den Pan-Wert des ersten Kanals an. Wenn Sie den Lautstärkewert der Instrumentspur einstellen, werden automatisch auch alle untergeordneten Spuren auf denselben Wert eingestellt.

Volumen

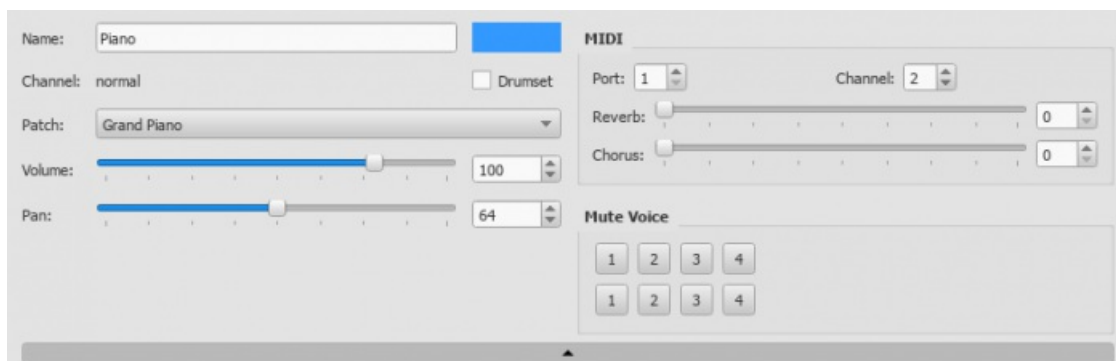
Der Schieberegler in der Mitte der Spur steuert die Wiedergabelautstärke. **Anmerkung:** MuseScore unterstützt noch keine Lautstärkewerte für die Instrument-Spur, daher zeigt die Instrument-Spur stattdessen den Lautstärkewert des ersten Kanals an. Wenn Sie den Lautstärkewert der Instrument-Spur einstellen, werden automatisch auch alle untergeordneten Spuren auf denselben Wert eingestellt.

Spurname

Das Textfeld am unteren Rand der Spur enthält den aktuellen Namen des Instruments oder Kanals der Spur.

Detailbereich

Der Detailbereich zeigt die aktuell gewählte Spur an und ermöglicht eine genauere Steuerung.



Name

Der Name des Instruments, dem diese Spur zugeordnet ist. Sowohl Instrument-Spuren als auch Kanal-Spuren zeigen den Instrument-Namen an. **Anmerkung:** Der Instrument-Name ist bearbeitbar, aber dies hat nur Auswirkungen auf das Mischpult. Der Kanalname ist nicht bearbeitbar.

Kanal

Wenn eine Kanalspur ausgewählt ist, wird hier der Kanalname angezeigt.


Schlagwerk

Zeigt an, ob dieses Instrument ein melodisches Instrument oder ein Schlagwerk darstellt. Bei regulären Melodieinstrumenten hat jede Tonhöhe im selben Bereich in der Regel die gleiche Klangfarbe, während Schlagwerk-

Bereiche in der Regel unterschiedliche Klangfarben für jede Tonhöhe haben.

Klang

So ändern Sie den Klang in einer Spur:

1. Klicken Sie auf die gewünschte Spur, damit ihre Details im [Detailbereich](#)  erscheinen.
2. Klicken Sie auf die Auswahlliste "Klang" und wählen Sie ein anderes Instrument.

Das Dropdown-Menü "Klang" listet jedes Instrument auf, das von Ihrem aktuellen [SoundFont](#) angeboten wird. Wenn Sie mehrere SoundFonts im Ordner [Synthesizer](#) haben, werden alle Bereiche aus allen SoundFonts (und/oder SFZ-Dateien) in der im Synthesizer eingestellten Reihenfolge angezeigt.

Anmerkung: Um ein Instrument zu finden, klicken Sie auf die Liste "Klang" und geben Sie den ersten Buchstaben des Instrumentennamens ein. Wiederholen Sie den Vorgang nach Bedarf.

Volumen

Die Gesamtlautstärke, mit der der Ton wiedergegeben wird.

Verschieben

Das auf das Instrument angewendete Verschieben.

Spurfarbe

So ändern Sie die Farbe des Spurbereichs:

- Klicken Sie auf das farbige Rechteck, um die Farbpalette aufzurufen, und nehmen Sie die gewünschten Änderungen vor.

Wenn Sie die Farbe einer Instrument-Spur einstellen, werden automatisch auch die Farben aller ihrer untergeordneten Spuren geändert.

Anschluss und Kanal

Der Ausgangs-MIDI-Anschluss und -Kanal, auf dem das Instrument gespielt wird.

Nachhall / Chorus

Der an den MIDI-Ausgang gesendete Hall/Chorus-Wert. Dies sind Informationen, die an MIDI-Geräte gesendet werden, und haben keinen Einfluss auf die eingebaute Audiowiedergabe von MuseScore

Stimme stummschalten

Damit können Sie einzelne Stimmen innerhalb jedes Notensystems stummschalten. Jede Reihe repräsentiert ein anderes Notensystem innerhalb eines Instruments. Wenn Sie also '2' in der obersten Reihe drücken, wird die zweite Stimme im ersten Notensystem des Instruments stummgeschaltet.

Versteckte Details Schaltfläche

Am unteren Rand des Detailbereichs befindet sich eine breite Schaltfläche mit einem kleinen Dreieck darauf. Wenn Sie auf diese Schaltfläche klicken, wird der Detailbereich ausgeblendet, damit Sie mehr Platz haben. Wenn Sie erneut darauf klicken, wird der Detailbereich wieder eingeblendet.

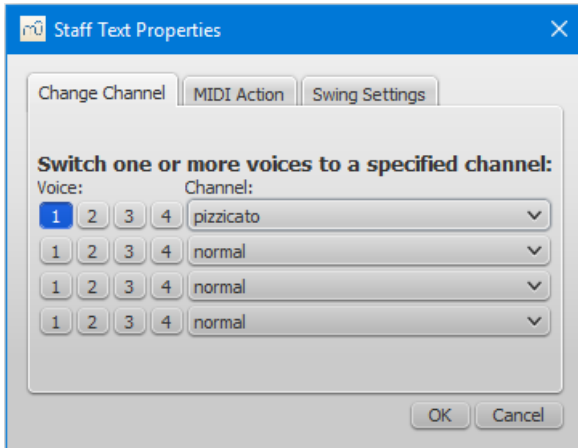
Tonwechsel in der Mitte des Notensystems (pizz., con sordino, etc.)

Einige Instrumente verfügen über mehrere Kanäle im Mischpult, die zum Wechseln der Klänge in der Mitte einer Partitur verwendet werden können. Einem Notensystem für ein Saiteninstrument (Violine, Viola, Cello usw.) sind z.B. *drei* Kanäle zugeordnet: einer für "arco" (oder "normal"), ein anderer für "pizzicato" und ein weiterer für "tremolo". Ein Trompetennetz hat einen Kanal für "normal" und einen anderen für "stumm" usw.

Die folgenden Anweisungen verwenden Pizzicato-Streicher als Beispiel, aber das gleiche Prinzip kann auf jedes andere Instrumentensystem angewendet werden, das Klangänderungen zulässt.

1. Wählen Sie die erste Note des Abschnitts aus, der pizzicato sein soll;
2. Wählen Sie im Hauptmenü Hinzufügen → Text → Notenzeilentext oder verwenden Sie das Tastenkürzel Strg+T;
3. Geben Sie "pizz" ein. Dieser Text dient nur als visuelle Referenz und hat keinen Einfluss auf die Wiedergabe;
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den angewandten Notensystemtext und wählen Sie [Notenzeilentext Eigenschaften...](#);

5. Wählen Sie auf der Registerkarte "Kanal ändern" des Dialogs "Notensystemeigenschaften" eine oder mehrere Stimmen auf der linken Seite aus;
6. Wählen Sie aus dem Menü pizzicato;



7. Klicken Sie OK um zur Partitur zurückzukehren.

Jede Note nach dem hinzugefügten Notensystemtext klingt nun pizzicato. Um später im Stück zu einem normalen Streicherklang zurückzukehren, befolgen Sie die gleichen Richtlinien wie oben, geben Sie jedoch in Schritt 3 "arco" ein und wählen Sie arco in step 6.

Meistens ist es viel einfacher, einfach den entsprechenden Text (pizz., tremolo, arco, mute, open, etc) aus der Textpalette anzuwenden.

Siehe auch

- [SoundFont](#)
- [Synthesizer](#)
- [Instrument wechseln](#)

Weblinks

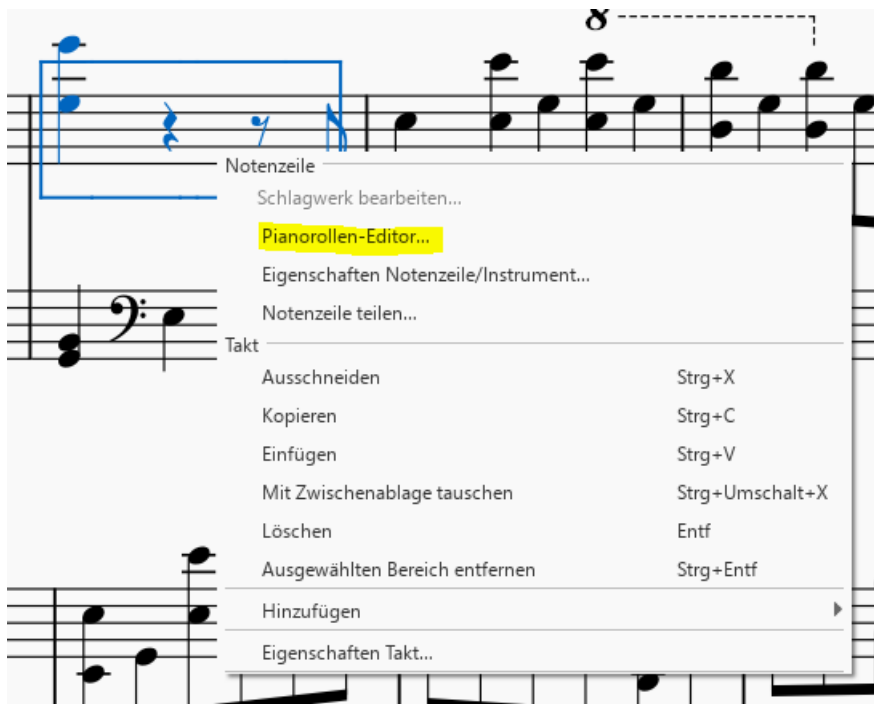
- [How to change instrument sound \(e.g. pizz., con sordino\) midway through score](#) (MuseScore HowTo)

Pianorollen-Editor

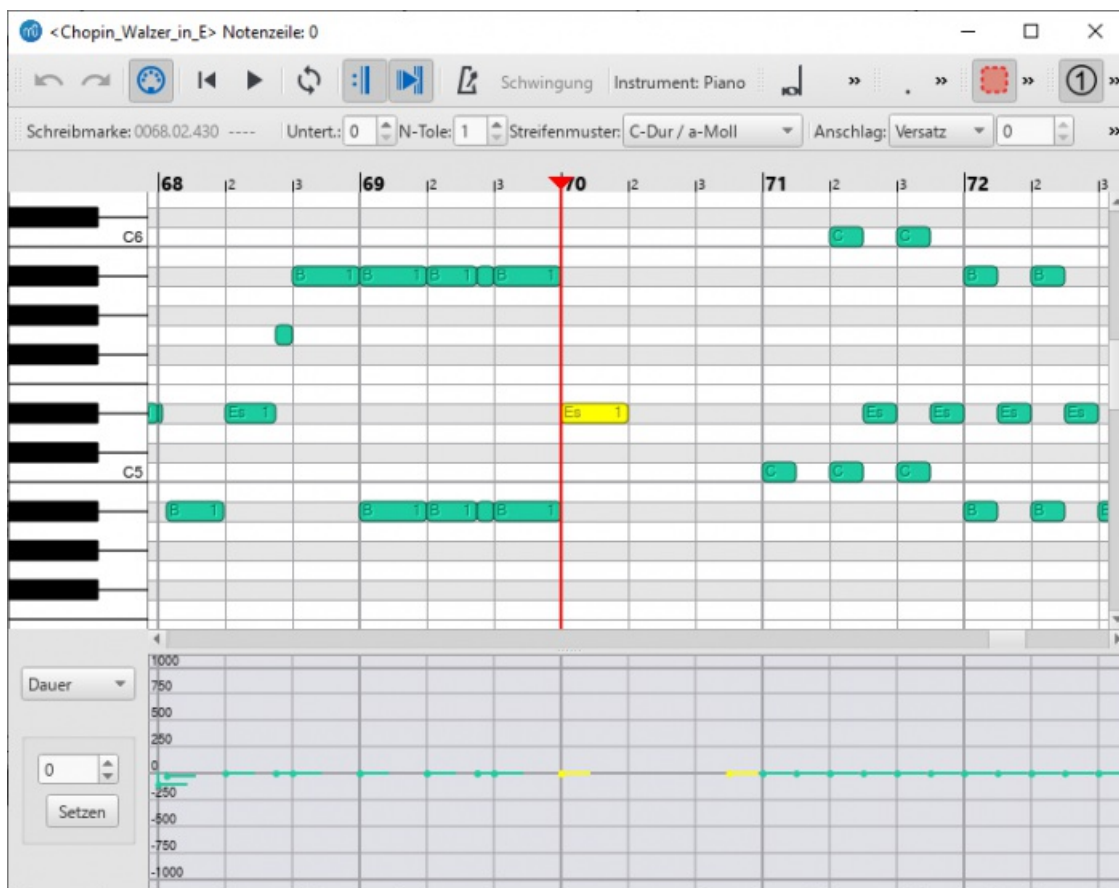
Der Pianorollen-Editor ermöglicht es Ihnen, einzelne Noten zu bearbeiten und Aspekte ihrer Wiedergabe zu optimieren.

Öffnen des Pianorollen-Editor

Um den Pianorollen-Editor (PRE) zu öffnen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine leere Stelle eines Takt in der Partitur und wählen Sie die Option Piano-Roll-Editor aus dem Kontextmenü. Der Pianorollen-Editor wird geöffnet und zeigt das Notensystem und den Takt an, auf den Sie geklickt haben. Wenn der Pianorollen-Editor bereits geöffnet ist, wird er aktualisiert und zeigt das neue Notensystem und den neuen Takt an, auf den Sie geklickt haben.



Überblick

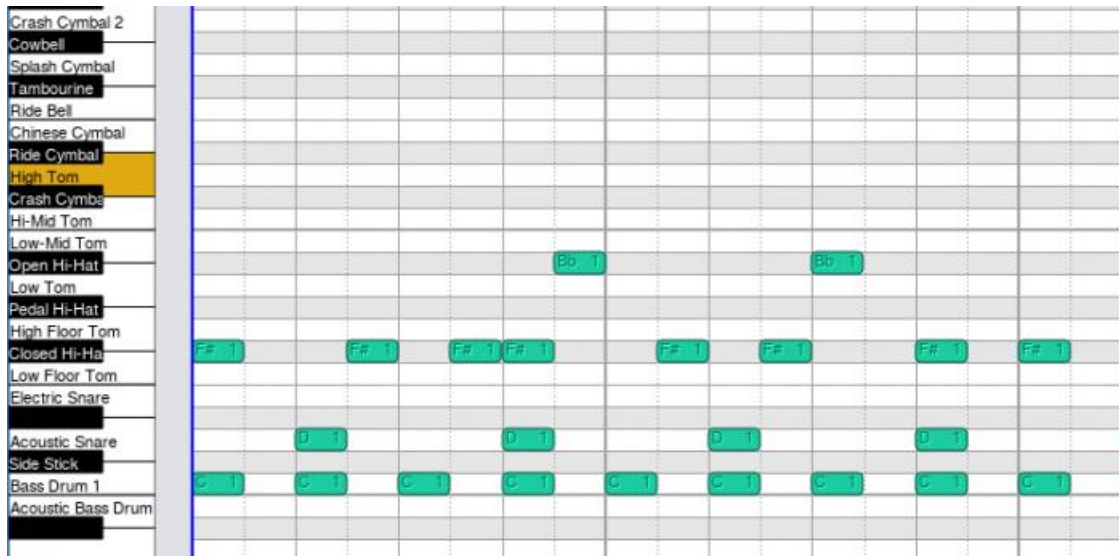


Der Pianorollen-Editor ist in mehrere Bereiche unterteilt. Ganz oben befindet sich eine Reihe von Schaltflächen und Bedienelementen, die Folgendes beeinflussen Wiedergabe und kann Noten ändern. Der Name des Instruments das bearbeitet wird, befindet sich oben rechts.

Der mittlere Teil enthält den **Notenanzeigebereich**, in dem Sie Noten anzeigen und bearbeiten können. Jede Note wird als Block dargestellt, wobei gelbe Blöcke ausgewählte Noten und dunklere grüne Blöcke nicht ausgewählte Noten darstellen (diese Farben können in den Voreinstellungen geändert werden). Wenn genügend Platz vorhanden ist, zeigt jeder Block seine Tonhöhe auf der linken Seite und die Stimme dem er rechts zugewiesen ist. Das Ändern der Größe der Notenblöcke wird im Abschnitt Navigation behandelt.

Links neben dem Notenanzeigebereich befindet sich das **Keyboard**. Wenn Sie auf eine Taste der Tastatur klicken, können Sie ein Beispiel für diese Note hören. Wenn Sie die Maus im Knotenanzeigebereich oder auf der Tastatur bewegen, leuchtet eine Taste auf der Tastatur auf, die der Tonhöhe entspricht, über der Sie sich befinden. Sie können

auch mit der Maus über eine bestimmte Taste fahren, um weitere Informationen zu dieser Tonhöhe zu erhalten. Wenn Sie ein Schlagzeug verwenden, wird auf den Tasten der Tastatur der Name der Trommel angezeigt, die der jeweiligen Tonhöhe zugeordnet ist. Bei Instrumenten, die kein Kammerton C sind, wird die Tastatur so eingestellt, dass das C der Tastatur mit dem C des Instruments übereinstimmt.



Oben im Notenanzeigebereich befindet sich das **Taktanzeiger**, das die aktuelle Position des Wiedergabekopfes sowie den aktuellen Schleifenbereich anzeigt, falls dieser eingestellt ist.

Der untere Teil des Editors enthält den **Stufenanzeigebereich**. Es handelt sich um ein Balkendiagramm, das zusätzliche Datenwerte anzeigt, die jeder Note zugewiesen sind, wie z. B. ihre *Anschlagstärke* oder *Abschaltzeit*. Links neben dem Pegelanzeigebereich befindet sich ein Einblendmenü, mit dem Sie die Art der Daten auswählen können, die Sie angezeigt oder bearbeitet haben möchten.

Navigation

Es gibt mehrere Möglichkeiten, sich im Pianorollen-Editor zu bewegen. Erstens können Sie auf die Bildlaufleisten an den Rändern des Notenanzeigebereichs klicken und ziehen.

The mouse wheel can also be used to pan and zoom as follows:

- **Vertikal verschieben:** Mausrad
- **Horizontal verschieben:** Umschalt + Mausrad
- **Vertikal zoomen:** Strg + Mausrad
- **Horizontal zoomen:** Strg+Umschalt + Mausrad

Um zu einem bestimmten Takt zu springen, wechseln Sie zurück zur Partituranzeige und suchen Sie den gewünschten Takt. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Takt und wählen Sie "Pianorollen-Editor". Der Pianorollen-Editor scrollt zur Mitte des angeklickten Takts.

Noten auswählen

Im Notenanzeigebereich können Sie auf einzelne Noten klicken oder durch Klicken und Ziehen eine Gruppe von Noten auswählen. Das Gedrückthalten der Modifikatortasten beeinflusst, wie sich Ihre Auswahl ändert:

- Umschalt: Bestehende Auswahl umkehren: d. h. Noten, die zuvor ausgewählt waren, werden abgewählt, und Noten, die nicht ausgewählt waren, werden ausgewählt. Nützlich, um eine Note zwischen ausgewählt und nicht ausgewählt hin- und herzuschalten.
- Strg: Fügt Noten der Auswahl hinzu
- Strg+Umschalt: Noten von der Auswahl entfernen.

Noten bearbeiten

So ändern Sie die Tonhöhe einer Auswahl von Noten Ziehen Sie eine ausgewählte Note nach oben oder unten auf eine neue Tonhöhe; oder drücken Sie die ↑ oder ↓ Pfeiltasten.

Anmerkung: Das horizontale Ziehen der Note zum Ändern der Startzeit wird derzeit nicht unterstützt.

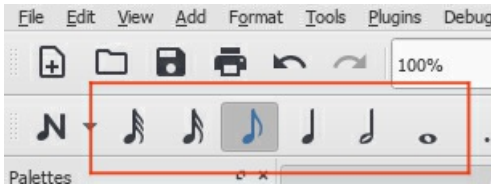
So löschen Sie eine Auswahl von Noten Drücken Sie die Entf Taste.

So verschieben Sie eine Notenauswahl in eine andere Stimme Klicken Sie oben im Editor auf die Schaltfläche der gewünschten Stimmnummer.

Um Noten hinzuzufügen:

Noten können eingefügt werden, indem Sie bei gehaltenen Modifikatortasten in den Klaviernotenbereich klicken. Diese Bearbeitungsvorgänge verwenden die Beat- oder Subbeat-Linie links von der Stelle, auf die Sie klicken, als den Punkt, an dem eine Note geändert wird:

- Strg: Eine Note mit der aktuellen Einfüge-Notenlänge wird an der Stelle des Subbeats und der Tonhöhe eingefügt, auf die Sie geklickt haben. Die Länge der eingefügten Note ist die gleiche, die Sie zum Hinzufügen von Noten im Noteneingabemodus in der Partitur verwenden. Wenn Sie die Dauer ändern möchten, müssen Sie dies in der Partitursicht auswählen, da der Pianorollen-Editor derzeit nicht über diese Schaltflächen verfügt. Wenn an dieser Stelle bereits Noten vorhanden sind, wird ein Stück aus ihnen herausgeschnitten, um Platz für die hinzugefügte Note zu schaffen, es sei denn, sie haben zufällig die gleiche Startzeit und Dauer wie die hinzugefügte Note; in diesem Fall wird die neue Note einfach an den vorhandenen Akkord angehängt. Tolen werden derzeit nicht unterstützt und werden daher ignoriert.

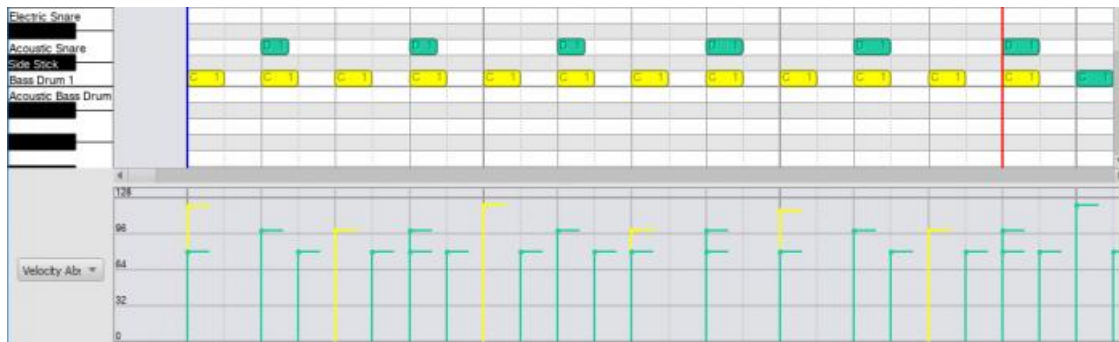


- Umschalt: Sucht nach einem Akkord, der sich bereits über diese Subbeat-Linie erstreckt. Wenn es einen findet, fügt es eine neue Tonhöhe an den vorhandenen Akkord an. Andernfalls ist dies eine Pause und die Pause wird durch eine Note mit gleicher Startzeit und Dauer wie die vorhandene Pause ersetzt.
- Strg+Shift: Sucht nach einem Akkord oder einer Pause, die diesen Subbeat überspannt. Dieser Akkord wird an dieser Subbeat-Linie in zwei Teile geschnitten. Tupel werden derzeit nicht unterstützt und daher ignoriert.

So bearbeiten Sie die Daten von Notenergebnissen

Noten-Event-Daten können im Anzeigebereich der Ebenen geändert werden. Um Event-Daten wie die Anschlagstärke oder die Cutoff-Zeit zu bearbeiten, wählen Sie zunächst die zu bearbeitenden Noten im Notenbereich aus. Klicken Sie dann im Pegelanzeigebereich auf den entsprechenden Balken; der Wert des Pegels wird so geändert, dass er dem Punkt entspricht, auf den Sie geklickt haben. Sie können auch in diesen Bereich klicken und ziehen, um die Pegel von mehreren Noten mit einer einzigen Geste zu ändern. Wenn Sie wollen, dass die Pegel alle auf denselben Wert gesetzt werden, halten Sie Umschalt während des Ziehens. Nur bei ausgewählten Noten wird der Wert geändert - dies soll verhindern, dass Sie versehentlich die Werte anderer Noten ändern.

Der Bereich "Pegel" kann dieselben Daten auf mehrere Arten anzeigen. Zum Beispiel können Anschlagdynamikdaten sowohl absolut (d. h. relativ zur Ausgangs-Midi-Lautstärke) als auch relativ (d. h. als Offset zum Dynamikwert) angezeigt werden. Sie können zwischen diesen Anzeigemodi nach Belieben umschalten.



Bedienelemente

Von links nach rechts haben die Bedienelemente diese Funktionen;

Erste Reihe

Undo

Letzte Änderung rückgängig machen (Strg + Z; Alt + Rücktaste)

Redo

Letzte Änderung wiederherstellen (Strg + Y; Alt + Umschalt + Rücktaste; Strg + Umschalt + Z)

MIDI Toggle

Schaltet den MIDI-Eingang um

Rewind

Zum Anfang zurückspulen

Play

Wiedergabe / Pause (Leertaste)

Loop Playback

Schleifenwiedergabe umschalten

Play Repeats

Schaltet um, ob Wiederholungen wiedergegeben werden.

Pan Roll During Playback

Wenn diese Option eingestellt ist, wird das Fenster während der Wiedergabe automatisch auf die Mitte des Wiedergabekopfes verschoben.

Metronome

Umschalten des Metronoms.

Wave

Macht derzeit nichts.

Voice Numbers

Bewegt die ausgewählten Noten zur gewählten Stimme.

Part

Name des Instruments, das gerade angezeigt/bearbeitet wird.

Zweite Reihe

Schreibmarke

Gibt eine Rückmeldung über den aktuellen Takt und die Tonhöhe der Mausposition im Notenanzeigebereich.

Untert.

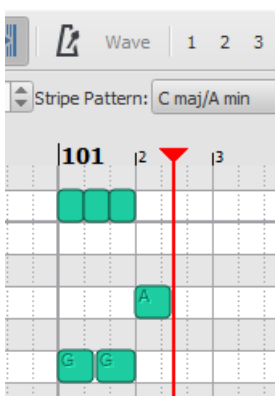
Unterteilt den Beat, indem zusätzliche Unterteilungen zum Notenanzeigebereich hinzugefügt werden. Der Wert gibt an, wie oft die Zählzeit unterteilt wird. Bei einem 4/4-Takt werden also bei einer Unterteilung von 2 bei jeder Achtelnote Rasterlinien gezeichnet, bei einer Unterteilung von 3 bei jeder Sechzehntelnote usw. Das Einstellen der Unterteilung ist für einige Bearbeitungsvorgänge notwendig, wenn Sie Noten außerhalb des Taktes platzieren möchten.

Bei einer größeren Anzahl von Unterteilungen müssen Sie möglicherweise herangezoomt werden, um die zusätzlichen Gitterlinien zu sehen, da Gitterlinien nicht unterhalb einer bestimmten Dichte gezeichnet werden. Kombiniert mit dem Tuplet-Steuerelement, das sich ebenfalls auf die Platzierung der Gitterlinien auswirkt.

N-Tolen

Fügt zusätzliche Rasterlinien hinzu, die den Beat unterteilen, um die rhythmische Platzierung von Tupeln anzuzeigen. Wenn Sie z. B. Tupel auf 3 setzen, wird der Beat in drei Teile unterteilt. Kombiniert mit dem Subdiv-Steuerelement, um Unterteilungen der Tupel anzuzeigen. Wenn Sie z. B. "Tupletts" auf "3" und "Subdiv" auf "2" setzen, werden Rasterlinien gezeichnet, die die in zwei Teile unterteilten Tuplet-Beats zeigen - d. h. der Beat wird in 6 Teile unterteilt.

Wenn Sie einen anderen N-Tolenmodus als 1 wählen, werden einige der Noteneinfügewerkzeuge für den Pianorollen-Editor deaktiviert. Bei einer größeren Anzahl von Unterteilungen müssen Sie möglicherweise herangezoomt werden, um die zusätzlichen Rasterlinien zu sehen, da die Rasterlinien nicht unter einer bestimmten Dichte gezeichnet werden.



Streifenmodus

Ändert das Muster der Streifen, die hinter den Noten im Notenanzeigebereich angezeigt werden. Standardmäßig werden die Tonhöhen von C-Dur hervorgehoben, aber Sie können dies ändern, um die Tonhöhen einer anderen Tonart oder sogar Skalen wie den verminderten oder ganzen Ton hervorzuheben.

Anschlagstärke

Zeigt die Anschlagstärke der aktuell ausgewählten Note an (es kann nur eine Note ausgewählt werden). Zeigt die

Lautstärke der Note an. Dies kann als 'Offset' oder 'User' ausgedrückt werden:

- **Versatz:** Wert wird als Multiplikator für die bereits von der Dynamik eingestellte Geschwindigkeit behandelt.
- **Benutzer:** Dies ist der Rohwert, der an MIDI gesendet wird und den Dynamikwert außer Kraft setzt. Die Werte liegen zwischen 0 und 127, wobei 64 "Mitte, weder laut noch leise" ist.

Wenn Sie von User auf Versatz oder umgekehrt umschalten, wird der Wert neu berechnet, um dem Wert im anderen System bestmöglich zu entsprechen. Auf diese Weise können Sie z. B. in den User-Modus wechseln, um den Wert so einzustellen, wie er in der MIDI-Ausgabe klingen soll, und dann in den Offset-Modus wechseln, damit dieser Wert die dynamische Markierung respektiert, anstatt sie zu überschreiben. In dem Moment, in dem Sie zurückschalten, wird der Offset-Wert neu berechnet, um dem User-Wert in der Lautstärke zu entsprechen, wirkt aber nicht mehr als Überschreibung, so dass Sie später die Dynamik ändern können.

Tonhöhe

Zeigt die Tonhöhe und Oktave der ausgewählten Note im Textformat an (z. B. f#4).

Die Tonhöhe ändert sich, wenn die Note nach oben oder unten auf eine neue Tonhöhe gezogen wird. Kann derzeit nicht bearbeitet werden.

Ein-Zeit

Verschiebt den Beginn der Note in der Zeit, was zur Änderung der Spielweise verwendet werden kann. Negative Werte lassen die Note früher, positive Werte später erklingen. Die Dauer der Note entspricht einem Wert von 1000 (wenn Sie z. B. den Wert auf 250 setzen, erklingt die Note 1/4 ihrer Dauer später).

Länge

Stellen Sie die Zeit ein, in der die Note erklingt. Damit können Sie den Grad des "Legato" verändern. Niedrigere Werte lassen die Note staccato klingen, höhere Werte lassen sie legato klingen. Die Dauer der Note entspricht einer Länge von 1000, der Wert kann aber auch höher eingestellt werden. 950 wird in der Regel als "nicht legato" betrachtet.

Tastatur

Einige Tasten sind so beschaltet, dass sie spezielle Aktionen ausführen:

- ↑: Ausgewählte Noten um einen Halbton nach oben verschieben
- ↓: Ausgewählte Noten um einen Halbton nach unten verschieben
- Entf: Ausgewählte Noten löschen
- Leertaste: Wiedergabe / Pause umschalten

Anpassung

Der Pianorollen-Editor wird sowohl im Normalmodus als auch im Dunkelmodus angezeigt. Wenn Sie die Farben, die der Pianorollen-Editor in diesen Modi anzeigt, ändern möchten, können Sie diese in den Voreinstellungen auf der Registerkarte "Erweitert" einstellen. Alle Eigenschaften des Pianorollen-Editors beginnen mit ui/pianoroll/light für den hellen Modus und ui/pianoroll/dark für den dunklen Modus.


SoundFonts und SFZ Dateien

Die Audiowiedergabe erfolgt über MuseScores integrierten Synthesizer, die eine große Auswahl an **virtuellen** (oder **Software-)** **Instrumenten** – einschließlich Schlagwerk und Klangeffekten – enthält.

MuseScore unterstützt virtuelle Instrumente in zwei Formaten:

- SoundFont (.sf2/.sf3): Eine einzelne Datei, die ein oder mehrere virtuelle Instrumente enthält.
- SFZ (.sfz): Ein Satz von Audio- und Definitionsdateien, der ein oder mehrere virtuelle Instrumente enthält.

SoundFonts

MuseScore kommt mit einem eigenen GM (General MIDI ) SoundFont, **MuseScore_General.sf3**, mit über 128 Instrumenten, Soundeffekten und verschiedenen Trommel/Schlagwerk-Kits.

GM (General MIDI) ist ein universelles Format. Sobald Ihre Partitur also für die korrekte Wiedergabe mit dem nativen Soundfont von MuseScore eingerichtet ist, sollten Sie in der Lage sein zu Exportieren es in einem Format Ihrer Wahl speichern und lassen Sie sie auf dem Computer eines anderen Benutzers wiedergeben.

Im Internet sind viele verschiedene Soundfonts verfügbar: einige kostenlos, einige kommerziell. Eine Liste mit kostenlosen Soundfonts finden Sie weiter unten.

SoundFont installieren

Nachdem Sie einen SoundFont gefunden und entpackt haben (siehe unten), doppelklicken Sie darauf, um ihn zu öffnen. In den meisten Fällen ist der SoundFont-Dateityp bereits mit MuseScore verknüpft, und MuseScore wird gestartet und ein Dialogfeld wird angezeigt, in dem Sie gefragt werden, ob Sie den SoundFont installieren möchten. Gelegentlich wird eine andere Anwendung als MuseScore mit dem SoundFont-Dateityp verknüpft; wenn dies der Fall ist, müssen Sie mit der rechten Maustaste oder bei gedrückter Strg-Taste auf die Datei klicken, um ein Menü anzuzeigen, aus dem Sie

wählen können, um die Datei in MuseScore zu öffnen. In jedem Fall, wenn der Dialog erscheint, der Sie fragt, ob Sie den SoundFont installieren möchten, klicken Sie auf "Ja", um eine Kopie der SoundFont-Datei im SoundFonts-Verzeichnis von MuseScore abzulegen. Dieses Verzeichnis kann in den Voreinstellungen von MuseScore angezeigt oder geändert werden, aber der Standardspeicherort ist:

- Windows: %HOMEPATH%\Documents\MuseScore3\Soundfonts
- macOS und Linux: ~/Documents/MuseScore3/Soundfonts

Im Gegensatz zu den vom Benutzer hinzugefügten SoundFonts befindet sich der anfängliche Standard-SoundFont, der mit MuseScore installiert wird, in einem Systemverzeichnis, das nur für diesen Zweck gedacht ist und das *nicht* verändert werden sollte. Dieses Verzeichnis und seine Standard-SoundFont-Datei ist:

- Windows x86 (32-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86: %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- Windows x64 (64-bit) / MuseScore x86_64: %ProgramFiles%\MuseScore 3\sound\MuseScore_General.sf3
- macOS: /Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/sound/MuseScore_General.sf3
- Linux (Ubuntu): /usr/share/mscore-xxx/sounds/MuseScore_General.sf3 (with xxx being the MuseScore version)

Deinstallieren

Um einen SoundFont zu deinstallieren, öffnen Sie einfach den Ordner, in dem seine Datei installiert ist, und löschen Sie ihn.

SFZ

Eine SFZ ist eine Sammlung von Dateien und Verzeichnissen, eine SFZ-Datei und ein Haufen tatsächlicher Sounddateien im WAV- oder FLAC-Format, wobei die SFZ-Datei eine Textdatei ist, die im Wesentlichen beschreibt, welche Sounddatei sich wo befindet und für welches Instrument und welchen Tonhöhenbereich verwendet werden soll.

SFZ installieren

Nach dem Herunterladen einer SFZ (siehe [→ unten](#)) müssen Sie alle zur SFZ gehörenden Dateien (die SFZ-Datei(en) und alle Unterverzeichnisse und sonstigen Dateien) manuell in das [oben](#) aufgeführte Verzeichnis extrahieren. Lassen Sie die Unterverzeichnisse und deren Inhalt so, wie sie sind. Beachten Sie jedoch, dass es vorkommen kann, dass eine SFZ-Datei in ihrem Ordner die eigentlichen WAV-Sounddateien im SFZ-Unterverzeichnis selbst sucht, normalerweise in einem Ordner mit der Bezeichnung "Libs". Wenn die SFZ-Zip-Datei, die Sie heruntergeladen, einen Libs-Ordner enthält, verschieben Sie diesen in das SFZ-Hauptunterverzeichnis.

Deinstallieren

Um eine SFZ zu deinstallieren, öffnen Sie einfach den Ordner, in dem ihre Dateien installiert sind (siehe [oben](#)), und löschen Sie sie alle.

Synthesizer

Nachdem ein SoundFont auf Ihrem System [installiert](#) wurde, muss er auch in den [Synthesizer](#) geladen werden. Siehe [Soundfont laden](#).

Mischpult

Mit dem Mischpult können Sie die Klänge für jedes Notensystem leicht ändern (auch während der Wiedergabe der Partitur). Für weitere Details siehe [Mischpult](#).

Liste der herunterladbaren Soundfonts

GM SoundFonts

Die folgenden Sound-Libraries entsprechen dem General-MIDI-Standard (GM2). Mit dieser Spezifikation erhalten Sie einen Sound-Satz von 128 virtuellen Instrumenten, plus Schlagwerk-Kits.

- [GeneralUser GS](#) [↗](#) (29.8 MB unkomprimiert)
Courtesy of [S. Christian Collins](#) [↗](#)
- [Magic Sound Font, version 2.0](#) [↗](#) (67.8 MB unkomprimiert)
- [Arachno SoundFont, version 1.0](#) [↗](#) (148MB unkomprimiert)
Courtesy of [Maxime Abbey](#) [↗](#)
- MuseScore 1 kommt mit [TimGM6mb](#) [↗](#) (5.7 MB unkomprimiert)
Lizenz: GNU GPL, version 2

Courtesy of [Tim Brechbill](#)

- MuseScore 2 (up to version 2.1) came with [FluidR3Mono_GM.sf3](#) (13.8 MB).
- MuseScore 2 (as of version 2.2) and 3 come with [MuseScore_General.sf3](#) (35.9 MB) ([SF2 version](#) (208 MB)) und werden von Zeit zu Zeit aktualisiert (siehe [Changelog](#)).

Lizenz: freigegeben unter der [MIT license](#)

Courtesy of [S. Christian Collins](#)

MuseScore 3 on top offers an HQ version of that soundfont as an [Erweiterungen](#)

- [Timbres of Heaven, version 3.2](#) (369 MB unkomprimiert)
- Courtesy of Don Allen
- [Soundfonts4U](#) (12MB up to 1GB, je nachdem, welches Paket Sie wählen)
Collection of beautifully sounding acoustic guitars as well as pianos, basses, strings, harps and many more.

Orchestrale Soundfonts

- [Sonatina Symphonic Orchestra](#) (503 MB unkomprimiert)
Downloads: [SoundFont](#) | [SFZ format](#)
License: Creative Commons Sampling Plus 1.0
- [Aegean Symphonic Orchestra](#)
Courtesy of [Ziya Mete Demircan](#) (352 MB unkomprimiert)

Klavier Soundfonts

SF2 Klaviere

- [Acoustic grand piano, release 2016-08-04](#)
Beschreibung: Yamaha Disklavier Pro Grand Piano, sf2 format, 36MiB compressed, 113MiB uncompressed, 121 samples, 5 velocity layers
Mehr Information: <http://freepats.zenvoid.org/> einschließlich anderer Soundfonts.
Lizenz: Creative Commons Attribution 3.0
Courtesy of [Roberto Gordo Saez](#)
- [Salamander C5 Light](#)
Courtesy of [Ziya Mete Demircan](#) (24.5 MB unkomprimiert)

SFZ Klaviere

- [Salamander Grand Piano](#)
Downloads: [version 2](#) | [version 3](#)
Description: Yamaha C5, 48kHz, 24bit, 16 velocity layers, between 80 MB and 1.9 GB unkomprimiert
License: Creative Commons Attribution 3.0
Courtesy of Alexander Holm
- [Detuned Piano](#) (244 MB unkomprimiert)
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [Plucked Piano Strings](#)
Description: 44.1kHz, 16bit, stereo, 168 MB unkomprimiert
License: Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0
- [The City Piano](#)
Beschreibung: Baldwin Baby Grand, 4 velocity layers, 696 MB unkomprimiert
Lizenz: Public domain
Courtesy of Big Cat Instruments
- [Kawai Upright Piano, release 2017-01-28](#)
Description: 68 samples, 44kHz, 24bit, stereo, 2 velocity layers, 58MiB unkomprimiert
License: GNU General Public License version 3 or later, with a [special exception](#)
Courtesy of Gonzalo and Roberto

Entpacken heruntergeladener Soundfonts

Da Soundfonts groß sind, werden sie oft in verschiedene Formate gezippt (komprimiert), z. B. .zip, .sfArk und .tar.gz. Sie müssen diese Dateien entpacken (dekomprimieren), bevor sie verwendet werden können.

- ZIP ist ein Standard-Komprimierungsformat, das von den meisten Betriebssystemen unterstützt wird.
- sfArk ist ein Komprimierungsformat, das speziell für die Komprimierung von SoundFont-Dateien entwickelt wurde. Um es zu dekomprimieren, verwenden Sie [Polyphone](#) (cross-platform software); oder diesen Online-Dienst: <https://cloudconvert.com/sfark-to-sf2>
- .tar.gz ist ein beliebtes Komprimierungsformat für Linux. Windows-Benutzer können [7-Zip](#) verwenden; Mac-Benutzer können [The Unarchiver](#), or macOS' built-in Archive Utility. Beachten Sie, dass Sie bei Verwendung von 7-Zip die Dekomprimierung zweimal durchführen müssen - einmal für GZip und einmal für TAR.

Fehlersuche

Wenn die Wiedergabe Symbolleiste ausgegraut oder nicht sichtbar ist, befolgen Sie die nachstehenden Anweisungen, damit der Ton wieder funktioniert:

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Menüleiste und vergewissern Sie sich, dass ein Häkchen neben der Option **Wiedergabesteuerungen Menüpunkt**. Wenn dieser Schritt Ihr Problem nicht löst, fahren Sie mit Schritt 2 fort.
2. Wenn die Wiedergabe Symbolleiste nach dem Ändern des SoundFonts verschwindet, gehen Sie **ZUBearbeiten** → **Einstellungen...** → **I/O** und klicken Sie auf **OK**, ohne Änderungen vorzunehmen. Nach dem Neustart von MuseScore sollte das Wiedergabefenster wieder angezeigt werden.

Wenn Sie zum ersten Mal einen SoundFont einrichten, verwenden Sie bitte einen der oben aufgeführten empfohlenen SoundFonts.

Wenn die Wiedergabe stottert, kann Ihr Computer möglicherweise nicht mit dem verwendeten SoundFont umgehen. Die folgenden Hinweise können helfen:

- Reduzieren Sie den von MuseScore verwendeten RAM (Speicher), indem Sie einen kleineren SoundFont verwenden. Vorschläge finden Sie in der [Liste](#) oben.
- Erhöhen Sie den für MuseScore verfügbaren RAM-Speicher, indem Sie alle Anwendungen außer MuseScore beenden. Wenn Sie immer noch Probleme haben und ein großer SoundFont für Sie wichtig ist, ziehen Sie mehr RAM für Ihren Computer in Betracht.

Siehe auch

- [Synthesizer](#)
- [Mischpult](#)

Weblinks

- [How to change the SoundFont or add another](#) (MuseScore HowTo)
- [The SFZ Format](#) (for details about the sfz specification)

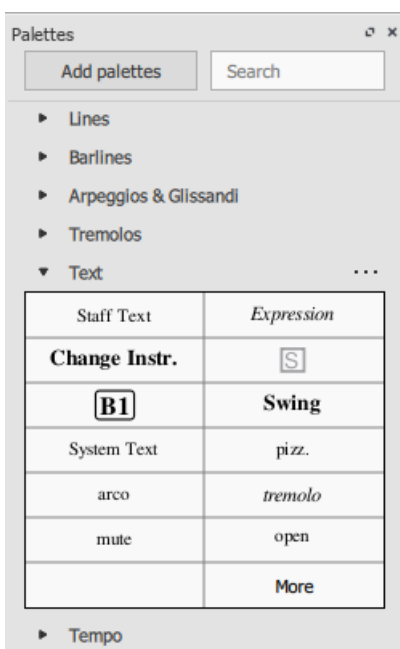
Swing

Mit der Funktion **Swing** von MuseScore können Sie die Wiedergabe Ihrer Partitur von einem geraden zu einem Swing-Rhythmus ändern. Swing kann global oder nur auf einen Abschnitt der Partitur angewendet werden und ist vollständig variabel.

Swing auf einen Partiturabschnitt anwenden

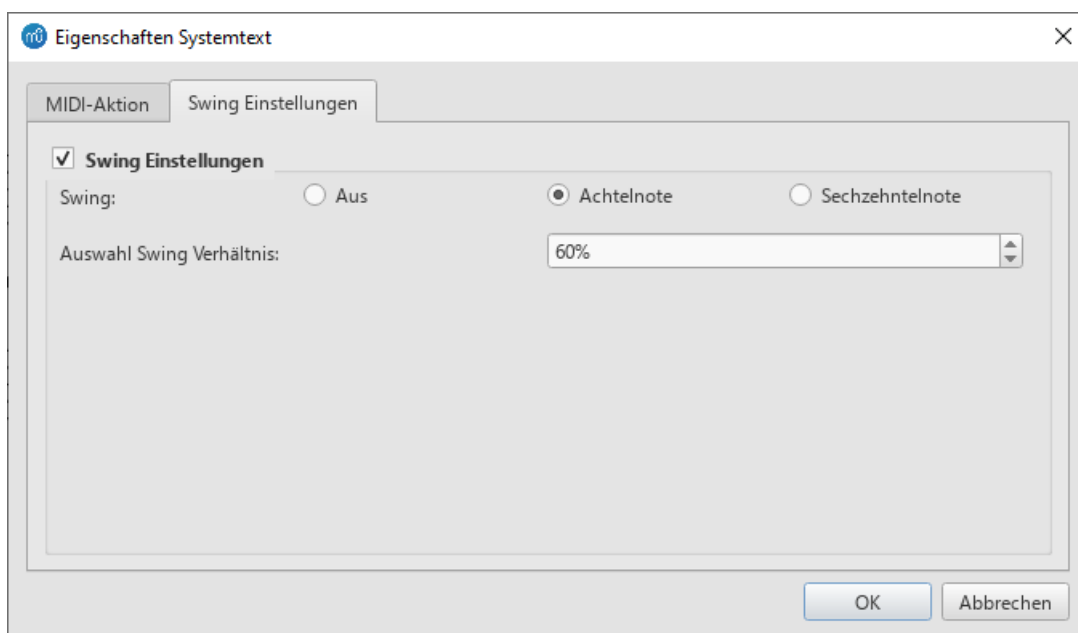
Um den Schwung auf *alle* Notensysteme in einem System anzuwenden:

1. Klicken Sie auf die Note, bei der der Swing beginnen soll;
2. Klicken Sie auf **Swing** in der Textpalette (Doppelklick in Versionen vor 3.4);



3. [Bearbeiten](#) den Swing-Text wie gewünscht;
4. Wenn Sie Swing von der Standardeinstellung abweichen müssen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den

Text Swing und wählen Sie Systemtext Eigenschaften... Klicken Sie "Swing Einstellungen" Registerkarte und stellen Sie die Notendauer und das "Schwungsverhältnis" nach Bedarf ein.



Um den Swing nur auf *bestimmte* Notensysteme in einem System anzuwenden:

1. Klicken Sie auf die Note, bei der der Swing beginnen soll;
2. Hinzufügen Systemtext;
3. Bearbeiten Sie das Aussehen des Textes wie gewünscht;
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Text, wählen Sie Systemtext Eigenschaften..., und klicken Sie auf die Registerkarte "Swing-Einstellungen". Ändern Sie diese nach Bedarf;
5. Wiederholen Sie bei Bedarf die Schritte 1-4 für weitere Notensysteme.

Swing-Text kann bearbeitet und formatiert sein genau wie jedes andere Textobjekt.

Triole in der Tempobezeichnung

Oft wird diese Notation verwendet, um Swing anzuzeigen:



MuseScore verfügt nicht über eine Möglichkeit, eine Triole als Tempomarkierung in den Text einzufügen, aber es gibt eine einfache Umgehung:

1. Swing-Text hinzufügen wie oben beschrieben und unsichtbar machen (Tastaturkürzel v, oder deaktivieren Sie das Häkchen bei "Sichtbar" im Fenster Inspekteur);
2. Fügen Sie ein entsprechendes Bild der gewünschten Tempomarkierung in die Partitur. Diese können Sie unten auf der Seite "How To" herunterladen: [How to create a visual swing marking](#) ↗.
3. Ändern Sie die Größe und positionieren Sie das Bild nach Bedarf neu.

Rückkehr zum geraden Rhythmus

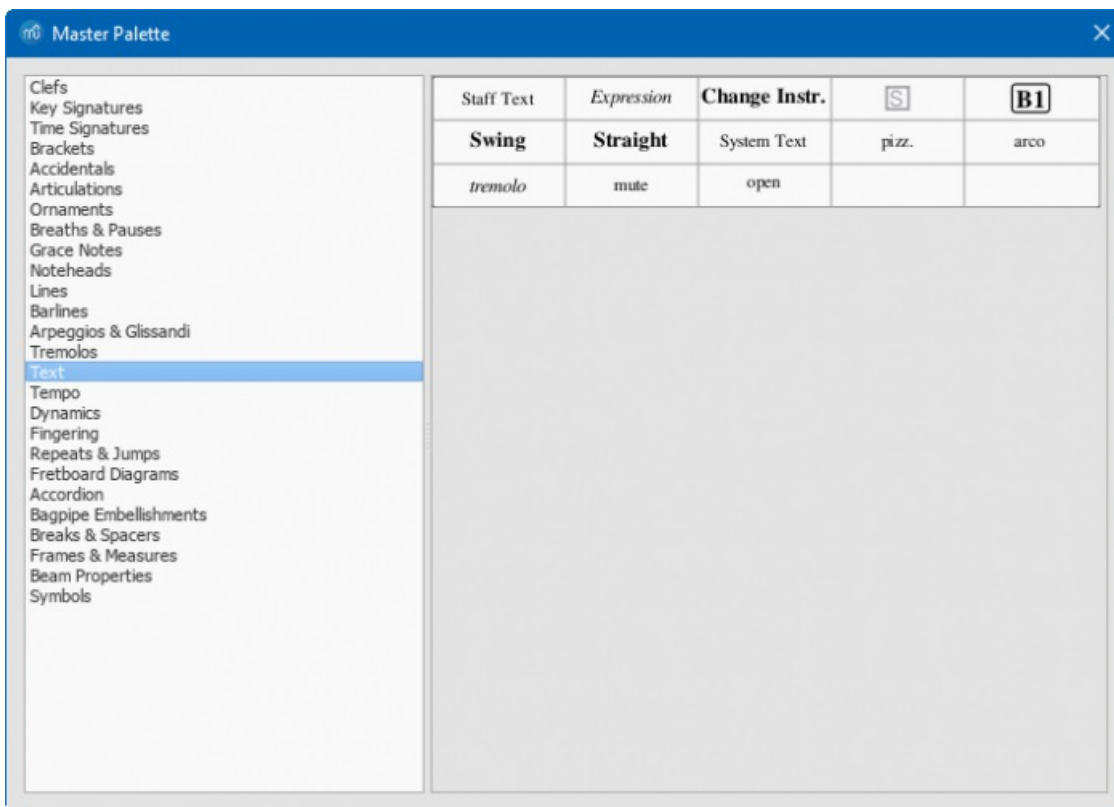
Wenn Sie möchten, dass die Wiedergabe nach einem Swing-Abschnitt zur geraden Zeit zurückkehrt, verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

Verwenden und Ändern eines Swing-Textes. (vor Version 3.4).

1. Fügen Sie den Text **Swing** zur ersten Note oder Pause des "geraden" Abschnitts hinzu (siehe oben).
2. Bearbeiten den Text, um eine Rückkehr zur geraden Zeit anzuzeigen: z. B. "Gerade".
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Text und wählen Sie Systemtext Eigenschaften.... Klicken Sie auf die Registerkarte "Schwungseinstellungen" und setzen Sie "Swing" auf "Aus".

Verwenden Sie den geraden Text wie in Version 3.4.

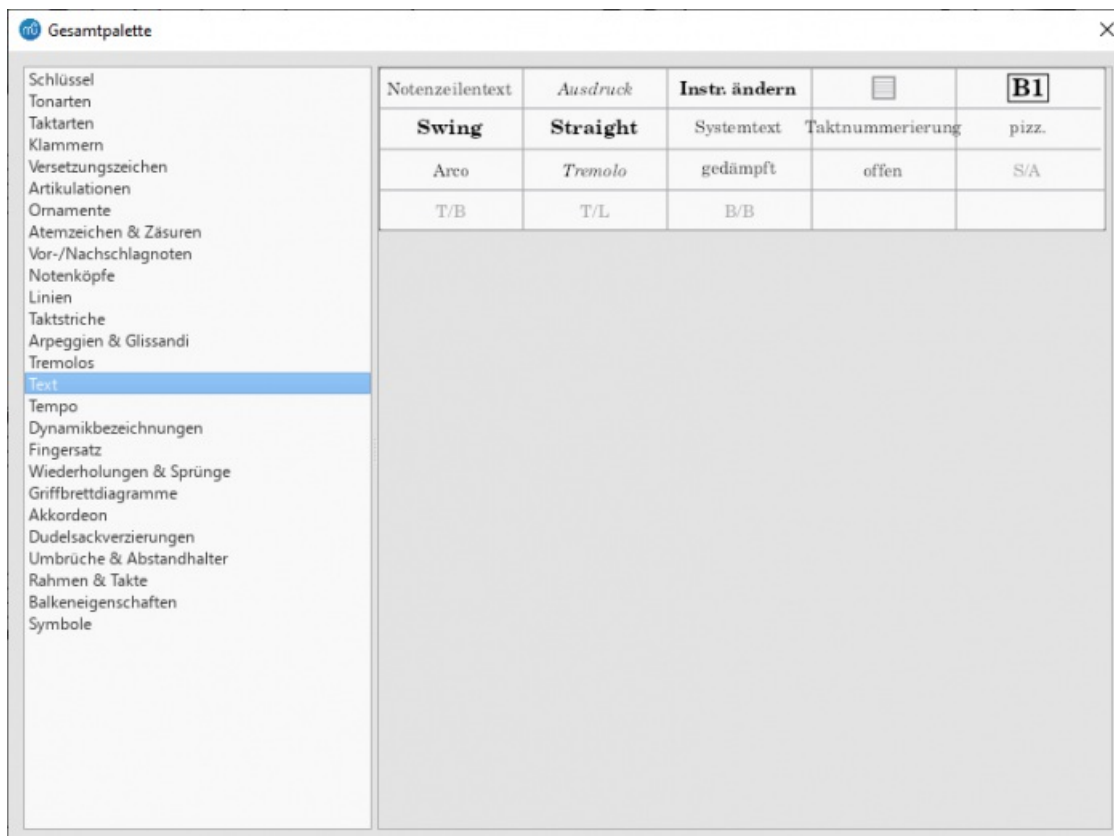
- Fügen Sie **Straight** Text aus der Gesamtpalette Text zur ersten Note oder Pause des "geraden" Abschnitts (siehe oben).



Swing global anwenden

Wenn Sie den Swing auf die gesamte Partitur anwenden möchten, können Sie dies über das Menü tun:

1. Wählen Sie Formatierung → Stil... → Partitur.
2. Stellen Sie im Bereich "Swing-Einstellungen" den gewünschten Notenwert und das "Swing-Verhältnis" ein.



Weblinks

- [How to create a visual swing marking](#) (MuseScore HowTo)
- [Swing \(jazz performance style\)](#) (Wikipedia)

Synthesizer

Übersicht

Um den **Synthesizer** anzuzeigen: Wählen Sie im Menü Ansicht → Synthesizer.

Der Synthesizer steuert die Klangausgabe von MuseScore und ermöglicht es Ihnen:

- Laden und organisieren Sie verschiedene Sound-Sample-Bibliotheken, um die Musik abzuspielen.
- Wenden Sie Effekte wie Reverb und Kompression an.
- Gesamt Stimmung einstellen.
- Ändern Sie die Ausgangslautstärke.
- Wählen Sie Midi Controller Daten zur Verwendung mit Einzelnotendynamik (Versionen 3.1 und höher).

Das Synthesizer-Fenster ist in die folgenden Abschnitte/Registerkarten unterteilt:

- **Fluid**: Ein Software-Synthesizer, der SF2/SF3 spielt SoundFont Beispielbibliotheken.
- **Zerberus**: Ein Software-Synthesizer, der Sample-Libraries im SFZ-Format abspielt.
- **Gesamteffekte**: Dient zur Anwendung von Multi-Effekten zur Partitur.
- **Stimmung**: Dient zum Einstellen der Gesamtwiedergabe Stimmung.
- **Dynamik** (Versionen 3.1 und höher): Dient zur Konfiguration von Einzelnotendynamik bei MIDI-Controllern.

Speichern/Laden von Synthesizer-Einstellungen

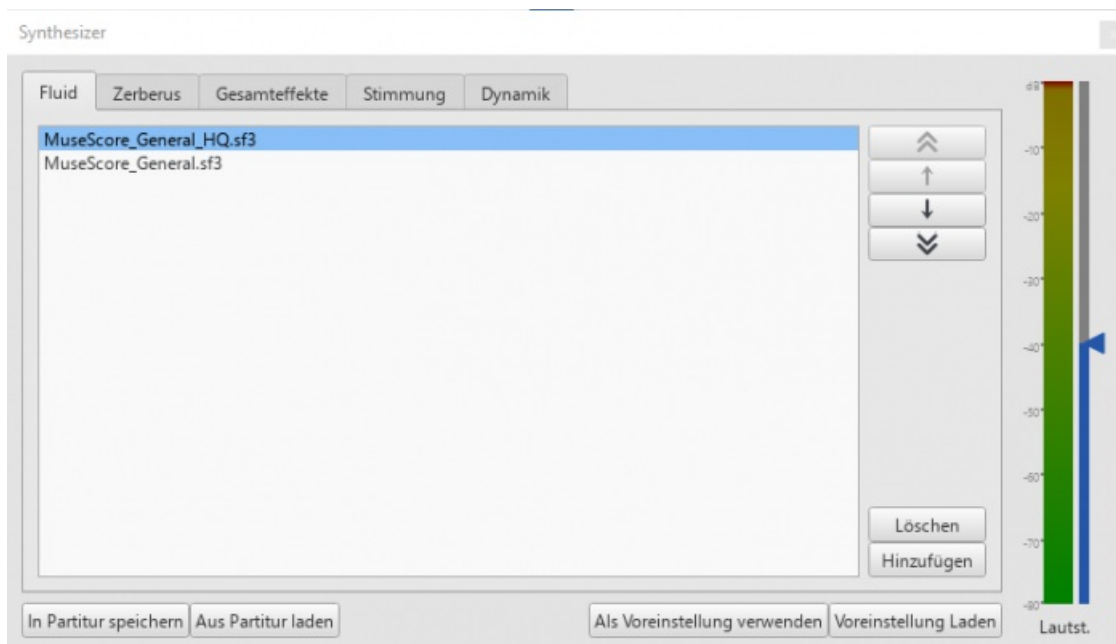
The buttons at the bottom of the Synthesizer window have the following functions:

Schaltfläche	Funktion
Als Voreinstellung verwenden	Speichert <i>alle</i> aktuellen Synthesizer-Einstellungen als <i>Standardeinstellungen</i> . Diese werden automatisch auf den Synthesizer angewendet, wenn Sie MuseScore öffnen.
Voreinstellung Laden	Lädt die zuletzt gespeicherten <i>Standardeinstellungen</i> in den Synthesizer.
In Partitur speichern	Speichert <i>alle</i> aktuellen Synthesizer-Einstellungen nur in der <i>aktuellen</i> Partitur.
Aus Partitur laden	Lädt die Einstellungen aus der <i>aktuellen</i> Partitur in den Synthesizer.

Anmerkungen: (1) Zu den "Synthesizer-Einstellungen" gehören die Reihenfolge der SoundFonts und SFZ-Dateien, die Einstellung der Effekte, die Master-Stimmung und die Lautstärke. (2) Es kann immer nur ein Satz Synthesizer-Einstellungen wirksam sein, d. h. wenn mehrere Partituren gleichzeitig geöffnet sind, ist es nicht möglich, Änderungen am Synthesizer in einer Partitur vorzunehmen und die Einstellungen der anderen Partituren unberührt zu lassen. (3) Änderungen an den Synthesizer-Einstellungen sind in exportierten Partituren nicht zu hören. Dateiformate es sei denn, sie werden zuerst in der Partitur gespeichert (siehe Tabelle oben). Siehe auch Stimmung (below).

Fluid

Klicken Sie auf die Registerkarte **Fluid**, um das Bedienfeld für SF2/SF3 aufzurufen SoundFont Beispielbibliotheken. Standardmäßig sollte der SoundFont MuseScore_General.sf3 bereits geladen sein.



Sie können Soundfonts nach Bedarf laden, neu anordnen und löschen. Die Wiedergabe kann auf eine beliebige Kombination von verschiedenen Soundfonts (und/oder SFZ-Dateien) aufgeteilt werden. Die Reihenfolge der Soundfonts in **Fluid** spiegelt sich in der *Standard*-Reihenfolge der Instrumente im Mischpult.

So laden Sie einen Soundfont

1. Klicken Sie auf die *Hinzufügen* Schaltfläche.
2. Klicken Sie auf einen Soundfont in der Liste.

Um den Soundfont laden zu können, muss er zunächst installiert in Ihrem Ordner **Soundfonts** sein. Dadurch wird sichergestellt, dass er in der Liste in Schritt 2 (oben) erscheint.

So ordnen Sie die Soundfonts neu an

1. Klicken Sie auf einen Soundfont
2. Verwenden Sie die Auf-/Ab-Pfeile (auf der rechten Seite), um die Reihenfolge anzupassen.
3. Wiederholen Sie den Vorgang bei Bedarf mit weiteren Soundfonts in der Liste.
4. Oder verwenden Sie den Doppelpfeil nach oben (auf der oberen rechten Seite), um einen beliebigen SoundFont an den Anfang der Liste zu verschieben.

Die Reihenfolge der virtuellen Instrumentensätze im Synthesizer spiegelt sich in der Reihenfolge der Instrumente wider, die im Fenster Mischpult. Wenn also die Wiedergabe einer Partitur von einer Mischung von Instrumentensätzen abhängt, ist es ratsam, die Synthesizer-Konfiguration für die betreffende Partitur zu speichern, indem Sie die *In Partitur speichern* Schaltfläche wählen. Wenn Sie die Partitur das nächste Mal wiedergeben möchten, drücken Sie die *Aus Partitur laden* Schaltfläche um die gleiche Konfiguration zu laden. Denken Sie jedoch daran, dass dies nur die *Reihenfolge* der Instrumente festlegt - nicht die Instrumente selbst, die auf Ihrem Computer vorhanden sein sollten.

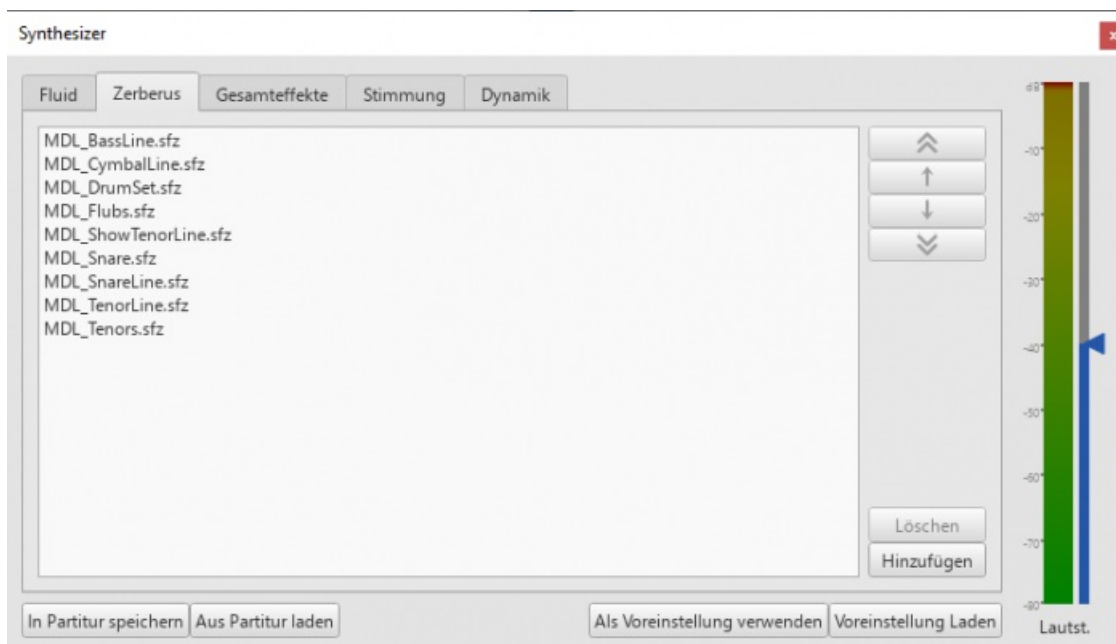
So entfernen Sie einen Soundfont

1. Klicken Sie auf den Namen des Soundfont
2. Klicken Sie auf die *Löschen* Schaltfläche.

Dies entfernt den Soundfont aus dem Synthesizer, aber deinstalliert ihn nicht aus dem Soundfonts Ordner: Er ist immer noch verfügbar, falls Sie sie später neu laden möchten.

Zerberus

Klicken Sie auf die Registerkarte **Zerberus**, um das Bedienfeld für SFZ Sound-Sample-Bibliotheken zu wählen. Sie können Dateien hinzufügen, löschen oder neu anordnen; in ähnlicher Weise wie die Fluid Registerkarte. Beachten Sie, dass, wie bei Fluid, die SFZ-Dateien diese zunächst installiert in Ihrem Ordner **soundfonts** wurden, bevor sie in den Synthesizer geladen werden können.

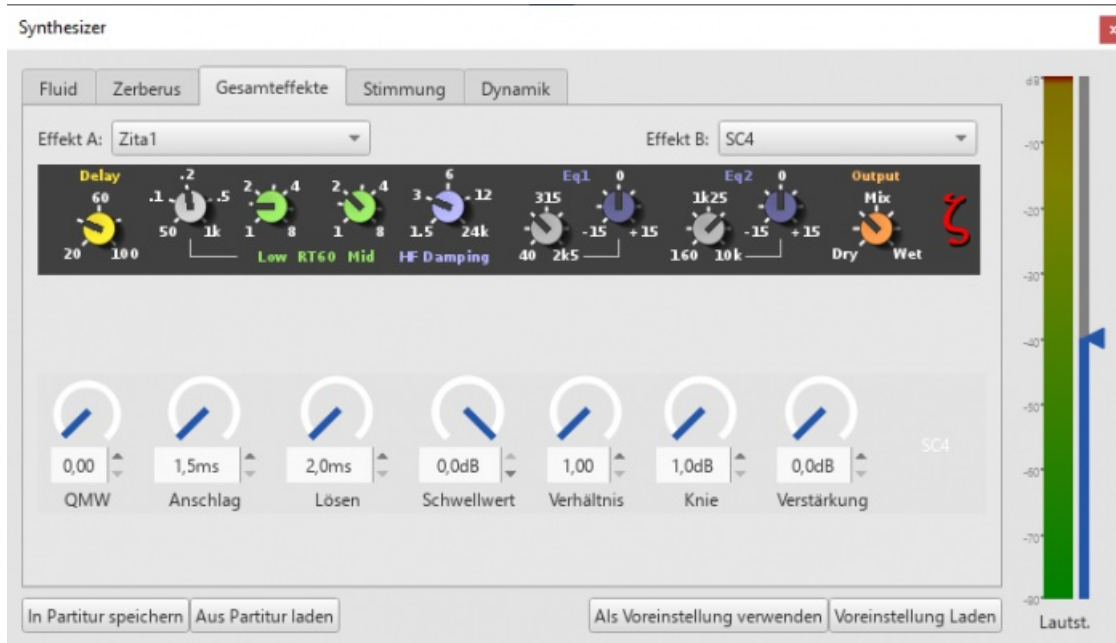


Lautstärke

Der Schieberegler auf der rechten Seite des Synthesizers steuert die Wiedergabelautstärke: Alle hier vorgenommenen Änderungen gelten nur bis zum Ende der Sitzung, es sei denn, sie werden in der Partitur gespeichert oder als neue Standardeinstellung festgelegt.

Effekte

Die **Gesamteffekte** Auf der Registerkarte "Synthesizer" können Sie Folgendes hinzufügen Nachhall und Kompression zu Ihrem Ergebnis.



Gesamteffekte mit Zita1 Nachhall und SC4 Kompression.

So schalten Sie einen Effekt ein oder aus:

- Wählen Sie eine Option aus der Einblendliste neben **Effekt A** oder **Effekt B** (die Effekte werden nacheinander angewendet, A → B).

Um Effektkonfigurationen zu speichern und zu laden, verwenden Sie die Schaltflächen am unteren Rand des Synthesizer-Fensters. Siehe Synthesizer Einstellungen (oben) für Details.

Zita 1 Nachhall

Mit dem Stereo-Hallmodul **Zita 1** können Sie die Atmosphäre eines kleinen Raums bis hin zu einer großen Halle simulieren. Die Vorverzögerung, die Nachhallzeit und die Klangfarbe des Reverbs können mit den mitgelieferten Reglern fein eingestellt werden:

- **Delay:** Stellen Sie eine Vorverzögerung für den Nachhall von 20-100 ms ein.
- **Low RT60** (Niederfrequenz-Hallzeit): Mit dem grauen Regler stellen Sie die Mittenfrequenz (50-1000 Hz) des tiefen Frequenzbandes ein, das Sie beeinflussen möchten: Der grüne Regler stellt die Nachhallzeit (1-8 Sek.) dieses Frequenzbandes ein.
- **Mid RT60** (Nachhallzeit) für den mittleren Bereich: Stellen Sie die Nachhallzeit (1-8 Sek.) des Mittenfrequenzbandes ein.
- **HF Damping:** Stellt die Hochfrequenzkomponente des Nachhalls ein. Durch Erhöhen dieses Werts wird die Frequenz des Abschneidepunkts erhöht und der Nachhall erscheint heller und länger.
- **EQ1:** Ermöglicht die Absenkung oder Anhebung (-15 bis +15) eines Frequenzbandes (Mitte = 40 Hz - 2 KHz) im unteren Teil des Spektrums.
- **EQ2:** Ermöglicht die Absenkung oder Anhebung (-15 bis +15) eines Frequenzbandes (Mitte = 160 Hz - 10 KHz) im höheren Teil des Spektrums.
- **Output:** Steuert die Stärke des angewendeten Effekts. "Dry" bedeutet keinen Effekt. "Wet" bedeutet 100 % Nachhall. "Mix" ist ein 50/50-Gleichgewicht von Nass-/Trockensignal.

Anmerkung: EQ1 und EQ2 beeinflussen nur den Klang des Halls, *nicht* das trockene (unbearbeitete) Signal.

Um ein Effektfeld schnell einzurichten, stellen Sie "Output" auf "Mix" und stellen den Regler "Mid RT60" auf die gewünschte Nachhallzeit ein. Nehmen Sie dann die Feinabstimmung des Effekts wie oben beschrieben vor.

SC4 Kompressor

Der Stereokompressor **SC4** gibt Ihnen eine feine Kontrolle über den Dynamikbereich der Wiedergabe und reduziert die Lautstärkeunterschiede zwischen lauten und leisen Tönen. Er bietet die folgenden Bedienelemente:

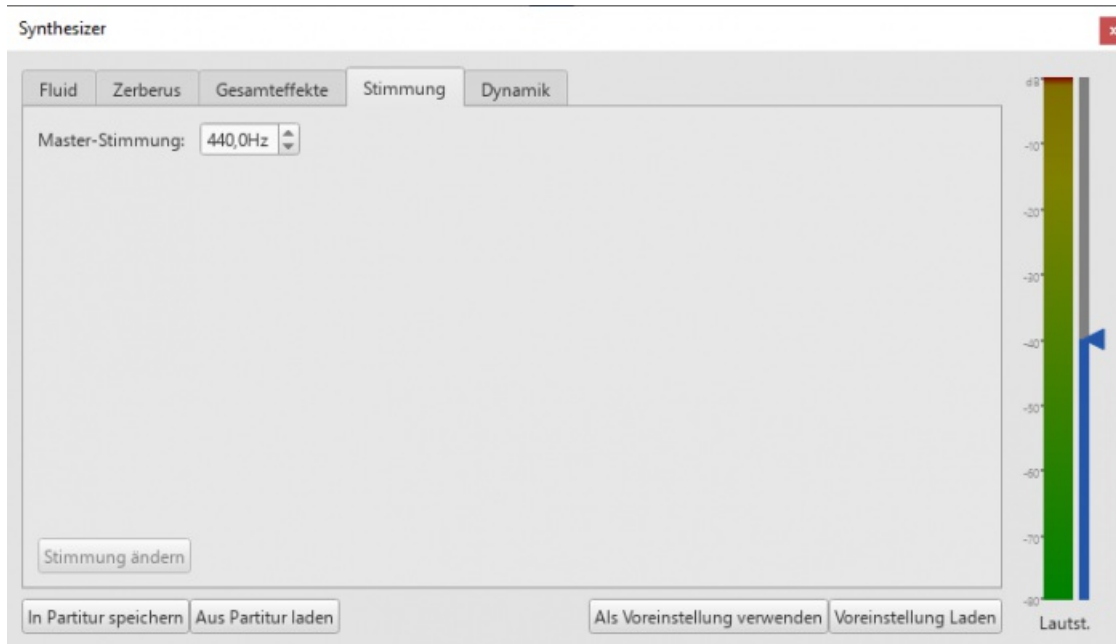
- **QMW:** Stellt die Balance zwischen RMS- (0) und Peak- (1) Kompression ein. Im ersten Fall reagiert der Kompressor auf gemittelte Pegel im Signal; im Peak-Modus reagiert der Kompressor auf Spitzenpegel.
- **Anschlag:** (1.5–400 ms) Die Zeitspanne, die vergeht, bis die Kompression vollständig einsetzt, nachdem das Signal den Schwellenwert überschritten hat.

- **Lösen:** (2–800 ms) Die Zeit, die es dauert, bis die Kompression auf Null zurückgeht, nachdem das Signal unter den Schwellenwert gefallen ist.
- **Schwellwert:** (in dB) Der Signalpegel, oberhalb dessen die Komprimierung zu wirken beginnt. Ein Absenken des Schwellenwerts erhöht den Anteil des Signals, der komprimiert wird.
- **Verhältnis:** Die Stärke der Kompression, die auf das Signal oberhalb des Schwellenwerts angewendet wird. Je höher das Verhältnis, desto stärker die Kompression. Variiert zwischen 1:1 und 20:1.
- **Knie:** Ermöglicht die Auswahl eines Bereichs zwischen "soft knee" und "hard knee". Je weicher das Knie, desto allmählicher ist der Übergang zwischen unkomprimiertem und komprimiertem Signal.
- **Verstärkung:** Durch die Kompression wird die Lautstärke tendenziell gesenkt, so dass Sie mit diesem Regler das Signal bei Bedarf anheben können.

Für eine schnelle Einrichtung versuchen Sie, RMS = 1, Threshold = -20 db, Ratio = 6 einzustellen. Erhöhen Sie Verstärkung, um die verlorene Lautstärke wiederherzustellen. Nehmen Sie dann die Feinabstimmung wie oben beschrieben vor.

Stimmung

Auf der Registerkarte **Stimmung** können Sie die **Hauptstimmung** des Programms einstellen. Für Kammerton-Instrumente ist standardmäßig A4 = 440 Hz eingestellt.



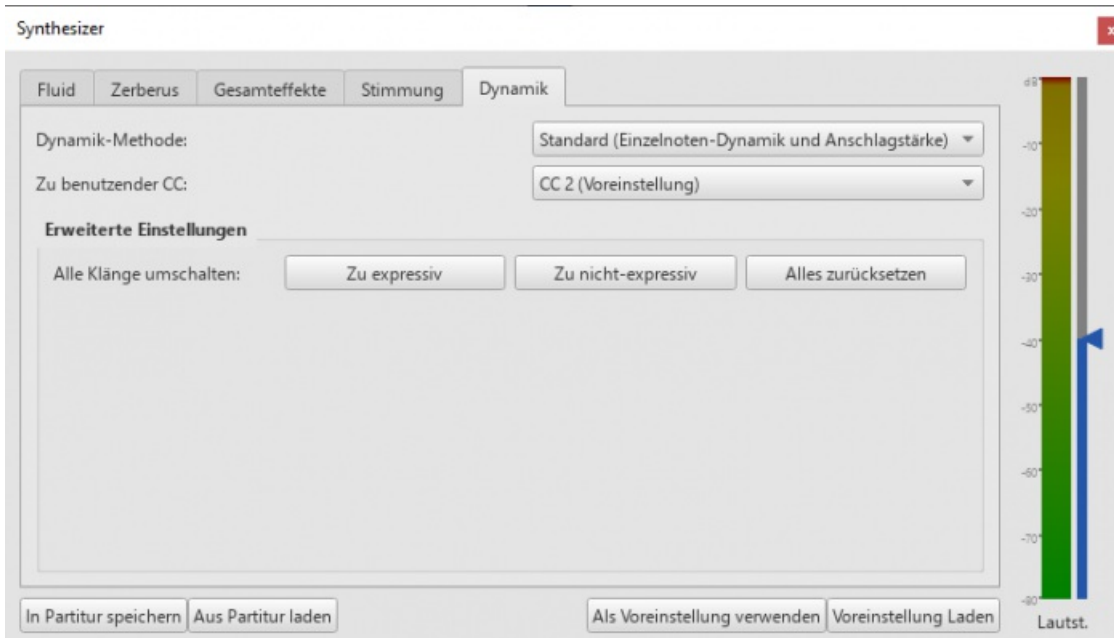
So ändern Sie die Gesamt-Stimmung:

- Geben Sie einen neuen Wert in das Feld **Hauptabstimmung** ein, und drücken Sie dann **Stimmung ändern**.

Anmerkungen: (1) Diese Einstellung gilt nur für alle Partituren in der *aktuellen* Sitzung. Um sie zur Programmvorgabe zu machen oder sie in einer bestimmten Partitur zu speichern, siehe Synthesizer-Einstellungen speichern/laden. (2) Um die neue Stimmung auf exportierte Audiodateien (WAV, MP3, OGG) anzuwenden, drücken Sie **In Partitur speichern** vor dem Exportieren.

Dynamik (Versionen 3.1 und höher)

Klicken Sie auf die Registerkarte **Dynamik**, um das Bedienfeld für Einzelnotendynamik aufzurufen:



- **Dynamik-Methode:** Sie können entweder zwischen 1) Standard (Einzelnoten-Dynamik und Anschlagstärke), 2) Nur Anschlagstärke (keine Einzelnoten-Dynamik), 3) Nur CC-Events (konstante Anschlagstärke) wählen.
- **Zu benutzender CC:** Je nach verwendetem SoundFont müssen Sie den zu verwendenden Continuous Controller auswählen: 1) CC 1, 2) CC 2 (Standard), 3) CC 4, 4) CC 11.

Im Feld **Erweiterte Einstellungen** können Sie wählen, ob Sie den Expression-Controller für Instrumentenklang aktivieren oder deaktivieren möchten:

- **Alle Klänge umschalten:** Wählen Sie 1) Zu expressiv (zum Aktivieren für alle Instrumentenklänge), 2) Zu nicht-expressiv (zum Deaktivieren für alle Instrumentenklänge), 3) Alles zurücksetzen (alle Instrumentenklänge auf die Standardwerte zurücksetzen)

Siehe auch

- [SoundFont](#)
- [Mischpult](#)

Weblinks

- [How To: Using Single Note Dynamics \(SND\)](#) [↗](#) (MuseScore HowTo)

Tempo

Tempo Markierungen finden Sie in der Tempo [Palette](#) sowohl im Einfachen oder Erweiterten [Arbeitsplatz](#). Sie werden als Metronom-Marken geliefert, können aber nachträglich bearbeitet werden, um jedes beliebige Tempo oder jeden beliebigen Ausdruck anzuzeigen. Das Wiedergabetempo kann in der gesamten Partitur variiert werden, indem mehrere sichtbare oder unsichtbare Tempomarkierungen verwendet werden.

Hinzufügen einer Tempomarkierung

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie eine Note oder Pause aus und drücken Sie das **Tastaturkürzel**. Alt+Umschalt+T.
- Wählen Sie eine Note oder Pause, und wählen Sie in der **Menüleiste** Hinzufügen → Text... → Tempotext.
- Wählen Sie eine Note oder Pause aus und doppelklicken Sie auf eine entsprechende Metronom-Marke im Feld **Tempo** in der [Palette](#);
- Ziehen und Ablegen einer Metronom-Marke aus dem Feld **Tempo** der [Palette](#) direkt auf eine Note oder Pause.

Anmerkung: Wenn eine Tempomarkierung aus dem Menü oder mit einem Tastaturkürzel angewendet wird, folgt die Schlagnote automatisch der Taktart. Der Vorteil des Anwendens aus einer Palette ist, dass Sie wählen können, welche Schlagnote verwendet werden soll.

Tempomarkierung bearbeiten

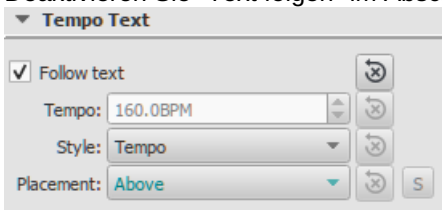
So ändern Sie das Tempo einer vorhandenen Metronom-Marke in der Partitur:

1. Wählen Sie den [Eingabemodus](#) für die betreffende Tempomärke;
2. Bearbeiten Sie die Metronomzahl und/oder die Beat-Note wie gewünscht;

3. Beenden Sie den Bearbeitungsmodus.

Sie können auch das Tempo einer vorhandenen Metronom-Marke aus dem Inspekteur:

1. Wählen Sie die Tempomarkierung aus;
2. Deaktivieren Sie "Text folgen" im Abschnitt **Tempo text** des Inspektors;



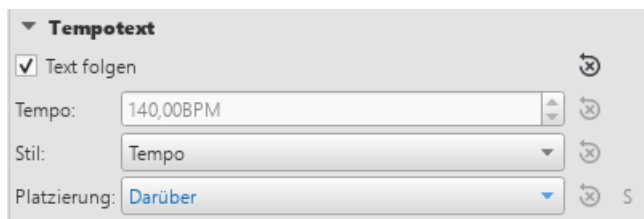
3. Stellen Sie das gewünschte Wiedergabetempo im Feld "Tempo" darunter ein.

Anmerkung: Die Wiedergabe kann schneller oder langsamer erfolgen, wenn die Tempoeinstellung im Wiedergabepanel bei einem anderen Prozentsatz als 100 % liegt.

Tempotext bearbeiten

Tempomarkierungen können bearbeitet sein und formatiert wie jede anderen Textobjekte. Zum Einstellen der Texteigenschaften oder des Textstils, siehe Textstile und -eigenschaften.

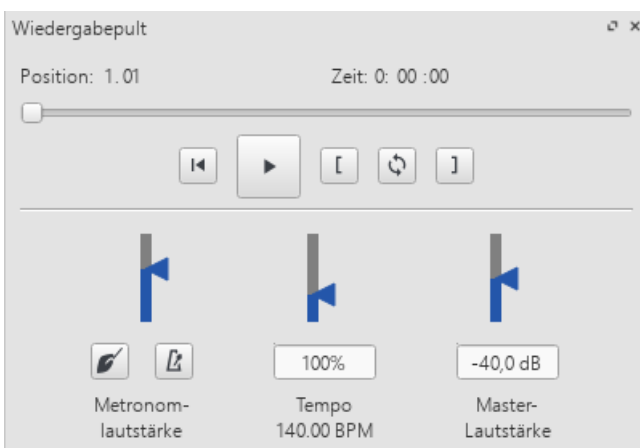
Das durch eine Metronom-Marke angegebene Tempo bleibt in der Regel erhalten, auch wenn es durch einen Ausdruck überschrieben wird - z. B. Andante, Moderato usw. Sie können auch weiteren Text zu einer einfachen Metronom-Marke hinzufügen. z. B.



Überschreiben der Tempomarkierung

Sie können das angezeigte tempo vorübergehend außer Kraft setzen, und geben Sie die Partitur in einem beliebigen Tempo wieder, indem Sie das Wiedergabepult öffnen:

1. Zeigen Sie das Wiedergapult an: Ansicht → Wiedergabepult oder F11 (Mac: fn+F11):



2. Bewegen Sie den Tempo-Schieberegler nach Bedarf nach oben oder unten. Das Tempo wird sowohl als absoluter Wert als auch als Prozentsatz der aktuell angezeigten Tempomarkierung angezeigt. Doppelklicken Sie auf den Tempo-Schieberegler, um ihn zurückzusetzen.

Anmerkung: BPM wird immer in Viertelnoten-Schlägen pro Minute gemessen und angezeigt, unabhängig von der geltenden Taktart (Nenner der Taktart).

Verzögern und Beschleunigen der Wiedergabe

Sie können die Wiedergabe von **ritardando** ("rit.") und **accelerando** ("accel.") simulieren, indem Sie in der Partitur versteckte Tempomarkierungen hinzufügen. Die gedruckte Angabe für den Musiker sollte zusätzlich hinzugefügt werden als Notenzeilen/Systemtext.

Im unten abgebildeten Beispiel betrug das Tempo ursprünglich 110 BPM (Schläge pro Minute). Beim Ritardando verringert sich das Tempo bei der ersten Note jedes Taktes um 10 BPM. Jede Tempo-Änderung wird unsichtbar gemacht, indem Sie das Kontrollkästchen **Sichtbar** im Fenster Inspekteur, so dass nur das Ritardando in der gedruckten Partitur erscheint:



Ein Plug-In wurde entwickelt, um diesen Vorgang zu automatisieren: TempoÄnderungen ↗

Fermaten

Fermaten, enthalten in der Artikulationen Palette, haben eine **Zeitdehnung**-Eigenschaft, die über den Inspekteur gesetzt werden kann. Standardmäßig ist diese Eigenschaft auf 1,00 eingestellt. Wenn MuseScore eine Fermate doppelt so lange wie normal abspielen soll, klicken Sie auf die Fermate und setzen Sie "Zeitdehnung" auf 2.00. Dies funktioniert natürlich nicht für Fermaten auf Taktstriche angewendet, da Taktstriche keine Dauer haben, um sich zu dehnen.

Siehe auch

- Wiedergabemodus
- Taktarten

Weblinks

- How to create a visual swing marking ↗ (MuseScore HowTo)
- Metrico: a font to create metronome marks, metric modulations and swing indications for music notation. ↗

Wiedergabe: Akkordsymbole / Nashville Nummern

Ab MuseScore Version 3.5 können sowohl Akkordsymbole und Nashville Nummern (aber nicht Römische Nummern) automatisch ertönen, wenn Sie die Partitur wiedergeben.

Ab MuseScore 3.5.1 geschieht dies nur bei Partituren, die ursprünglich mit MuseScore 3.5 oder später erstellt wurden; für ältere Partituren müssen Sie es aktivieren, indem Sie die unten beschriebenen Methoden verwenden](#playback-off).

Wiedergabe ein-/ausschalten

Anmerkung: Die unten vorgenommenen Einstellungen wirken sich auch auf Audio und MIDI Export.

Für alle Partituren (ab Version 3.5.1)

Zum Aktivieren oder Deaktivieren der Akkordsymbolwiedergabe für *alle* Partituren:

- Wählen Sie Bearbeiten (Mac: MuseScore) → Einstellungen... → Erweitert); dann die folgenden Optionen, je nach Bedarf:
 - **So deaktivieren/aktivieren Sie die Wiedergabe von Partituren vor Version 3.5** Aktivieren/deaktivieren Sie `score/harmony/play/disableCompatibility` (Standard ist aktiviert - keine Wiedergabe)
 - **So deaktivieren/aktivieren Sie die Wiedergabe von Partituren der Version 3.5 oder höher** Check/Uncheck `score/harmony/play/disableNew` (Voreinstellung ist unchecked, Playback)

Für den aktuelle Partitur

Ab Version 3.5.1

So schalten Sie die Wiedergabe von ALLEN Akkordsymbolen ein/aus:

- An-/Abwählen Sie im Menü Formatierung → Stil... → Akkordsymbole → Wiedergabe.

Ab Version 3.5

So schalten Sie die Wiedergabe von ALLEN Akkordsymbolen ein/aus:

1. Wählen Sie ein Akkordsymbol oder eine Nashville-Nummer
2. Im Abschnitt "Akkordsymbol" des Inspekteur Aktivieren/deaktivieren Sie das Kontrollkästchen "Wiedergabe".
3. Klicken Sie auf die zugehörige Schaltfläche "Als Stil festlegen" (rechts von diesem Feld, Sie müssen eventuell ein wenig scrollen)

Alternativ können Sie die Wiedergabespur(en) im Menü Mischpult—siehe unten. Dies kann z. B. notwendig sein, wenn Sie Akkordsymbole in mehreren Notensystemen haben und nur für eines davon eine Wiedergabe wünschen. Partitur Instrumente müssen separat eingestellt werden.

So schalten Sie die Wiedergabe einer **SELECTION** von Akkordsymbolen ein/aus.

1. Wählen Sie einen **Bereich** von Symbolen.
2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Akkordsymbol oder einer Nashville-Nummer.
3. Klicken Sie auf **Wahl** → Wähle alle gleichen Elemente im Bereich aus, OK.
4. Im Abschnitt "Akkordsymbol" des **Inspekteur** Aktivieren/deaktivieren Sie das Kontrollkästchen "Wiedergabe".

oder

1. Klicken Sie auf das erste Akkordsymbol oder die Nashville-Nummer in diesem Bereich.
2. Umschalt+click auf das letzte Akkordsymbol oder die letzte Nashville-Nummer in diesem Bereich.
3. Im Abschnitt "Akkordsymbol" des **Inspekteur** Aktivieren/deaktivieren Sie das Kontrollkästchen "Wiedergabe".

Anmerkung: Dies betrifft nicht die Teile, die separat eingestellt werden müssen.

Wiedergabeton ändern

Der Standardklang für Akkordsymbole ist "Grand Piano". Ab Version 3.5.1 können Partituren, die aus Einzelgitarre **Vorlagen**, verwenden Sie stattdessen "Nylon Saiten Gitarre".

So ändern Sie den Wiedergabeton des Akkordsymbols:

1. Öffnen Sie das **Mischpult** (shortcut: F10, Mac: Fn+F10)
2. Im **Spurenbereich** Suchen Sie die **Spur** für das betreffende Instrument.
3. Klicken Sie auf den Pfeil "Kanäle anzeigen", um alle **Kinderspuren** für dieses Instrument anzuzeigen.
4. Klicken Sie auf die Spur, deren Name die Wörter "Harmonie" oder "Akkordsymbole" enthält. (kann abgeschnitten sein, sollte die ganz rechte sein).
5. Wählen Sie einen neuen "Sound" in **Klang** Auswahlliste.

Diese Einstellung wird zwischen Partitur und Stimmen geteilt.

Wiedergabelautstärke ändern / Spur stummschalten

1. Öffnen Sie das **Mischpult** (shortcut: F10, Mac: Fn+F10)
2. Im **Spurenbereich** Suchen Sie die **Spur** für das betreffende Instrument.
3. Klicken Sie auf den Pfeil "Kanäle anzeigen", um alle **Kinderspuren** für diesen Part anzuzeigen.
4. Klicken Sie auf die Spur, deren Name die Worte "Akkordsymbole" enthält. (kann abgeschnitten sein, sollte die ganz rechte sein).
5. Stellen Sie den Lautstärkeregler ein; oder drücken Sie die Taste "M", um die Spur stummzuschalten.

Sie müssen dies für die Partitur und/oder die Stimmen separat tun.

Symbolton beim Bearbeiten ein-/ausschalten

Zum Ein- und Ausschalten des Tons der Symbole beim Bearbeiten:

1. Wählen Sie im Menü **Bearbeiten** (Mac: MuseScore) → **Einstellungen...** → **Noteneingabe**.
2. Aktivieren/deaktivieren Sie die Option "Akkordsymbol beim Bearbeiten abspielen".

Interpretation und Intonation von Akkordsymbolen

Falls gewünscht, können Sie die Wiedergabeeigenschaften ausgewählter Akkordsymbole wie folgt anpassen:

1. Wählen Sie ein oder mehrere Akkordsymbole aus.
2. Nehmen Sie im **Inspekteur** Änderungen wie folgt vor:
 - o **Interpretation.** Die Optionen sind:
 - *Wörtlich*;
 - *Jazz.* Dies fügt Farbtöne hinzu (z. B. die Dur-Note), *kann* aber auch bestimmte Töne auslassen - dies hängt sowohl vom Akkord selbst als auch vom Kontext (insbesondere vom nächsten Akkord) ab.
 - o **Intonation.** Optionen sind:
 - *Automatisch*
 - *Nur Grundton* = Nur die Bassnote;
 - *Geschlossen* = ordnet die Noten innerhalb der Spanne einer Oktave an;
 - *Drop 2* = senkt die zweithöchste Note des Akkords um eine Oktave ab;
 - *6 Note*;
 - *4 Note* = 3rd, 5th, 7th and 9th Intervalle
 - *3 Note.*
Anmerkung: Alle Stimmen enthalten eine Bassnote, die 2 Oktaven unter dem Grundton des Akkords liegt.
 - o **Dauer:** Optionen sind
 - *Bis zum nächsten Akkordsymbol*
 - *Bis zum Taktende*

- *Akkord/Pause Dauer.*

Im Folgenden wird gezeigt, wie sich die Optionen "Interpretation" und "Stimmen" auf die Wiedergabe eines C-Dur-Septimen-Symbols (Cmaj7 oder CM7) auswirken.



Anmerkung: Die Voicing-Optionen "Geschlossen" und "Automatisch" sind für diesen speziellen Akkord gleich, aber das ist nicht unbedingt für jeden Akkord der Fall. Wenn Sie also speziell "Geschlossen" wünschen, ist es am besten, wenn Sie die Option explizit angeben.

Wiedergabemodus

Wiedergabe Werkzeugleiste

Die grundlegenden Wiedergabefunktionen werden über die Symbolleiste **Wiedergabe** oberhalb des Dokumentfensters aufgerufen:



Von links nach rechts sind die Symbole:

- **Ein-/Ausschalten 'MIDI Eingabe':** Ein-/Ausschalten ob die MIDI Eingabe möglich ist oder nicht
- **An die Startposition setzen:** Die Wiedergabe kehrt an den Anfang der Partitur oder an den Anfang der Schleife zurück (wenn eine eingestellt ist).
- **Wiedergabe starten oder stoppen:** Siehe [Start/Stop Wiedergabe](#).
- **Umschalten der Schleifen-Wiedergabe:** Siehe [Schleifenwiedergabe](#).
- **Wiederholungen wiedergeben:** Schalten Sie diese Option aus, wenn Sie möchten, dass die Wiedergabe Wiederholungen ignoriert.
- **Partitur während der Wiedergabe nachziehen:** Schalten Sie aus, wenn die Partitur stationär bleiben soll.
- **Metronom spielen:** Schaltet das Metronom ein und aus.

Wiedergabebefehle

Start/Stopp der Wiedergabe

So starten Sie die Wiedergabe:

1. Klicken Sie auf eine Note, eine Pause oder den leeren Teil eines Taktes, um den Startpunkt festzulegen **Note:** Wenn keine Auswahl getroffen wird, kehrt die Wiedergabe an die Stelle zurück, an der sie aufgehört hat; oder, wenn keine vorherige Wiedergabe erfolgt, an den Anfang der Partitur.
2. Drücken Sie die Taste **Wiedergabe**; oder drücken Sie die Leertaste.

Während der Wiedergabe können Sie zu einer bestimmten Note oder Pause in der Partitur springen, indem Sie diese einfach anklicken.

So stoppen Sie die Wiedergabe:

- Drücken Sie die Taste **Wiedergabe**; oder drücken Sie Leertaste.

Während der Wiedergabe

Sobald die Wiedergabe gestartet ist, sind die folgenden Befehle verfügbar:

- Zum vorherigen Akkord zurückkehren: ←
- Weiterschalten zum nächsten Akkord: →
- Zurück zum Anfang des vorherigen Taktes gehen: Strg+← (Mac: Cmd+←)
- Weiterschalten zum Beginn des nächsten Taktes: Strg+→ (Mac: Cmd+→)
- Zurückspulen zum Anfang der Partitur: Pos1 (Mac: Cmd+Pos1); oder drücken Sie die Schaltfläche **Rückspulen** (Symbolleiste für die Wiedergabe).

Während der Wiedergabe können Sie weiterhin mit Tastaturkürzeln zum Öffnen und Schließen sowie den Pulten für Wiedergabe, Synthesizer, Mixer usw. arbeiten.

Schleifenwiedergabe

- Die Wiedergabe sollte **aus** sein, und die "Schleifenwiedergabe-Taste" **ein**.
- Wählen Sie den gewünschten Bereich der Partitur für die Schleifenwiedergabe.
- Drücken Sie die Wiedergabeschaltfläche.

Die Wiedergabe erfolgt nun innerhalb des durch die blauen Fähnchen markierten Bereichs.

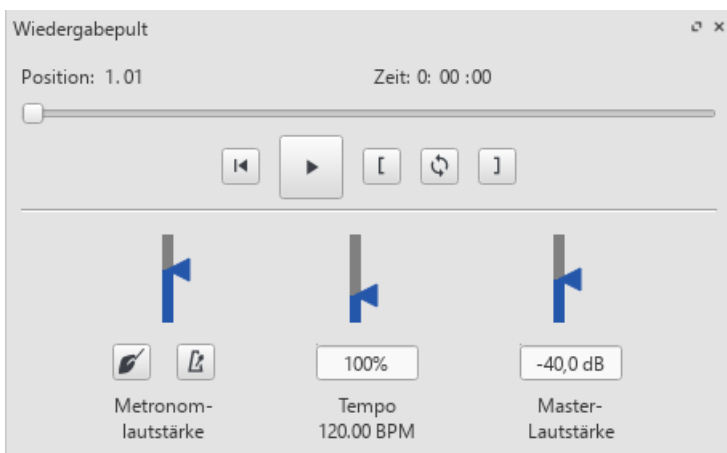
- Mit der Schaltfläche "Schleifenwiedergabe" schalten Sie die Schleife ein oder aus.

Siehe auch: Wiedergabepult (unten).

Wiedergabepult

Verwenden Sie zum Öffnen des Wiedergabepultes eine der folgenden Optionen:

- Drücken Sie F11 (Mac: Fn+F11).
- Wählen Sie in der Menüleiste Ansicht → Wiedergabepult.



Im Wiedergabepult können Sie temporäre Änderungen an Tempo und Lautstärke vornehmen, die Wiedergabe zwischen bestimmten Punkten in einer Schleife wiedergeben usw.

- **Schleifenwiedergabe:** Wählen Sie eine Startnote und klicken Sie auf die Schaltfläche **Schleifenbeginn**; wählen Sie eine Endnote und klicken Sie auf die Schaltfläche **Schleifenende**. Drücken Sie **Wiedergabe**, um die Schleife zu hören. Die Bedienelemente funktionieren auch *während* der Wiedergabe.
- **Zurückspulen, Wiedergabe:** Steuerelemente für die Wiedergabe.
- **Metronom:** Schaltet die Metronom-Wiedergabe ein oder aus.
- **Zählen in:** (Dirigentensymbol) Fügt einen Vorzähler hinzu, wenn Sie die Wiedergabe am Anfang eines Takts starten. Es werden zusätzliche Zählzeiten hinzugefügt, wenn Sie mitten im Takt beginnen. Schaltet zwischen EIN und AUS um.
- **Tempo:** Nehmen Sie eine temporäre Änderung des Tempos vor. Dies wird als Prozentsatz und als bpm (Schläge pro Minute) angezeigt. Doppelklicken Sie zum Zurücksetzen. (Hinweis: Dauerhafte Änderungen am **Tempo** sollten Sie mit Tempotext realisieren)
- **Lautstärke:** Make temporary change to volume (resets when program is reopened). Note: To change the default **playback volume** of the score, see Synthesizer.

Dynamikbezeichnungen

Dynamikbezeichnungen sind Symbole, die die relative Lautstärke einer Note oder Phrase der Musik angeben. Sie können in der Dynamik Palette gefunden werden, sowohl im Einfachen als auch im Erweiterten Arbeitsplatz.

<i>ppp</i>	<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>mp</i>
<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	<i>fff</i>
<i>fp</i>	<i>sf</i>	<i>sfz</i>	<i>fff</i>
<i>ffz</i>	<i>sfp</i>	<i>ffpp</i>	<i>rfz</i>
<i>rf</i>	<i>fz</i>	<i>m</i>	<i>r</i>
<i>s</i>	<i>z</i>	<i>n</i>	

Zusätzliche Dynamikbezeichnungen sind in der Gesamtpalette enthalten (Umschalt+F9).

Anmerkung: wenn Sie die *gesamte* Wiedergabelautstärke der Partitur einstellen möchten, verwenden Sie den Lautstärkeregler im Fenster Wiedergabepult, oder Synthesizer.

Dynamikbezeichnungen hinzufügen

Um eine Dynamikbezeichnung auf die Partitur anzuwenden, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie eine Note aus und klicken Sie auf ein Dynamik-Symbol in einer Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie ein Dynamik-Symbol aus einer Palette auf eine Note.

Um ein **Crescendo** oder **Decrescendo** zu erzeugen, siehe [Crescendo-/Diminuendo-Gabeln](#).

Eigenschaften anpassen

Die Standarddynamik der Partitur ist **mf** (mezzoforte) - eingestellt auf MIDI-Anschlagstärke 80 (von 127). Abhängig von der Dynamik, die für einen bestimmten Abschnitt der Partitur gilt, kann die Anschlagstärke (und die daraus resultierende Lautstärke) kleiner oder größer sein als dieser Wert.

So bearbeiten Sie die Anschlagstärke einer Dynamik

- Wählen Sie die Dynamik und, im Abschnitt **Dynamik** der [Inspekteur](#) Bearbeiten Sie die [Geschwindigkeit](#) Wert - höher für lauter, niedriger für leiser.

So stellen Sie den Bereich ein

Anmerkung: Bereich = die Notensysteme im System, die von der Dynamik betroffen sind.

- Wählen Sie die Dynamik aus, und wählen Sie im Bereich **Dynamik** des **Inspektors** eine Option aus "Dynamikbereich". Die Voreinstellung ist "Instrument", was bedeutet, dass alle Notensysteme für ein bestimmtes Instrument betroffen sind. "Notensystem" beschränkt den Effekt auf das Notensystem, das mit der Dynamik verbunden ist. "System" bedeutet, dass alle Notensysteme im System von der Dynamik betroffen sind.

So ändern Sie die Platzierung (über oder unter dem Notensystem)

- Für eine einzelne dynamische Marke: Wählen Sie die Dynamik und geben Sie um die Platzierung zu spiegeln oder verwenden Sie den Inspekteur, siehe unten.
- Für alle dynamischen Markierungen in einem Notensystem:
 1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf eine Dynamik und wählen Sie dann *Auswählen > Alle ähnlichen Elemente in derselben Notenzeile*.
 2. Wählen Sie im Abschnitt **Dynamik** des **Inspektors** unter "Platzierung" die gewünschte Option *Oben* oder *Unten*.
- Für alle dynamischen Marken in der Partitur:
Siehe oben, dann verwenden Sie die Schaltfläche "Als Stil festlegen" des Inspektors

Anpassen einer Dynamik

Dynamiken können wie jede anderen Textobjekte [bearbeitet](#) werden. [Spezial Zeichenkurtasten](#) können verwendet werden, um die folgenden Symbole hinzuzufügen:

- Strg+Umschalt+P (Mac: Cmd+Umschalt+P): **Piano p**.
- Strg+Umschalt+F (Mac: Cmd+Umschalt+F): **Forté f**.
- Strg+Umschalt+M (Mac: Cmd+Umschalt+M): **Mezzo m**.
- Strg+Umschalt+R (Mac: Cmd+Umschalt+R): **Rinforzando r**.
- Strg+Umschalt+S: **Sforzando s**.
- Strg+Umschalt+N (Mac: Cmd+Umschalt+N): **Niente n**.
- Strg+Umschalt+Z (Mac: Cmd+Umschalt+Z): **Z z**.

Sie können auch die Anschlagstärke und den Bereich usw. bearbeiten (siehe [oben](#)). Falls gewünscht, können Sie das Ergebnis zur späteren Verwendung in einer [Benutzerdefinierten Palette](#) ablegen.

Dynamik für eine einzelne Note

Ab der Version 3.1 unterstützt MuseScore [Einzelnoten Dynamik](#). Zusätzlich zur [Bearbeitung der Geschwindigkeit](#), können Sie die Änderung der Anschlagstärke auch im Inspekteur bearbeiten. Wenn Sie eine Zahl in dieses Feld eingeben, ändert sich die Anschlagstärke der Note nach der anfänglichen Anschlagstärke um ungefähr diesen Betrag. Eine negative Zahl kann dazu verwendet werden, die Lautstärke nach der anfänglichen Note zu verringern und eine positive Zahl lässt die Note nach der anfänglichen Lautstärke lauter spielen. Siehe Links (unten) für weitere Details.

Weblinks

- [Video tutorial: Lesson 10 - Articulations, Dynamics and Text](#) ↗
- [Using Single Note Dynamics \(SND\)](#) ↗ (MuseScore HowTo)

- [How to restore correct playback of dynamics and hairpins in an imported MIDI file](#) (MuseScore HowTo)
- [Dynamik](#) (Wikipedia)

Wiedergabe mit Kapodaster

MuseScore ermöglicht es Ihnen, die Wiedergabe eines Notensystems zu transponieren, ohne die Musiknotation zu beeinflussen. Dies simuliert den Effekt eines [Kapodasters](#) (Wikipedia-Englisch) auf dem Instrument.

Kapodaster (Simulation) zu einem Notensystem hinzufügen

1. [Hinzufügen Notenzeilentext](#) zu der Note/Pause, ab der die Kapodaster-Wiedergabe beginnen soll;
2. Klicken Sie "Eigenschaften" im Abschnitt "Notenzeilentext" des [Inspektors](#), oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Notenzeilentext und wählen Sie Notenzeilentext Eigenschaften...; und klicken Sie dann auf die Registerkarte **Kapo-Einstellungen**;
3. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen "Kapo-Einstellungen" und stellen Sie **Kapo Bund** auf die Bundnummer ein, an der Sie den Kapo anwenden möchten (jeder Bund erhöht die Tonhöhe um einen Halbton);
4. Klicken Sie ok um Ihre Änderungen zu übernehmen;
5. [Bearbeiten](#) Sie den Wortlaut des Textes wie gewünscht.

Kapodaster zum verknüpften Notensystem/Tabulatur hinzufügen

- Gleiche Methode wie oben, aber in Schritt 1 fügen Sie den Notenzeilentext nur dem Notensystem hinzu.

Kapodaster zu nicht verknüpftem Notensystem/Tabulatur hinzufügen

- Dieselbe Methode wie oben, aber wenden Sie den Notenzeilentext sowohl auf das Notensystem als auch auf die Tabulatur an.

Anmerkung: Die Kapo-Wiedergabe gilt ab der Note, an die der Notenzeilentext angehängt ist, bis entweder zum nächsten Notenzeilentext mit aktivierten "Kapo-Einstellungen" oder bis zum Ende der Partitur.

Kapo-Definition entfernen

So entfernen Sie die Kapodaster-Wiedergabe aus einem Notensystem und bringen das Instrument in seine normale Stimmung zurück:

- Fügen Sie Notenzeilentext mit einer "Kapo-Bund"-Einstellung von "Kein Kapo" hinzu.

Text

Viele Partiturelemente in MuseScore sind textbasiert, entweder alleinstehend (z.B. Notenzeilentext, Dynamiken, Tempoangaben, Fingersatz, Liedtext etc.) oder in Verbindung mit Linien (z. B. Volten, Oktavierungslinien, Barré-Linien für Gitarre etc.)

Dieses Kapitel beschreibt einige der unterschiedlichen Textarten, die MuseScore unterstützt, sowie deren Formatierungsmöglichkeiten.

Texttyp	Verwendung
Notenzeilentext	Allgemeiner, einer Notenzeile zugeordneter Text: erscheint nur in den Auszügen des Instrumentes.
Systemtext	Allgemeiner, allen Zeilen eines Systems zugeordneter Text: erscheint in den Auszügen aller Instrumente.
Akkordsymbol	Anzeige der Akkorde, die einer Melodie zugeordnet sind: normalerweise über dem Notensystem.
Fingersatz	Zahlen oder Buchstaben auf den Noten, die anzeigen, welche Finger zu verwenden sind..
Liedtext	Erstellen eines Liedtextes zu einer Melodie.
Übungsmarken	Proben vereinfachen, Partitur in Abschnitte unterteilen, Passagen mit Lesezeichen versehen usw.

Weitere Textarten sind in anderen Kapiteln erklärt:

Texttyp	Verwendung
Dynamikbezeichnungen	Gibt die Lautstärke einer Note oder eines Abschnitts an.
Generalbass	Ziffern zur Festlegung der Begleitung für Keyboarder, Organisten usw.
Rahmentext	Details wie Titel/Komponist/Texter zu Beginn einer Partitur; Liedtexte usw.
Kopf-/Fußzeilen	Seitenzahlen, Copyright-Informationen u.ä. am oberen/unteren Rand einer Seite.
Instrumentenwechsel	Wechsel des Instrumentes innerhalb einer Notenzeile.
Wiederholungen und Sprünge	Da Capo, Dal segno, Fine etc.
Nummerierung nach	

<u>Stufentheorie</u>	Ein System zur Akkordanalyse.	Verwendung
<u>Sticking</u>	Buchstaben (L und R) an (Schlagzeug-)Noten, die anzeigen, welche Hand oder welcher Fuß zu verwenden ist.	
<u>Swing</u>	Wechsel von geradem zu swingendem Rhythmus und umgekehrt	
<u>Tempo</u>	Geschwindigkeit der Wiedergabe als Metronom oder Tempobezeichnung	
<u>Textlinien</u>	Volta, Ottava, Gitarren-Barre-Linie usw.	

Text Grundlagen

Text hinzufügen

Verwenden Sie eine der folgenden allgemeinen Methoden, um der Partitur ein textbasiertes Element hinzuzufügen:

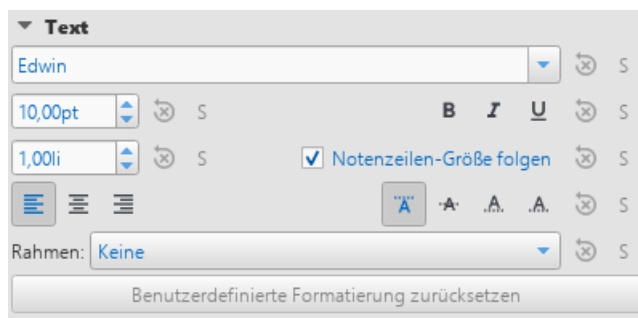
- **Tastaturkürzel:** Drücken sie z.B. Strg+T um Notenzeilentext zu erzeugen, Strg+L um Liedtext zu erzeugen, usw.
- **Menübefehl:** Hinzufügen → Text ermöglicht die Auswahl aus einer Reihe textbasierter Elemente.
- **Arbeitsplatz:** Wählen Sie eine Note und klicken Sie anschließend auf ein Symbol in einer der Paletten (doppelklicken in Versionen vor 3.4) oder ziehen Sie ein Symbol aus einer der Paletten auf die Notenzeile. z.B. Swing, Tempo usw.

Anmerkungen: (1) Die richtige Wahl der Methode ist von der Textart abhängig. (siehe Text). (2) Allgemeine **Textfelder**, die an Notenzeilen angehängt sind, finden Sie unter Notenzeilen- und Systemtext.

Text formatieren

Wenn ein Textobjekt in MuseScore erstellt wird, nimmt es den entsprechenden Textstil an. Der Notenzeilentext besitzt beispielsweise einen eigenen, eindeutigen Textstil, ebenso wie Tempomarkierungen, Dynamiken, Akkordsymbole usw. Jeder Textstil besteht aus einer Reihe von Texteigenschaften (Schriftart, Schriftgröße, Schriftstil usw.), die hauptsächlich im Dialogfeld **Textstil** (Format → Style... → Textstile) angezeigt werden.

Ein neu erstelltes Textobjekt besitzt die gleichen Texteigenschaften wie der zugehörige Textstil. Diese Eigenschaften können im Inspektor angezeigt werden:



Die Eigenschaften eines Textobjektes sind jedoch *nicht* auf die Voreinstellungen des Standardtextstils beschränkt: Bei Bedarf können Sie die Texteigenschaften *unabhängig* vom zugehörigen Textstil im Inspektor bearbeiten.

Wenn Sie die Formatierung auf bestimmte Zeichen in einem Textobjekt anwenden möchten (Schriftart, Schriftgröße, Fett, Kursiv, Unterstrichen, Hoch- oder Tiefgestellt), können Sie dies im Textbearbeitungsmodus tun.

Position der Textobjekte anpassen

Die Position eines Textobjekts kann wie folgt angepasst werden:

- Ziehen Sie das Objekt mit der gedrückten linken Maustaste an die gewünschte Position.
- Wählen Sie das Objekt aus und passen Sie die X- und Y- Werte für den Versatz im Inspektor an.
- Wählen Sie das Objekt und wenden Sie eine der folgenden Tastaturkürzel an:
 - ←: Text nach links um 0.1 Einheiten verschieben (siehe Einheit).
 - →: Text nach rechts um 0.1 Einheiten verschieben.
 - ↑: Text nach oben um 0.1 Einheiten verschieben.
 - ↓: Text nach unten um 0.1 Einheiten verschieben.
 - Strg+← (Mac: Cmd+←): Text nach links um eine Einheit verschieben.
 - Strg+→ (Mac: Cmd+→): Text nach rechts um eine Einheit verschieben.
 - Strg+↑ (Mac: Cmd+↑): Text nach oben um eine Einheit verschieben.
 - Strg+↓ (Mac: Cmd+↓): Text nach unten um eine Einheit verschieben.

Text-Anker

Wenn Sie ein Textobjekt in die Partitur übernehmen, wird die Position seines Ankers abhängig vom Typ gesetzt:

- **Titel, Untertitel, Komponist, Texter:** Verankert in einem Rahmen.
- **Fingersatz:** Am Notenkopf verankert.
- **Liedtext:** Wird als Zeitposition verankert.
- **Akkordsymbol:** Wird an eine Zeitposition verankert.
- **Notenzeilentext:** Wird an eine Zeitposition verankert.
- **Systemtext:** Wird an eine Zeitposition verankert.
- **Sticking:** Wird an eine Zeitposition verankert.

Text bearbeiten

Im **Textbearbeitungsmodus** können Sie Text hinzufügen, löschen oder einzelne Zeichen formatieren (z.B. **fett**, *kursiv*, unterstrichen usw.).



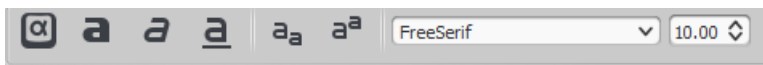
Aktivieren / Beenden des Textbearbeitungsmodus

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden, um den **Textbearbeitungsmodus** aufzurufen:

- Doppelklick auf ein Textobjekt.
- Klick auf ein bereits ausgewähltes Textobjekt.
- Rechts-Klick auf ein Textobjekt und Auswahl des Menübefehls **Element bearbeiten**.
- Klick auf ein Textobjekt und Drücken der Tastenkombination **Alt+Shift+E**.

Anmerkung: Ein neu erstelltes Textobjekt (siehe [Text Grundlagen](#)) wird vom Programm ebenfalls in den Textbearbeitungsmodus versetzt.

Sie können auf die verschiedenen Formatierungsfunktionen über die **Textsymboleiste** zugreifen, die unter dem Dokumentfenster angezeigt wird:



Um den **Textbearbeitungsmodus** zu beenden, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Drücken der Taste **Esc**.
- Klick auf einen Teil der Partitur außerhalb des Bearbeitungsfensters.

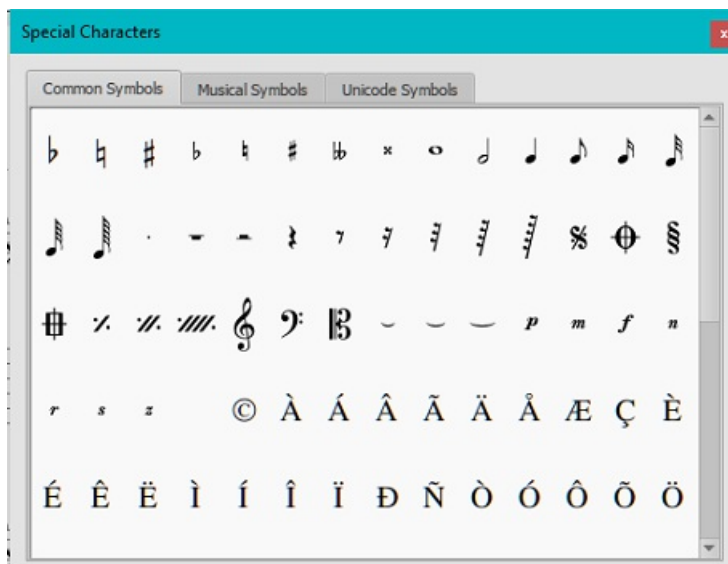
Tastaturkürzel

Im **Textbearbeitungsmodus** sind folgende Tastaturkürzel verfügbar:


- **Ctrl+B** (Mac: **Cmd+B**) wechselt **fett**.
- **Ctrl+I** (Mac: **Cmd+I**) wechselt *kursiv*.
- **Ctrl+U** (Mac: **Cmd+U**) wechselt unterstrichen.
- **Home End** \leftarrow \rightarrow \uparrow \downarrow bewegt Cursor.
- **Backspace** (Mac: **Backspace**) löscht das Zeichen links vom Cursor.
- **Del** (Mac: **→ Entfernen** or **Fn+Del**) löscht das Zeichen rechts vom Cursor.
- **↵** beginnt eine neue Zeile.
- **F2** (Mac: **Fn+F2**) fügt Sonderzeichen ein (siehe unten).

Symbole und spezielle Zeichen

Im Fenster **Spezielle Textsymbole** können Sie Viertelnoten, Brüche und viele andere Arten von Sonderzeichen oder Zeichen in ihren Text einfügen. Auf einige Symbole kann auch über [Tastaturkürzel](#) zugegriffen werden (siehe unten).



Um das Fenster **Spezielle Textsymbole** zu öffnen, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Klick auf das Icon  in der Textwerkzeugleiste (unterhalb der Partitur).
- Drücken der Taste F2 (Mac: Fn+F2).

Anmerkung: (1) Dies funktioniert nur im **Textbearbeitungsmodus**; (2) Das Dialogfeld "Sonderzeichen" darf nicht mit dem gleichnamigen Menüpunkt in der macOS-Version von MuseScore verwechselt werden.

Der Dialog ist in 3 Registerkarten unterteilt: *Allgemeine Symbole*, *Musikalische Symbole* und *Unicode-Symbole*. Die Registerkarten *Musikalische Symbole* und *Unicode-Symbole* sind weiter in alphabetisch geordnete Kategorien unterteilt.

Durch Klick auf ein Textsymbol im Dialogfeld *Spezielle Textsymbole* wird dieses sofort dem Text hinzugefügt, in dem sich der Cursor befindet. Es können mehrere Textsymbole übernommen werden, ohne den Dialog zu schließen. Wenn der Dialog geöffnet ist, kann Benutzer weiterhin normal tippen, Zeichen löschen, numerische Zeichencodes eingeben usw.

Tastaturkürzel für Sonderzeichen

Im **Textbearbeitungsmodus** können die folgenden Tastaturkürzel verwendet werden, um auf bestimmte Sonderzeichen zuzugreifen:

- Ctrl+Shift+# (Mac: Cmd+Shift+#): **Kreuz #**. (*Anmerkung:* Diese Möglichkeit funktioniert nicht auf allen Tastaturlayouts)
- Ctrl+Shift+B (Mac: Cmd+Shift+B): **B b**.
- Ctrl+Shift+H (Mac: Cmd+Shift+H): **Auflösung** b .
- Ctrl+Shift+P (Mac: Cmd+Shift+P): **Piano p**.
- Ctrl+Shift+F (Mac: Cmd+Shift+F): **Forte f**.
- Ctrl+Shift+M (Mac: Cmd+Shift+M): **Mezzo m**.
- Ctrl+Shift+R (Mac: Cmd+Shift+R): **Rinforzando r**.
- Ctrl+Shift+S (Mac: Cmd+Shift+S): **Sforzando s**.
- Ctrl+Shift+N (Mac: Cmd+Shift+N): **Niente n**.
- Ctrl+Shift+Z (Mac: Cmd+Shift+Z): **Z z**.
- Ctrl+Alt+- (Mac: Cmd+Alt+-): **Elision** $_$.

Siehe auch

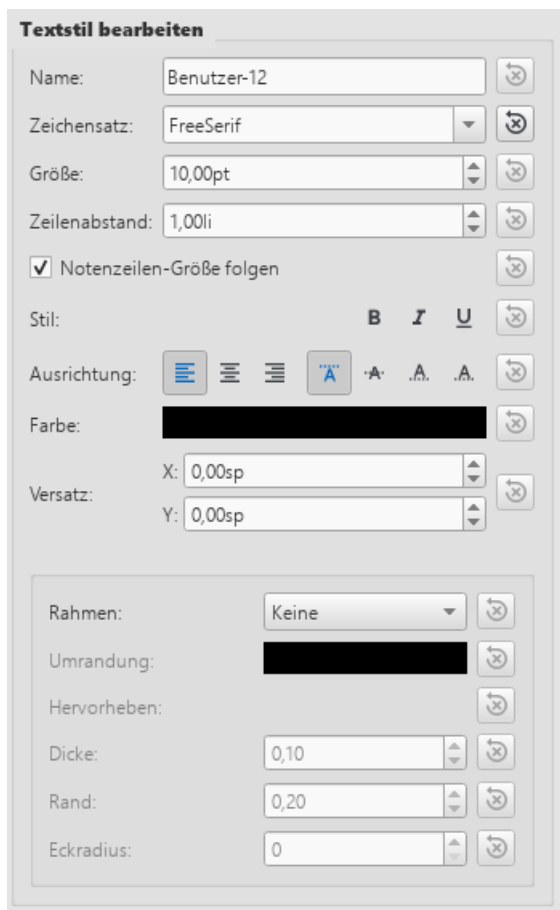
- [Akkordsymbole](#)
- [Liedtext](#)
- [Rahmen](#)
- [Bearbeitungsmodus](#)

Textstile und -eigenschaften

Textstile

Wenn Sie ein Textobjekt erstellen, nimmt dieses zunächst die Eigenschaften des **Textstils** an, die für seine Klasse gelten. *Systemtexte* haben beispielsweise ihren eigenen Stil, ebenso wie *Tempoangaben*, *Liedtexte*, *Akkordsymbole* usw.

Um einen beliebigen **Textstil** anzuzeigen oder zu bearbeiten, wählen Sie in der Menüleiste *Formatierung* → *Stil...* → *Textstile* aus. Dadurch erhalten Sie Zugriff auf folgende Eigenschaften:



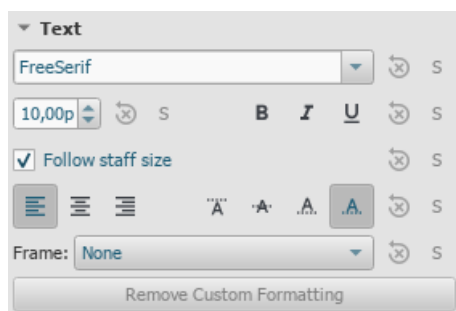
- **Name:** Ändern Sie bei Bedarf den Namen eines Benutzerstils.
- **Zeichensatz / Größe:** Ist der Name der Schriftart (z.B. *Times New Roman*, *Arial* usw.) und seine Schriftgröße.
- **Notenzeilen-Größe folgen:** Legt fest, ob die Textgröße proportional verändert wird Partitur Skalierung.
- **Stil:** Verwendetes Textattribut, z.B. Kursiv, Fett oder unterstrichen.
- **Ausrichtung:** Horizontal (links, zentriert, rechts) und Vertikal (Oberkante, Zentriert, Unterkante).
- **Farbe:** Schriftfarbe.
- **Versatz X/Y:** Horizontal und Vertikal Versetzung in sp (Spatium) Einheiten.
- **Rahmen:** Wählen Sie einen kreisförmigen oder rechteckigen Rahmen.
- **Umrandung:** Farbe des Rahmens.
- **Hervorheben:** Hintergrundfarbe des Rahmens.
- **Dicke:** Dicke der Rahmenlinie.
- **Rand:** Innere Rahmenbreite in Abstandseinheiten.
- **Eckradius:** Für die Rechteckform ist des Radius der Ecken.

Anmerkungen: Die Deckkraft (Überdeckung) wird mit dem Parameter "Alphakanal" in dem Farbauswahl Dialog gewählt: Der Wert liegt zwischen 0 (Transparent) und 255 (vollständig überdeckt).

Alternativ dazu können Sie die Eigenschaften eines **Textstils** bearbeiten, indem Sie ein Objekt des gewünschten Stils in der Partitur auswählen, seine Eigenschaften im Inspekteur anpassen und auf die Schaltflächen Als Stil verwenden klicken, während Sie arbeiten. Dies aktualisiert automatisch den *Textstil* und *alle relevanten Textobjekte* in der Partitur.

Textobjekte

Wenn Sie ein *bestimmtes Textobjekt* in der Partitur anders als seinen Textstil formatieren möchten, wählen Sie diese aus und passen Sie die *einzelnen Eigenschaften* im Inspekteur an:



Wenn Sie im Inspekteur Änderungen an einer *bestimmten Texteneigenschaft* vorgenommen haben, *diese Eigenschaft*

jedoch auf die Definition des **Textstils** zurücksetzen möchten, klicken Sie auf die Schaltfläche [Auf Stilvoreinstellungen zurücksetzen](#).

Speichern und Laden der Textstile

Textstile können, zusammen mit allen anderen Stilen einer Partitur, in einer *Stil-Datei* gespeichert und in anderen MuseScore Dateien geladen werden (siehe [Stilvorlagen laden und speichern](#)).

Siehe auch

- [Text bearbeiten](#)
- [Kopf-/Fußzeile](#)
- [Verhalten des gewählten Textes und Zeilenverhalten](#)

Notenzeilen- und Systemtext

Notenzeilentext oder **Systemtext** sind als Allzwecktexte von unschätzbarem Wert. Um diese in eine Partitur einzufügen, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie eine Note oder Pause; um einen **Notenzeilentext** einzufügen, drücken Sie Strg+T, für einen **Systemtext** drücken Sie Umschalt+Strg+T.
- Wählen Sie eine Note oder Pause; wählen Sie dann in der Menüleiste über **Hinzufügen** → **Text** die gewünschte Option aus.
- Wählen Sie eine Note oder Pause; klicken Sie den gewünschten Text aus der Palette an (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie den gewünschten Text von der Palette auf eine Note oder Pause.

Es wird eine leere Eingabebox erzeugt, in der der **Text bearbeitet** werden kann. Um die Eingabebox zu beenden, drücken Sie die Taste Esc oder klicken Sie in einen leeren Bereich außerhalb der Box.

Neben der allgemeinen Textanzeige können Notenzeilen- und Systemtexte optional auch die Wiedergabe der Partitur beeinflussen (siehe unten).

Zusammenfassung der Unterschiede:

Text Stil	Verwendet in?	Wiedergabe (wenn möglich)	Verwendet in Partiturauszügen?
Notenzeilentext	Nur in Notenzeile	Nur in Notenzeile	Nur in Notenzeilen des Instruments
Systemtext	In allen Systemen	In allen Systemen	Bei allen Auszügen

Notenzeilentext

Ein **Notenzeilentext** ist einer Notenzeile (oder Notenzeilenbund) in der Partitur zugeordnet und gilt auch nur für diese Zeile. Jeder Wiedergabeeffekt, der mit dem entsprechenden Text verbunden ist, wird auf die Notenzeile beschränkt. Der Notenzeilentext erscheint ebenfalls nur im Auszug den zugehörigen Instrumentes.

Wenn Sie leere Notenzeilen verstecken, wird auch der entsprechende Notenzeilentext ausgeblendet.

Notenzeilentexte können zum Beispiel für die Angabe von *Solo* oder *Pizzicato* in einer Zeile der Partitur verwendet werden. Abhängig von der Anweisung im Text kann die MIDI-Wiedergabe der Instrumente mittels Rechts-Klick auf den Text und Aufruf von **Eigenschaften Notenzeilentext...** angepasst werden (siehe [Klang innerhalb einer Notenzeile ändern](#)).

Notenzeilentext Eigenschaften

Um in einer Notenzeile den Kanal (Klang) zu wechseln oder die Eigenschaften für Swing bzw. Kapo anzupassen, verwenden sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie den Notenzeilentext, dann klicken Sie im *Inspekteur* im Abschnitt *Notenzeilentext* auf die Schaltfläche *Eigenschaften*.
- Rechts-Klick auf einen Text und Aufruf von **Eigenschaften Notenzeilentext...**, dann wechseln sie zum entsprechenden Register.

Systemtext

Ein **Systemtext** ist einer Notenzeile zugeordnet, gilt aber für alle Notenzeilen des Systems. Jeder Wiedergabeeffekt, der mit dem Text verbunden ist, wirkt sich auf das gesamte System aus. Der Systemtext wird in den Auszügen aller Instrumente angezeigt.

Wenn Sie leere Notenzeilen verstecken, wird der entsprechende Systemtext nicht ausgeblendet.

Systemtext Eigenschaften


Um beispielsweise mit Hilfe eines Systemtextes die Eigenschaft **Swing** hinzuzufügen oder diese zu ändern, gehen Sie folgendermaßen vor:

- Rechts-Klick auf den Text und Auswahl von **Eigenschaften Systemtext...**, wechseln Sie dann zum Register **Swing Eigenschaften**.


Siehe auch

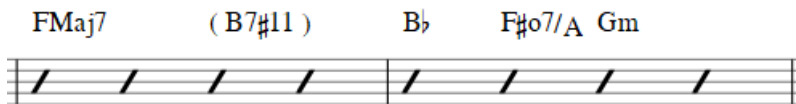
- [Klang innerhalb einer Notenzeile ändern](#)
- [Swing](#)

Weblinks

- [Wie wird der Klang der Instrumente verändert \(z.B. pizz., con sordino\)](#)  (MuseScore HowTo)

Akkordsymbole

Akkord Symbole sind eine abgekürzte Form der Darstellung musikalischer Akkorde (siehe [Akkordnamen und -symbole](#)  (Wikipedia) für weitere Details). Zum Beispiel:



Anmerkung: Um Takte mit Schrägstrichen zu füllen, siehe [Mit Schrägstrichen füllen](#) oder [Rhythmische / Schrägstrich - Notation umschalten](#).

Neben der herkömmlichen Akkordsymbol-Notation unterstützt MuseScore ab Version 3.3 auch das [Nashville Nummern System](#) (NNS) und die [Roman Nummern System](#) (RNA).

Eingabe eines Akkordsymbols

1. Wählen Sie eine Startnote oder einen Schrägstrich;
2. Drücken Sie Strg+K (Mac: Cmd+K);
3. Der Cursor befindet sich nun über dem Notensystem und ist zur Eingabe bereit. Geben Sie das Akkordsymbol wie normalen Text ein, wie folgt:
 - **Grundton Note:** A, B, C, D, E, F, G.
 - **Kreuz:** # (hash symbol, Alt+3 auf einer UK-Tastatur).
 - **b:** b (small letter "b").
 - **Doppelkreuz:** x (small letter "x") oder ## (zwei Kreuz Symbole).
 - **Doppel b:** bb (zweimal kleiner Buchstabe b).
 - **Auflösezeichen:** natural. *Anmerkung:* Es sollte kein Leerzeichen vor dem Wort "natural" stehen, aber jeder darauf folgende Akkordtext sollte durch ein Leerzeichen getrennt sein - letzteres wird mit dem Befehl Strg+Leertaste. Um also zu schreiben **B:natural**: geben Sie "Bnatural" ein, und drücken Sie Strg+Leertaste, und geben Sie dann "m" ein. Sie können auch Strg+Umschalt+H verwenden. Beachten Sie, dass diese weder transponieren noch wiedergeben (außer dem Grundton) oder korrekt nach MusicXML exportieren.
 - Für andere Symbole, siehe [Akkordsymbol-Syntax](#) (unten).
4. Bewegen Sie den Cursor vorwärts oder rückwärts, um die Eingabe oder Bearbeitung von Akkordsymbolen fortzusetzen (siehe [Tastaturbefehle](#) unten);
5. Verlassen Sie den Akkordsymbolmodus durch Drücken von Esc.

Wenn Sie ein Akkordsymbol verlassen, nehmen die eingegebenen Zeichen automatisch das richtige Format an: Standardmäßig wird eine klein geschriebene **Grundnote** in Großbuchstaben umgewandelt (für alternative Optionen siehe [Automatische Großschreibung](#)); a "#", "b" oder "natural" wird zu einem richtigen Kreuz (#), b (b) oder Auflösezeichen (natural) und so weiter. Versuchen Sie nicht, tatsächliche b, Kreuz und Auflösezeichen Zeichen zu verwenden, da MuseScore diese nicht richtig versteht.

Tastaturbefehle

Während der Eingabe von Akkordsymbolen sind die folgenden Befehle verfügbar:

- Leertaste Cursor zur nächsten Note, Pause oder zum nächsten Schlag bewegen
- Umschalt+Leertaste Cursor zur vorherigen Note, Pause oder zum vorherigen Schlag bewegen
- Strg+Leertaste (Mac: Alt+Leertaste) ein Leerzeichen an den Akkordnamen anhängen
- ; Cursor zum nächsten Schlag bewegen
- : Cursor zum vorherigen Schlag bewegen
- Tab Cursor zum nächsten Takt bewegen

- Umschalt+Tab Cursor zum vorherigen Takt bewegen
- Strg (Mac: Cmd) plus Nummer (1 - 9) Cursor um die Dauer bewegen, die der Zahl entspricht (z. B.; halbe Note für 6)
- Esc Verlassen.

Syntax der Akkordsymbole

MuseScore versteht die meisten der in Akkordsymbolen verwendeten Abkürzungen:

- **Dur:** M, Ma, Maj, ma, maj, Δ (typet oder ^ für Dreieck)
- **Moll:** m, mi, min, -
- **Vermindert:** dim, ° (mit Kleinbuchstaben eingegeben, zeigt als °, wenn Sie den Jazz-Stil verwenden, wie o sonst)
- **Halb-vermindert:** ø (type o, Null). Alternativ können Sie natürlich auch Abkürzungen wie mi7b5 etc. wählen.
- **Erweitert:** aug, +
- Die folgenden Abkürzungen sind ebenfalls gültig: *Erweiterungen* und *Veränderungen* wie b9 oder #5, sus, alt und no3; *Inversionen* und *Schrägstrich-Akkorde*, wie C7/E; *Kommas*; *Klammern*, die einen Teil oder sogar das gesamte Akkordsymbol einschließen können.

Bearbeiten eines Akkordsymbols

Ein vorhandenes Akkordsymbol kann auf ähnliche Weise wie normaler Text bearbeitet werden: Siehe Text bearbeiten.

Akkordsymbole transponieren

Akkordsymbole werden standardmäßig automatisch transponiert, wenn Sie das Menü Transponieren Befehl auf die enthaltenen Takte übertragen. Wenn dies nicht erforderlich ist, können Sie die Option "Akkordsymbole transponieren" im selben Dialog deaktivieren.

Akkordsymbol-Text

Um das Aussehen von *allen Akkordsymbol* Texten anzupassen, verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

- Wählen Sie im Hauptmenü Formatierung → Stil → Text Stile → Akkordsymbole. Bearbeiten Sie dann die Texteneigenschaften wie gewünscht.
- Wählen Sie ein Akkordsymbol aus und nehmen Sie Änderungen im Inspekteur vor, Drücken Sie die Schaltflächen "Als Stil festlegen", bevor Sie den Dialog verlassen.

Akkordsymbol-Stil

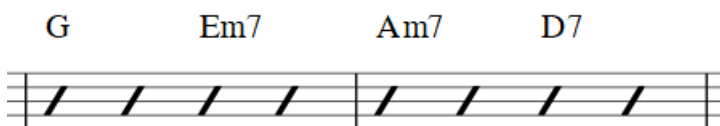
So greifen Sie auf Formatierungsoptionen für **Akkordsymbole** zu:

- Wählen Sie im Menü Formatierung → Stil... → Akkordsymbole. Die einstellbaren Eigenschaften sind in den folgenden Rubriken aufgeführt:

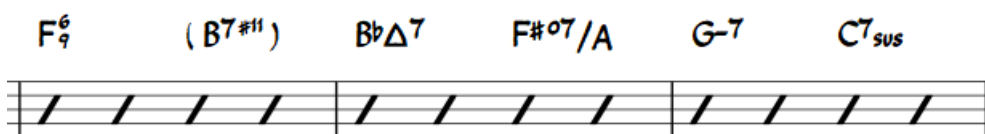
Erscheinungsbild

Es sind drei Optionen möglich: **Standard** und **Jazz** und **Benutzerdefiniert**. Sie können zwischen diesen mit den Optionsfeldern wählen.

- Im Stil **Standard** werden Akkorde einfach gewandelt, wobei die Schriftart durch Ihren [Akkordsymboltext] bestimmt wird](#chord-symbol-text) Stil.



- Im Stil **Jazz** wird die Schriftart MuseJazz für ein handschriftliches Aussehen mit ausgeprägter Hochstellung und anderen Formatierungsmerkmalen verwendet. Der Jazz-Stil ist standardmäßig ausgewählt, wenn Sie eine der Jazz-Vorlagen verwenden.



- Mit der Stilooption **Benutzerdefiniert** können Sie das Aussehen der Akkordsymbole anpassen (und außerdem die Kompatibilität mit älteren Partituren sicherstellen). Wählen Sie im Feld unten eine benutzerdefinierte **Akkordsymbol-Stildatei** aus: Diese kann durch Kopieren und Ändern einer der bereits vorhandenen Dateien im Ordner "styles" erstellt werden. Die Dokumentation finden Sie im gleichen Ordner. Beachten Sie jedoch, dass dies

nur für fortgeschrittene Benutzer ist und es keine Garantie dafür gibt, dass diese Dateien auch in Zukunft unterstützt werden.

Anmerkung zur Schreibweise

By default, MuseScore uses letter names for chord symbols. For users in regions where other note naming schemes are used, MuseScore provides the following controls:

- **Standard:** A, B \flat , B, C, C \sharp ,...
- **Deutsch:** A, B \flat , H, C, C \sharp ,...
- **(Gesamt) Deutsch:** A, B, H, C, Cis,...
- **Solfeggio:** Do, Do \sharp , Re \flat , Re,...
- **Französisch:** Do, Do \sharp , Ré \flat , Ré,...

Automatische Großschreibung


Standardmäßig schreibt MuseScore alle Notennamen beim Beenden automatisch groß, unabhängig davon, ob Sie sie in Groß- oder Kleinbuchstaben eingegeben haben. Sie können jedoch auch andere Optionen für die automatische Großschreibung auswählen:

- **Klein geschriebene Moll-Akkorde:** c, cm, cm7,...
- **Klein geschriebene Bassnoten:** C/e,...
- **Notennamen in Großbuchstaben:** DO, RE, MI,...

Sie können die automatische Großschreibung auch komplett ausschalten. In diesem Fall werden die Notennamen einfach so wiedergegeben, wie Sie sie eingeben.

Platzierung

- **Diagramm Abstand zum Griffbrett** Wenn ein Griffbrettdiagramm vorhanden ist, ist dieser Wert die Höhe, in der das Akkordsymbol über dem Diagramm angebracht wird (negative Werte können verwendet werden).
- **Minimaler Akkordabstand:** Der Abstand, der zwischen Akkordsymbolen gelassen werden soll.
- **Maximaler Taktabstand:** Ändert die Größe der Lücke zwischen dem letzten Akkordsymbol im Takt und dem folgenden Taktstrich. Sie müssen diesen Wert nur anpassen, wenn es in der Partitur ein durchgehendes Problem mit Überlappungen zwischen dem letzten Symbol in einem Takt und dem ersten Symbol im nächsten Takt gibt.

Anmerkung: Zusätzlich zu den hier beschriebenen Einstellungen wird die Standardposition der angewendeten Akkordsymbole auch durch Einstellungen im Menü [Textstile](#)  bestimmt. Die Wirkung ist kumulativ.

Kapodaster

Geben Sie die Nummer der Kapodasterposition, an der Sie Ersatzakkorde anzeigen möchten, in Klammern hinter allen Akkordsymbolen in der Partitur ein.

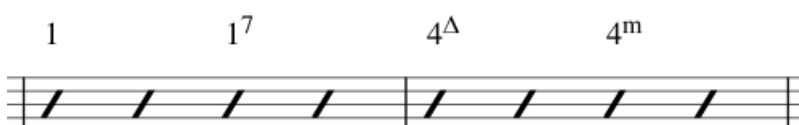
Nashville Nummern System

Das Nashville Nummern System (NNS), das in MuseScore seit Version 3.3 verfügbar ist, ist eine Kurzform für die Darstellung von Akkorden, die auf Skalengraden und nicht auf Akkordbuchstaben basiert. Dadurch kann eine Begleitung in jeder Tonart aus derselben Akkordtabelle gespielt werden.

So starten Sie die Eingabe der Nashville-Notation:

1. Wählen Sie eine Startnote aus;
2. Wählen Sie im Menü Hinzufügen → Text → Nashville Zahlensystem.

Genau wie bei den Standard-Akkordsymbolen können Sie die Nashville-Notation normal eingeben und MuseScore wird sein Bestes tun, um die Symbole entsprechend zu erkennen und zu formatieren. Die gleichen Tastenkombinationen, die für die Navigation bei der Eingabe von Standard-Akkordsymbolen verwendet werden (z. B. Leertaste, siehe [oben](#)) sind auch für die Nashville-Notation verfügbar.



Nummerierung nach Stufentheorie

Ab MuseScore 3.3 wird das System **Nummerierung nach Stufentheorie** unterstützt - eine Art der musikalischen Analyse, bei der Akkorde durch große und kleine römische Ziffern (I, ii, III, iv usw.), Hochkommata, Tiefkommata und andere modifizierende Symbole dargestellt werden. Es wird verwendet, um die Harmonie einer Komposition unabhängig

von ihrer Tonart zu notieren und zu analysieren (siehe [Weblinks](#) for further details).

Anmerkung: Im Gegensatz zu den Standard-Akkordsymbolen und der Nashville-Notation, die MuseScore mit eigenen Algorithmen formatiert, verwendet RNA die freie und quelloffene [Campania-Schriftart](#) [↗](#) zur Formatierung der Symbole. Dies ermöglicht MuseScore, die Symbole zu formatieren, während Sie tippen, anstatt die Formatierung erst anzuwenden, wenn Sie fertig sind. Wenn Sie die Campania-Schriftart normal auf Ihrem System installieren, können Sie sie auch in anderen Programmen verwenden und von der gleichen Formatierung profitieren.

Eingabe nach Stufentheorie

1. Wählen Sie eine Startnote aus;
2. Wählen Sie im Menü Hinzufügen → Text → Nummerierung nach Stufentheorie. Alternativ können Sie ein Tastaturkürzel in [Einstellungen](#) einrichten;
3. Geben Sie die RNA-Symbole für den Akkord wie normalen Text ein, wie folgt;
 - **Dur Akkord:** Großbuchstaben römische Ziffern
 - **Moll Akkord:** Kleine römische Ziffern
 - **Verminderte Akkorde:** o (Kleinbuchstabe)
 - **Halbverminderte Akkore:** 0 (Null)
 - **Erweiterte Akkorde:** +
 - **Akkordumkehrungen:** Geben Sie bis zu 3 einstellige Zahlen ein, die obere Note zuerst
 - **Versetzungszeichen:** # (Kreuz), b (b)
 - Für andere Symbole siehe die Bilder unten, "[Beispiele für RNA](#)".
4. Bewegen Sie den Cursor vorwärts oder rückwärts, um mit der Eingabe oder Bearbeitung von Symbolen für andere Akkorde fortzufahren;
5. Wenn RNA abgeschlossen ist, beenden Sie mit Esc, oder by Klicken Sie auf einen leeren Abschnitt in der Partitur.

Genau wie bei Standard-Akkordsymbolen können Sie die Analyse mit römischen Zahlen ganz normal eingeben und MuseScore wird sein Bestes tun, um die Symbole entsprechend zu erkennen und zu formatieren. Die gleichen Tastenkombinationen, die für die Navigation bei der Eingabe von Standard-Akkordsymbolen verwendet werden, sind auch für die Analyse mit römischen Zahlen verfügbar (siehe [Tastaturbefehle](#) (oben)).

Beispiele für RNA

Tippen Sie:



vi bV17 V643/IV642 IV4-3 #iv0 [I64] V7b9 (64=53) io I9----8

Um zu erhalten:



vi bVI7 V³/IV ² IV⁴⁻³ #iv[°] [I⁶] V^{7b9} (6-5) i[°] I⁹⁻⁸

Wiedergabe (ab Version 3.5)

Siehe [Wiedergabe: Akkordsymbole / Nashville Nummern](#).

Weblinks

- [Nashville Number System](#) [↗](#) (Wikipedia)
- [Roman Numeral Analysis](#) [↗](#) (Wikipedia)
- [Campania font](#) [↗](#)
- [Chord Symbol Voicings for Playback](#) [↗](#)

Fingersatz

Fingersatz Symbole für verschiedene Instrumente findet man in der Palette [Fingersatz](#) im erweiterten Arbeitsplatz.

0	1	2	3	4	5
p	i	m	a	c	0
1	2	3	4	5	0
1	2	3	4	5	6
φ		·	

- **Tasteninstrumenten** musik verwendet die Nummern 1-5 um die einzelnen Finger der linken oder rechten Hand darzustellen. Dort findet man aber auch [fingering positioner](#) [plugin](#) um beim optimalen Layout der Fingersätze behilflich zu sein.
- **Gitarren** musik verwendet die Nummern 0-4 um den Fingersatz der linken Hand zu zeigen (T wird gewöhnlich für den Daumen verwendet). Der Fingersatz für die rechte Hand wird mit den Buchstaben p, i, m, a, und c angegeben. Umkreiste Nummern werden für Streichinstrumente verwendet.
- Die letzten 5 Zeichn in der Palette werden für den Fingersatz für **Lauten** in historischer Musik verwendet.

Anmerkung: Um den Fingersatz in Tabulatur anzuzeigen, rechts-klick auf TAB, und wählen Sie Eigenschaften Notenzeile/Instrumente... → Erweiterte Stileigenschaften; dann die box "Zeige Fingersatz in Tabulatur".

Fingersatz zu einer einzelnen Note hinzufügen

Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie eine Note und klicken auf eines der Fingersatz Symbole in der Palette (Doppel-klick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie bei gedrückter linker Maustaste eines der Fingersatz Symbole auf eine Note und lassen die Maustaste wieder los.

Wenn ein Fingersatz hinzugefügt ist, bleibt der Fokus immernoch auf dem eingefügten Symbol, sodass Sie sofort mit einer eventuell notwendigen Ausrichtung beginnen können.

Fingersatz für mehrere Noten hinzufügen

1. Wähle die gewünschten Noten;
2. Klicke auf ein Fingersatzsymbol in der Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).

Einfacher Fingersatz Eingabemodus (ab Version 3.1)

Dieses spezielle Hilfsmittel erlaubt Fingersätze schnell und einfach zu den Noten nacheinander hinzuzufügen.

1. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Erstes Fingersatzsymbol hinzugen mit einer der oben beschriebenen Möglichkeiten; dies kann "Gitarre - Linke Hand Fingersatz", "Fingersatz" oder "Fingersatz für Streichinstrumente" sein;
 - Für nur "Fingersatz" wähle eine Note und drücke die in der Definition Einstellungen: Tastenkürzel!); dann die gewünschte Nummer eintippen;
2. Wähle eine der folgenden Möglichkeiten um den Cursor zu bewegen;
 - Um den Cursor zur **nächsten** Note zu bewegen, drücken Sie Leertaste, oder Alt+ → ;
 - Um den Cursor zur **vorherigen** Note zu bewegen, drücken Sie Umschalt+Leertaste, oder Alt + ← ;
3. Tippen Sie die gewünschte Nummerntaste;
4. Wiederholen Sie die Schritte 2 und 3 bei Bedarf;
5. Drücken Sie Esc, oder klicken Sie in einen freien Bereich der Partitur, außerhalb des Eingaberahmens.

Position des Fingersatzes ändern


Einzelner Fingersatz


Um die Position von *einem* Symbol zu ändern, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Für Feineinstellung (0.1 sp) verwenden Sie die Pfeiltasten; Für größere Veränderungen (1 sp) verwenden Sie Strg+← → ↑ ↓ .
- Um den X und Y Versatz zu ändern siehe [Inspektor](#) [plugin](#).
- Verschieben Sie das Symbol mit gedrückter linker Maustaste.

Mehrere Fingersatzsymbole anpassen

Um die Position von mehreren Fingersatzsymbolen zu verändern, gehen Sie wie folgt vor:

1. Wähle die gewünschten Fingersatzsymbole;
2. Verändern Sie den X und Y Versatz im Inspektor .

Anmerkung: Sie können auch das Plugin fingering positioner  im oberen Bereich erwähnt verwenden um das Layout für Klavier Fingersätze zu optimieren.

Um die ursprüngliche Position aufzurufen, wählen Sie das Symbol und betätigen Strg+R.

Fingersatz Text ändern

Fingersatzsymbole sind gewöhnliche Textobjekte und können entsprechend in gewohnter Art und Weise bearbeitet werden. Text Eigenschaften und übergeordnet definiert in Stil. können im Inspektor angepasst werden.

Liedtext

Eingabe Liedtextzeile(n)

Erste Liedtextzeile

1. Eingabe der Noten von der Melodie;
2. Wähle die Erste Note bei der die Eingabe des Liedtextes beginnen soll;
3. Um in den Liedtext Eingabemodus zu gelangen tippen Sie Strg+L (Mac: Cmd+L); oder vom Hauptmenü, wählen Sie Hinzufügen → Text → Liedtext;
4. Geben Sie eine Silbe ein;
5. Verwenden Sie folgende Möglichkeiten um weiteren Liedtext einzugeben:
 - **Zur nächsten Silbe wechseln:** Drücken Sie Leertaste (oder Strg+ → (Mac: Alt+ →)) am Ende der Silbe.
 - **Bindestrich** (um Silben zu Verbinden): Press - am Ende der Silbe.
 - **Zur vorherigen Silbe wechseln:** Drücken Sie Umschalt+Leertaste (oder Strg+ ← (Mac: Alt+ ←)).
 - **Nach links bewegen:** Drücken Sie ← (Pfeil nach links). Wenn der Cursor am Beginn einer Silbe ist, springt er zur vorherigen Silbe.
 - **Nach rechts bewegen:** Drücken Sie → (Pfeil nach rechts). Wenn der Cursor am Ende einer Silbe ist, springt er zur nächsten Silbe.
 - **Zur unterhalb liegender Silbe wechseln:** Drücken Sie ↓ (Pfeil nach unten).
 - **Zur oberhalb liegender Silbe wechseln:** Drücken Sie ↑ (Pfeil nach oben).
 - **Nächste Liedtextzeile beginnen:** Drücken Sie ↵ (Return) am Ende einer bereits existierenden Liedtext-Silbe (*Anmerkung:* Verwenden Sie nicht die Kombination Enter Taste von der Numerischen Tastatur!).
6. Um den **Liedtexteingabemodus** zu verlassen, drücken Sie Esc oder klicken außerhalb des Texteingaberahmens.

Weitere Zeilen hinzufügen

Wenn Sie weitere Textzeilen hinzufügen wollen (z.B. 2. oder 3. Zeile usw.):

1. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:
 - Wähle die Note bei der der Text beginnen soll. Eingabe **Liedtexteingabemodus** wie im Schritt 3 beschrieben (above). Der Cursor bewegt sich zu einer neuen Zeile (leere) Zeile.
 - Enter Eingabe bearbeiten Modus bei bereits vorhandenen Silben, gehen Sie zum Ende der Silbe und drücken Sie ↵ (Return). Der Cursor bewegt sich zur nächsten Textzeile.
2. Weiter geht es mit der Eingabe von Text (beschrieben im Schritt 4) above).

Beispiel:



A musical score example in 4/4 time with a key signature of two sharps (F# and C#). The treble clef staff contains a melody of quarter notes: A4, D5, E5, F#5, G5, A5. The bass clef staff contains a bass line of quarter notes: C3, F#2, C3, F#2, C3, F#2. The lyrics are: A - des - te, fi - del - es, Can - tet nunc hym - nos, Er - go qui na - tus.

Sonderzeichen

In den meisten Fällen, Liedtexte können wie normaler Text bearbeitet werden. Für die Eingabe der folgenden Zeichen sind jedoch spezielle Tastaturkürzel erforderlich:

- **Leerzeichen:** Strg+Leertaste (Mac: Alt+Leertaste).

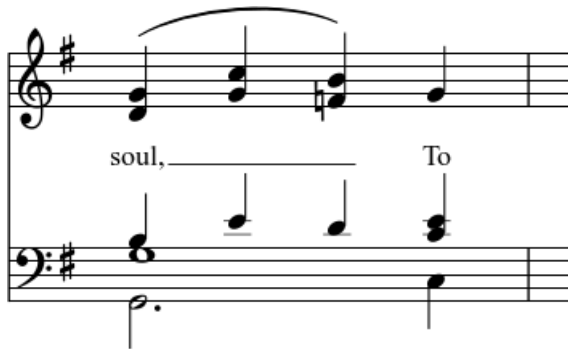
- **Bindestrich (-)**: Strg+- (Mac: Alt+-) oder AltGr+-.
- **Zeilenvorschub**: Strg+⇐ (Mac: Alt+Return) oder Eingabe (diesmal vom Numerischen Eingabefeld).

Strophennummern

Um Strophen zu Nummerieren, tippen Sie einfach die Strophennummer (z.B. 1.) und ein Leerzeichen (als Sonderzeichen) ein, bevor Sie die 1. Silbe eingeben. MuseScore wird automatisch die Nummern bei der 1. Silbe richtig ausrichten.

Silbe über mehrere Noten

Ein "**Melisma**" ist eine Silbe oder Wort das über 2 oder mehrere Noten gilt. Diese wird jeils mit der Unterstrichlinie " über jede beteiligte Note eingegeben. Eingeben wird der 1. Unterstrich "" am Ende der zu "streckenden" Silbe und drücken der Tasten Umschalt+_: jeweils einmal für jede zu überbrückende Note. Siehe Bild unterhalb:



Der oberhalb gezeigte Liedtext wird wie folgt eingegeben:

1. Tippen Sie die Buchstaben, soul,.
2. Am Ende des Wortes, drücken Sie Umschalt+__.
3. Tippen Sie die Buchstaben To, dann drücken Sie Esc.


Um Silben, die nicht am Ende sind, zu verlängern, benutzen Sie einfach mehrere Bindestriche-, gewöhnlich wird nur eine von ihnen dargestellt (mehrere, wenn der Abstand zwischen ihnen groß genug ist), dann wird die Silbe an der 1. Note rechtsbündig ausgerichtet, gleichfalls zur letzten Silbe die mit " _" eingegeben wurde. Siehe oben.

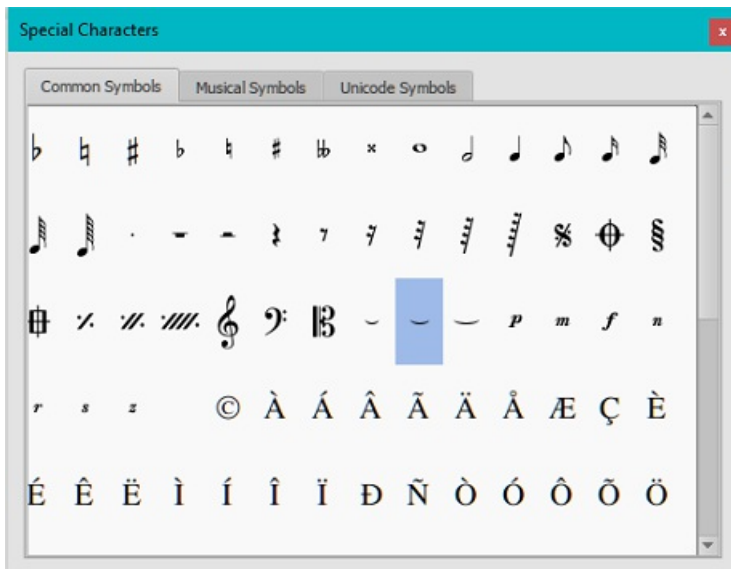
Verbindungs- (Liedtext) -bogen

Zwei Silben unter einer Noten können mit einem Verbindungsbogen verbunden werden, zum Beispiel:



Um den Beispieltext zu erstellen, beinhen Sie mit der Silbe "te":

1. Tippen Sie te;
2. Klicken Sie das Symbol  im unteren linken Eck des Bildschirms, oder drücken Sie F2 um den Dialog Sonderzeichen zu öffnen;
3. Verwenden Sie folgende Möglichkeiten:
 - Doppelklicken Sie auf einen der 3 möglichen Verbindungsmögen im Bereich "gewöhnliche Symbole": "Verbindungspfeil", "Verbindungsbogen", oder "Weiter Verbindungsbogen" (dieser kann zwischen "C Clef" und dem "p" dynamisch - siehe Bild unterhalb):



- o Doppelklicken Sie den entsprechenden Verbindungsbogen in den "benutzerdefinierten Symbolen" (in der Nähe des Zeichen vom Bild oberhalb). Abhängig der Schriftart, müssen Sie einen oder mehrere Leerasten vor- oder nachher einfügen Strg+Leertaste (Mac: Alt+Leertaste).

Anmerkung: Nicht alle Schriftarten beinhalten das Zeichen "Verbindungsbogen nach unten zeigend" Zeichen (U+203F ◡ "Bogen nach unten", präsentiert in "Sonderzeichen" hauptsächlich kompatibel zu MuseScore 1.x Partituren). Um auf Ihrem Computer die möglichen Schriftarten zu finden; siehe "[fontlist](#)" (um jede Schriftart zu finden, die den Bogen zwischen "te" und "A" anstatt eines leeren Rechtecks zu sehen).

4. Tippen Sie A.

In der Version 3.6: Strg+Alt+- (Mac: Cmd+Alt+-).

Liedtext bearbeiten

1. Eingabe Textbearbeitungsmodus in einer bestehenden Silbe;
2. Verwende normalerweise Text bearbeiten Befehle um Veränderungen vorzunehmen;
3. Geben Sie weiter Liedtext ein (siehe [oben])(#first-line)); oder verlassen Sie den **Liedtextmodus** mit betätigen von Esc.

Einstellen der Eigenschaften von Liedtext

Um allgemeine Einstellungen vorzunehmen (siehe: Eigenschaften vom gesamten Text in der Partitur:

1. Im Menü wählen Sie Formatierung → Style... → Liedtext;
2. Bearbeiten Sie die Lage, Liniendicke, Ränder, Eigenschaften von Bindestrichen und Verbindungsbögen können ebenfalls verändert werden.

Verändern einzelner Liedtextzeilen

Um eine *einzelne Liedtextzeile* zu ändern gehen Sie wie folgt vor:

1. Wähle die Liedtextzeile: z.B. rechts-klick bei einem Wort der Zeile, und (vom Menü) chooseWähle → Mehr...; dann bearbeiten Sie die benötigten Optionen wie z.B. "Alles im selben System";
2. Verändern Sie die Werte für den X und Y Versatz im Inspektor.

Liedtext in die Zwischenablage kopieren

Um den *gesamten* Text in die Zwischenablage zu kopieren:

- Vom Menü wählen Sie Werkzeuge → Liedtext in Zwischenablage kopieren.

Liedtext von der Zwischenablage einfügen

Um Liedtext von einem Textfile zu kopieren und einfügen gehen Sie wie folgt vor:







1. Eingabe der Noten in die Partitur in der Text eingefügt werden soll.
2. Schreiben Sie den Text in ein File, mit benötigten Leerschriften, Bindestrichen, Zeilenumbrüche usw.
3. Den Text markieren und in die Zwischenablage kopieren.
4. Wählen der Startnote in MuseScore, dann drücken Sie Strg+L (Mac: Cmd+L) (Schritt 3 bei Eingabe Liedtext in eine Partitur).

5. Wiederholtes Einfügen Einfügen wird die Wörter nach und nach vom Liedtext einfügen. Sie können, wenn notwendig, Korrekturen vornehmen (z.B. Bindestriche, Verbindungsbögen, usw.)

Siehe auch

- [Text](#)
- [Akkordsymbole](#)

Weblinks

- [Wie füge ich Liedtext ein](#)  (MuseScore HowTo)
- [Wie verschiebe ich Liedtext](#)  (MuseScore HowTo)
- [Wie füge ich einen Block von Text ein](#)  (MuseScore HowTo)
- [Wie kopiere ich Liedtext, oder Text mit Rhythmus](#)  (MuseScore HowTo)
- [Wie füge ich Text in Spalten ein](#)  (MuseScore HowTo)
- [Video tutorial: MuseScore in Minutes: Lesson 6 - Text, Lyrics and Chords](#) 

Übungsmarken

Übungsmarken können auf unterschiedliche Weise genutzt werden:

- Um bestimmte Stellen in einer Partitur zu kennzeichnen, um das Einstudieren zu erleichtern.
- Als Lesezeichen in der Partitur, zu dem sie direkt springen können - verwenden Sie dazu die Funktion Suchen.
- Um verschiedene Abschnitte einer Partitur zu kennzeichnen.

Üblicherweise bestehen **Übungsmarken** aus einem oder mehreren Buchstaben und/oder Zahlen und erscheinen in der Partitur in einer bestimmten Reihenfolge, z. B. A, B, C..., oder 1, 2, 3... usw. Alternativ können sie auch Taktzahlen enthalten (diese sind in der Regel größer als Standard-Taktzahlen, fettgedruckt und/oder in Kästen eingeschlossen). Mehrtaktige Pausen werden automatisch vor und nach Übungsmarken unterbrochen.

Übungsmarken können einer Partitur (I) *automatisch* - was sicherstellt, dass sie in der richtigen Reihenfolge benannt werden - oder (II) *manuell* hinzugefügt werden, so dass Sie diese nach Belieben benennen können.

Eine Übungsmarke einfügen

Manuelle Platzierung

Um eine Übungsmarke manuell zu erzeugen:

1. Klicken Sie auf die Note (oder Pause) an der gewünschten Position;
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Tastenkombination Strg+M (Mac: Cmd+M);
 - Wählen Sie in der Menüleiste Hinzufügen → Text → Übungsmarke;
3. Geben Sie den gewünschten Text ein.

Automatische Platzierung

Eine alphanumerische Übungsmarke hinzufügen

Verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

- Klicken Sie auf die Note (oder Pause) an der gewünschten Stelle, klicken Sie anschließend auf das Icon Übungsmarke [B1] in der Palette "Text" (Doppelklick in den Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie die Übungsmarke mit Drag und Drop aus der Palette "Text" an die gewünschte Stelle der Partitur.

Hinweise: (1) Standardmäßig werden Übungsmarken in der Folge A, B, C usw. eingefügt (2) Um das Format von nachträglich hinzugefügten Marken zu ändern (Groß-/Kleinschreibung oder Nummern), bearbeiten sie die vorhergehende Übungsmarke dementsprechend. (3) Übungsmarken, die zwischen vorhandenen Marken hinzugefügt werden, hängen eine Zahl oder einen Buchstaben an die vorherige Markierung an. Es empfiehlt sich, anschließend eine Neusortierung der Übungsmarken auszuführen (siehe unten).

Eine Taktzahl-Übungsmarke hinzufügen

1. Fügen Sie die erste Übungsmarke der Folge als alphabetische Marke hinzu; anschließend bearbeiten sie diese, so dass sie die *gleiche* Nummer enthält, wie der Takt, an den sie angehängt wurde;
2. Fügen sie die weiteren Marken wie oben angegeben hinzu. Diese übernehmen automatisch das Taktzahlen-Format.

Übungsmarken neu sortieren

MuseScore ermöglicht es, die Folge der Übungsmarken automatisch neu anzuordnen, wenn sie aus irgendeinem Grund durcheinander geraten sind. Führen Sie dazu folgende Schritte aus:

1. Bevor Sie eine Auswahl treffen, können Sie, falls gewünscht, ein neues Format für die Übungsmarken festlegen (Klein-/Großschreibung, Nummer oder Taktnummer), indem Sie die erste Marke im Bereich entsprechend manuell ändern.
2. Markieren Sie die Takte, in denen Sie eine **Neusortierung** der Übungsmarken ausführen wollen (wurden keine Takte ausgewählt, so geht das Programm davon aus, dass Sie alle Übungsmarken neu sortieren möchten).
3. Wählen Sie in der Menüleiste **Werkzeuge** → **Übungsmarken neu sortieren**.

MuseScore erkennt die Reihenfolge automatisch anhand der **ersten Übungsmarke** der Auswahl - alle Übungsmarken in der Auswahl werden dann dementsprechend geändert. Folgende Abfolgen sind möglich:

- A, B, C usw.
- a, b, c usw.
- Numerisch: 1, 2, 3 usw.
- Numerisch: entsprechend der Taktzahl. Dazu muss die Nummer der ersten Übungsmarke in der Reihe gleich der Taktnummer sein, an der sie angehängt ist.

Textstil

Übungsmarken sind eine Variante des Systemtextes, die sowohl in der Partitur als auch in jedem Auszug erscheinen. Standardmäßig werden sie in einer großen, fetten Schriftart dargestellt und von einem Rahmen umgeben. Alle Darstellungsoptionen können global über Textstile und -eigenschaften *Übungsmarken* festgelegt werden.

Übungsmarken suchen

Siehe Suchen (Ansicht und Navigation).

Siehe auch

- Textstile und -eigenschaften

Weblinks

- Rehearsal Letter [↗](#) Wikipedia-Artikel (englisch)

Formatierung

Layout und Formatierung

Layout und Formatierung sind Optionen für die Partitur die im Menü **Formatierung** enthalten sind.

Wege das Layout zu beeinflussen

Die *Haupt* Kommandos und Dialoge die sich auf die Partitur Ansicht auswirken, sind unmittelbar unten aufgeführt. Weitere Formatierungsoptionen werden weiter unten auf der Seite behandelt (Text siehe jedoch Textstile und Eigenschaften).

- Seiteneinstellungen...: ändert grundsätzliche Einstellungen wie Seitenformat, Größe der Notenzeilen.
- Strecken/Stauchen: Justierung der Partitur mit Hilfe von Dehnen und Stauchen ausgewählter Takte.
- Partitur: Setzt überall Partitur Details, wie Musik-Zeichensatz, Anzeige von Mehrtaktpausen und ob leere Notenzeilen angezeigt werden sollen.
- Seite: Einstellen von Notenzeilen und Systemabstände, Partitur und Liedtext Ränder usw.
- Taktstil: Setzt die Abstände im Takt, wie Anzeige der Taktnummer pro Zeile.
- Größen: Setzt die Standardgröße für "klein" und Vorschlagnoten, kleinen Notenzeilen und kleinen Schlüsseln.

Andere Kommandos:

- Hinzufügen/Entfernen Zeilenumbrüche: Setzt die Zahl der Takte pro System.
- Umbrüche und Abstandhalter: System, Seiten oder Abschnitts Umbrüche einfügen. Sie können auch zusätzlichen Platz zwischen *teil* Systemen oder Schlüsseln hinzufügen, wenn benötigt.

Stil

Das **Stil** Untermenü beinhaltet Dialoge, welche eine allgemeine Formatierung von vielen Partitur Elementen erlauben. Um

Stil zu öffnen, wählen Sie eine der folgenden Optionen:

- Vom Menü wählen Sie *Formatierung* → *Stil...*
- Rechtsklicken Sie in einem freien Bereich des Partitur Fensters und wählen *Stil...*
- Verwenden Sie die Tastaturkurztasten (siehe [Kurztasten](#)).

Die **Stil** Dialoge sind wie folgt:

Partitur

Um den **Partitur** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Partitur*.

Dieser Dialog erlaubt die allgemeinen Eigenschaften zu setzen, wie z.B. Zeichensatz für musikalische Symbole, Mehrtaktpausen erstellen, Leere Notenzeilen innerhalb des Systems verstecken, Swing Einstellungen Auto-Platzierung, usw.

- **Zeichensatz für musikalische Symbole:** Sie können Leland, Bravura, Emmentaler, Gonville, MuseJazz oder Petaluma auswählen.
Wählen Sie die Box "Laden Sie die Stileinstellungen automatisch basierend auf der Schriftart."
- **Musik Schrift Zeichensatz:** Sie können Leland Text, Bravura Text, Emmentaler Text, Gonville Text, MuseJazz Text oder Petaluma Text auswählen.
- **In klingender Notation anzeigen:** Klicken Sie diese Option um die Partitur in [klingender Notation](#) anzuzeigen. Wenn dies nicht gewählt ist, wird in geschriebener Notation angezeigt.
- **Mehrtaktpausen erstellen:** Zum Anzeigen anhängen [Mehrtaktpausen](#).
- **Mindestanzahl leerer Takte:** Standard ist 2.
- **Mindesttaktbreite:** Standard ist 4 *sp*.
- **Vertikale Position der Nummer:** Standard ist -1,5 *sp*.
- **Einrückung im ersten System einschalten:** Anhängen wenn diese Funktion benutzt werden soll
- **Einrückung des ersten Systems:** Standard ist 5 *sp*.
- **Leere Notenzeilen im System unsichtbar:** Diese Option spart Platz während solche Notenzeilen versteckt werden welche nur leere Takte enthält. Verwendet für *komprimierte Partituren*.
- **Leere Notenzeile im ersten System nicht verstecken:** Angehakt wird im Ersten Notensystem die Zeile nicht versteckt obwohl diese nur leere Takte beinhaltet.
- **Klammer für einzelne Notenzeile immer anzeigen** Angehakt werden Klammern für Einzelne Notenzeilen immer angezeigt.
- **Notendauer über Taktgrenze hinweg anzeigen (EXPERIMENTELL, nur für "Alte"-Musik)** Ein sinnvolles Merkmal für Notierung alter Musik. Siehe [Ungeregelte Notation](#).
- **Instrumentennamen verstecken, wenn nur ein Instrument vorhanden ist** In diesem Fall müssen Sie den Instrumentennamen normalerweise nicht anzeigen.
- **Swing Einstellungen:** Mit dieser Option können Sie den Grad des Swings für die gesamte Partitur steuern.
 - **Swing:** Wahl für Aus (Standard) / Achtelnote / Sechzehntel Note.
 - **Auswahl Swing Verhältnis:** Standard ist 60%.

Wenn Sie Swing lieber auf der Partitur-Seite einstellen möchten, lesen Sie [Swing](#).

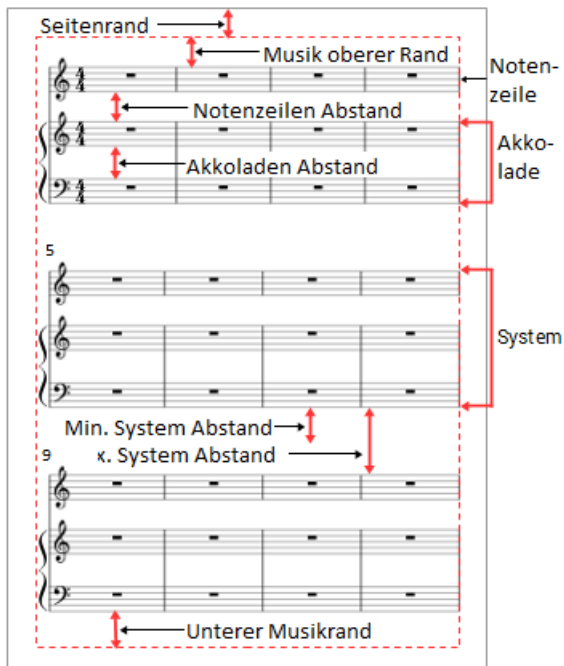
Seite

Um den Dialog **Seite** zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Seite*.

Hier gibt es viele Einstellungen, die sich auf das Layout auswirken, z.B. Anklick-Boxen, die festlegen ob Erinnerungszeichen für Tonart, Taktart und Schlüssel angezeigt werden sollen. Sie können auch beeinflussen, ob diese drei Elemente in jedem System erscheinen sollen.

Das Bild unterhalb zeigt verschiedene Parameter dar, die mit diesem Dialog geändert werden können:

Partitur Aussehen Anleitung



- **Seitenrand oben:** Dieser wird über Formatierung → Seiteneigenschaften eingestellt.
- **Oberer Rand Musik:** Dies ist der Abstand zwischen der obersten Zeile des Ersten Systems einer Seite und dem Seitenrand oben.
- **Unterer Rand Musik:** Dies ist der Abstand zwischen der untersten Zeile des Letzten System einer Seite und dem Seitenrand unten.
- **Vertikale Ausrichtung der Notenzeilen einschalten:** Wenn ausgewählt, stehen folgende Einstellungen zur Verfügung:
 - **Faktor für den Abstand zwischen Systemen:** Standard 2,5 sp.
 - **Faktor für Abstand über/unter eckiger Klammer:** Standard 1,2 sp.
 - **Faktor für Abstand über/unter geschweifeter Klammer:** Standard 1,1 sp.
 - **Min Systemabstand:** Standard 8,5 sp.
 - **Max Systemabstand:** Standard 32,0 sp.
 - **Min Notenzeilenabstand:** Standard 3,5 sp.
 - **Max Notenzeilenabstand:** Standard 20,0 sp.
 - **Max Akkoladenabstand:** Standard 6,5 sp.
- **Max Seitenfüllabstand:** Standard 6,0 sp.
- **Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen abschalten:** Wenn dies gewählt ist, stehen folgende Möglichkeiten zur Verfügung:
 - **Abstand Notenzeilen:** Dies ist der Bereich zwischen Notenzeilen die nicht Teil einer Akkolade sind. (Siehe unten) Standard 6,5 sp.
 - **Akkoladen Abstand:** Dies ist der Abstand zwischen den Notenzeilen die sich das gleiche Instrument teilen wie Klavier, Orgel, oder auch Gitarre/Tab Paar. Standard 6,5 sp.
 - **Min Systemabstand:** Standard 8,5 sp.
 - **Max Systemabstand:** Standard 15,0 sp.

Note: Um den Platz über einer Notenzeile zu ändern, siehe Zusätzlicher Abstand über Notenzeile (Notenzeilen Eigenschaften).

- **Vertikaler Rahmen Abstand oben:** Hier die standard Höhe *über* einem Vertikalen Rahmen einstellen. Standard 7,0 sp.
- **Vertikaler Rahmen Abstand unten:** Hier den standard Abstand für Vertikalen Rahmen *von unten* einstellen. Standard 7,0 sp.
- **Füllgradschwellwert des letzten Systems:** Wenn das letzte System die eingestellte Prozentangabe der Seitenbreite überschreitet, dann wird das System auf Seitenbreite gedehnt.

Folgende Checkboxen stehen zur Verfügung:

- * Schlüssel in allen Systemen erstellen
- * Tonart für alle Systeme einstellen
- * Schlüsselwechselankündigung erstellen
- * Taktartwechselankündigung erstellen
- * Tonartwechselankündigung erstellen

Größen

Um den **Größen** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Größen*.

- **Größe kleiner Notenzeile:** Standard 70%
- **Größe kleiner Note:** Standard 70%
- **Größe Vor-/Nachschlagnote:** Standard 70%
- **Größe kleinen Schlüssels:** Standard 80%

Kopf-, Fußzeile

Um den **Kopf-/Fußzeilen** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Kopf-/Fußzeile*.

Auf diese Weise können Sie Kopf- und Fußzeilentext mithilfe von Meta-Eintragungen hinzufügen (Siehe [Partitur Eigenschaften](#))—wie z.B. Seitenzahlen, Seitenkopfzeilen, Copyright-Informationen usw. Sie können beispielsweise verschiedene Kopf- und Fußzeilen für gerade und ungerade Seiten erstellen, z.B. Seitenzahlen rechts für ungeradzahlige Seiten und links für geradzahlige Seiten.

Wenn Sie mit der Maus über den Textbereich Kopf- oder Fußzeile fahren, wird eine Liste mit Makros angezeigt, die deren Bedeutung sowie die vorhandenen Meta-Tags und deren Inhalt anzeigen.

Spezielle Symbole in Kopf-/Fußzeile	
\$p	- Seitennummer, außer auf der ersten Seite
\$N	- Seitennummer, wenn es mehr als eine Seite gibt
\$P	- Seitennummer, auf allen Seiten
\$n	- Seitenanzahl
\$f	- Dateiname
\$F	- Dateipfad+Name
\$i	- Stimmenauszugsname, außer auf der ersten Seite
\$I	- Stimmenauszugsname, auf allen Seiten
\$d	- Aktuelles Datum
\$D	- Erstellungsdatum
\$m	- Uhrzeit der letzten Änderung
\$M	- Datum der letzten Änderung
\$C	- Urheberrechtsangaben, nur auf der ersten Seite
\$c	- Urheberrechtsangaben, auf allen Seiten
\$v	- MuseScore Version, mit der diese Partitur zuletzt abgespeichert wurde
\$r	- MuseScore Revision, mit der diese Partitur zuletzt abgespeichert wurde
\$\$	- Das \$-Zeichen selbst
\$.tag:	- Metadaten-Marke, siehe unten
Verfügbare Metadaten-Marken und deren Werte (unter Datei > Partitureigenschaften...):	
arranger	-
composer	- Thomas Adams (1785-1858)
copyright	-
creationDate	- 2021-01-24
lyricist	-
movementNumber	-
movementTitle	-
platform	- Microsoft Windows
poet	-
source	-
translator	-
workNumber	-
workTitle	- 1. Alla Marcia

Um eine Kopf- oder Fußzeile für ein einzelnes Teil zu erstellen, muss dieses Teil die aktive Registerkarte sein. Stellen Sie zum Erstellen einer Kopf- oder Fußzeile für eine Partitur mit verknüpften Teilen sicher, dass sich die Hauptpartitur auf der aktiven Registerkarte befindet.

Taktnummerierung

Um den **Taktnummerierungs** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Taktnummerierung*.

Auf diese Weise können Sie festlegen, ob und in welchen Intervallen die Kennzahlen in der Partitur angezeigt werden sollen.

- **Taktnummerierung:** Aktiviert um die automatische Taktnummerierung ein-/ausschalten.
- **Erste anzeigen:** Aktiviert um die Erste Taktnummer anzuzeigen.
- **Alle Notenzeilen:** Aktiviert um Nummern in allen Systemen anzuzeigen. Deaktiviert wenn die Nummer nur in der

obersten Notenzeile des Systems angezeigt werden soll.

- **Jedes System:** Wählen Sie diese Option, um die Taktnummern am Anfang jedes Systems zu platzieren.
- **Intervall:** Um anzugeben, dass die Taktnummern in einem durch die Zahl angezeigten Abstand angezeigt werden sollen. Zum Beispiel ein Intervall von 1 wird jeder Takt nummeriert, bei einem Intervall 5 eben jeder 5. Takt.

System

Um den **System** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *System*.

Dieser Dialog erlaubt einige Eigenschaften für alle Systeme festzulegen.

Systemklammern:

- **Klammerdicke:** Setzt die *Dicke* der Systemklammern.
- **Klammerabstand:** Setzt den Abstand der Klammer zur Notenzeile
- **Akkoladenklammerdicke:** Setzt die *Dicke* der Akkoladenklammer.
- **Akkoladenklammerabstand:** Setzt den *Abstand* zwischen Systemklammern und Beginn Taktstriche.

Siehe auch [Klammern](#).

Systemtrenner:

- **Links / Rechts:** Aktiviert können Systemtrenner Symbole angezeigt werden. Möglich sind folgende Optionen: Systemtrenner, Langer Systemtrenner, Extralanger Systemtrenner.

Versatz der Symbole in X und Y Richtung kann hier ebenfalls festgelegt werden.

Schlüssel

Um den **Schlüssel** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Schlüssel*.

Wählen Sie einen der beiden Stile:

- * **Standard TAB-Schlüssel** oder
- * **Serife TAB-Schlüssel**.

Versetzungszeichen

Um den **Versetzungszeichen** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Versetzungszeichen*.

Hier können Sie festlegen, wie in der Partitur bei Tonartänderungen die Vorzeichen angezeigt werden sollen, Siehe [Auflösezeichen bei Tonart Änderung](#)

Takt

Um den **Takt** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Takt*.

Für Details siehe [Takt](#).

Taktstriche

Um den **Taktstrich** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Taktstriche*.

Folgende Checkboxen sind vorhanden:

- * **Wiederholungstaktstriche mit "Flügeln" anzeigen**
- * **Taktstrich am Anfang einer einzelnen Notenzeile:** Gibt an, ob am Anfang einer Notenzeile Taktstriche angezeigt werden sollen.
- * **Taktstrich am Anfang mehrerer Notenzeilen:** Gibt an, ob am Anfang mehrerer Notenzeilen Taktstriche angezeigt werden sollen.
- * **Taktstriche an Notenzeilengröße anpassen:** Effekt zeigt sich nur bei "kleinen" Systemen.

Andere Eigenschaften können festgelegt werden: Dicke dünner Taktstrich, Dicke dicker Taktstrich, Abstand dicker Taktstrich, Dicke doppelter Taktstrich, Abstand doppelter Taktstrich, Abstand Wiederholungstaktstrich zu -punkten.

Noten

Um den **Noten** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Noten*. Der Dialog kann auch mittels Rechtsklick einer Note gewählt werden.

Hier können Sie den Abstand und die Dicke von notenbezogenen Objekten (Notenhals, Hilfslinien, Punkte, Vorzeichen) anpassen. Diese zu ändern wäre ungewöhnlich.

Balken

Um den **Balken** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Balken*.

Folgende Einstellungen sind möglich:

* **Balkendicke**

* **Balkenabstand (im Verhältnis zur Balkendicke)**: Der vertikale Abstand zwischen den Balken.

* **Mindestlänge gebrochener Balken**: Beeinflusst Zweit Balken, bei denen sie sich nicht vollständig von Note zu Note erstrecken.

Anwählen von **Alle Balken abflachen** meint dass alle Notenbalken nur horizontal und nicht schräg dargestellt werden.

N-Tolen

Um den **N-Tolen** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *N-Tolen*.

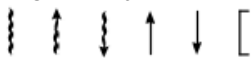
- **Eigenschaften**: Hier können: Richtung (Automatisch, nach oben, nach unten); Zahlentyp (Zahl, Verhältnis, keine); Klammerart (Automatik, Klammer, Keiner).
- **Vertikaler Abstand zu Noten**:
 - **Maximale Neigung**: Legt die maximale Neigung der N-Tolen Klammern fest.
 - **Vertikaler Abstand vom Hals**: Bezieht sich auf N-Tolen Zahlen und Klammern.
 - **Vertikaler Abstand vom Notenkopf**: Bezieht sich auf N-Tolen Zahlen und Klammern.
- **Horizontaler Abstand zu Noten**:
 - **Abstand vor erstem Notenhals**: Setzt den Abstand der N-Tolen Klammer entweder ober-/unterhalb des Notenhalses.
 - **Abstand vor erstem Notenkopf**: Setzt den Abstand der N-Tolen Klammer entweder ober-/unterhalb der Notenköpfe.noteheads.
 - **Abstand nach letztem Notenhals**: Setzt den Abstand vom Ende der N-Tolen Klammern entweder ober-/unterhalb von Notenhälsen.
 - **Abstand nach letztem Notenkopf**: Setzt den Abstand vom Ende der N-Tolen Klammern entweder ober-/unterhalb von Notenköpfen.
- **Klammern**:
 - **Klammerdicke**
 - **Klammerhakenhöhe**; Setzt die Standard Länge der vertikalen Haken am Ende der N-Tolen Klammern.

Arpeggien

Um den **Arpeggien** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Arpeggien*.

Hier können Sie den Abstand zur Note, Liniendicke und Hakenlänge einstellen. Sie können auch festlegen ob Arpeggien in Standardnotation ausgeblendet werden, wenn sie in der Tabulatur angezeigt werden.

Folgende Symbole sind vorhanden:



Binde-/Haltebögen

Um den **Binde-/Haltebögen** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Binde-/Haltebögen*.

- **Binde-/Haltebögen**: Hier können Sie folgendes Einstellen
- **Liniendicke an den Enden**: Standard 0,07 sp.
- **Liniendicke in der Mitte**: Standard 0,21 sp.
- **Dicke punktierter Linie**: Standard 0,10 sp.
- **Mindestlänge eines Haltebogens**: Standard 1,0 sp.
- **Min. Abstand bei Auto-Platzierung**: Standard 0,50 sp.

Cresc.-/Dim.-Gabeln

Um den **Cresc.-/Dim.-Gabeln** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Cresc.-/Dim.-Gabeln*.

Hier werden die Standard Eigenschaften von Cresc.-/Dim.-Gabeln (Crescendo und Decresendo Linien):

- **Cresc.-/Dim.-Gabeln**: Folgendes kann hier eingestellt werden
- **Platzierung**: Entweder Darüber oder Darunter einer Notenzeile.
- **Positin darüber/darunter**: Legt den Versatz in X und Y Richtung in sp.
- **Höhe**: Legt die Höhe der Gabeln fest.

- Fortsetzungshöhe
- Abstand zu Dynamikzeichen bei Auto-Platzierung
- Liniendicke

Volta

Um den **Volta** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Cresc./Dim.-Gabeln**.

Hier legen Sie die Standard Eigenschaften für Volta:

- * **Position**: Den Versatz in X und Y Richtung.
- * **Hakenhöhe**: Ist die Länge der nach unten gehenden Linien am Ende von Voltas.
- * **Liniendicke**
- * **Linienstil**: Mögliche Werte können gewählt werden: Durchgehend, Gestrichelt, Punktiert, Strich-Punktiert und Strich-Punkt-Punkt.

Ottava

To open the **Ottava** dialog, select **Format** → **Style...** → **Ottava**.

Hier werden die Standard Eigenschaften für Ottavas (Oktavierungslinien):

- * **Nur Zahlen**: Wenn deaktiviert, wird bei der Oktav Angabe auch "va" oder "vb" nach der Nummer angezeigt.
- * **Position darüber/darunter**: Setzt den Versatz in X und Y Richtung der Ottava.
- * **Hakenhöhe darüber/darunter**: Gibt die Länge der auf-/absteigenden Linien am Ende der Ottava.
- * **Liniendicke**
- * **Linienstil**: Möglich ist: Durchgehend, Gestrichelt (Standard), Punktiert, Strich-Punktiert, Strich-Punkt-Punkt.

Pedal

Um den **Pedal** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Pedal**.

Hier geben Sie die Standard Eigenschaften für PedalLinien an:

- * **Platzierung**: Unter- oder Oberhalb der Notenzeile.
- * **Position darüber/darunter**: Einstellen der exakten Position mit Verwendung des Versatzes in X und Y Richtung.
- * **Liniendicke**:
- * **Linienstil**: Möglich ist: Durchgehend (Standard), Gestrichelt, Punktiert, Strich-Punktiert, Strich-Punkt-Punkt.

Triller

Um den **Triller** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Triller**.

Hier können Sie die Standard Platzierung von Trillern Linien eingestellt werden:

- * **Platzierung**: Unter- oder Oberhalb der Notenzeile.
- * **Position darüber/darunter**: Einstellen der exakten Position mit Verwendung des Versatzes in X und Y Richtung.

Vibrato

Um den **Vibrato** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Vibrato**.

Hier können Sie die Standard Platzierung von Vibrato Linien eingestellt werden:

- * **Platzierung**: Unter- oder Oberhalb der Notenzeile.
- * **Position darüber/darunter**: Einstellen der exakten Position mit Verwendung des Versatzes in X und Y Richtung.

Phrasierung

Um den **Phrasierung** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Phrasierung**.

Hier können Sie die Darstellungs Eigenschaften von Phrasierungen Phrasierung eingestellt werden:

- * **Liniendicke**
- * **Pfeilbreite**

Textlinie

Um den **Textlinien** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Textlinien**.

Hier können Sie die Standard Platzierung von Textlinie Textlinie eingestellt werden:

- * **Platzierung**: Unter- oder Oberhalb der Notenzeile.
- * **Position darüber/darunter**: Einstellen der exakten Position mit Verwendung des Versatzes in X und Y Richtung.

Systemtextlinie

Um den **Systemtextlinien** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Systemtextlinien**.

Hier können Sie die Standard Platzierung von Systemtextlinie Systemtextlinie eingestellt werden:

* **Platzierung:** Unter- oder Oberhalb der Notenzeile.

* **Position darüber/darunter:** Einstellen der exakten Position mit Verwendung des Versatzes in X und Y Richtung.

Artikulationen, Ornamente

Um den **Artikulationen, Ornamente** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Artikulationen, Ornamente**.

Hier können Sie die Standard Platzierung von Vibrato Artikulationen, Ornamente.

* **Abstand Notenkopf**

* **Halsabstand**

* **Abstand Artikulation**

* **Größe Artikulation:** in Prozent

Fermaten

Um den **Fermaten** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Fermaten**.

Hier können Sie die Standard Platzierung von Fermaten festlegen:

* **Position darüber/darunter:** Gibt den Versatz in X und Y Richtung an.

* **Min. Abstand bei Auto-Platzierung**

Notenzeilentext

Um den **Notenzeilentext** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Notenzeilentext**.

Hier können Sie die Standard Platzierung und Autoplatzierung von Notenzeilentext einstellen:

* **Position darüber/darunter:** Gibt den Versatz in X und Y Richtung an.

* **Min. Abstand bei Auto-Platzierung**

Tempo Text

Um den **Tempotext** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Tempotext**.

Hier können Sie die Standard Platzierung und Autoplatzierung von Tempotext einstellen.

* **Position darüber/darunter:** Gibt den Versatz in X und Y Richtung an.

* **Min. Abstand bei Auto-Platzierung**

Liedtext

Um den **Liedtext** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Stil...** → **Liedtext**.

Liedtext

Platzierung: Darunter

Position darüber: X: 0,00sp, Y: -2,00sp

Position darunter: X: 0,00sp, Y: 3,00sp

Zeilenhöhe: 100,00%

Min. Rand oben: 1,0sp

Min. Rand unten: 2,0sp

Min. Abstand: 0,25sp

Strophenummer ausrichten

Liedtext Silbentrennstrich

Min. Trennstrichlänge: 0,40sp

Max. Trennstrichlänge: 0,80sp

Max. Trennstrichabstand: 16sp

Trennstrichdicke: 0,15sp

Abstand Silbe zu Trennstrich: 0,05sp

Trennstrich Y-Postionsverhältnis: 0,60

Trennstrich immer erzwingen

Liedtext Melisma

Melismadicke: 0,10sp

Abstand Silbe zu Melisma: 0,10sp

Ausrichtung: [Icons]

Liedtext

* **Platzierung:** Standard Position von Liedtext Zeilen im Verhältnis zur Notenzeile; Ober- oder Unterhalb kann gewählt werden.

* **Position darüber / darunter:** Der Versatz in X und Y Richtung für "Platzierung".

* **Zeilenhöhe:** Abstand zwischen Notenzeilen in Prozent.

* **Min. Rand oben:** Mindestabstand zwischen Liedtextzeile und Notenzeile.

* **Min. Rand unten:** Mindestabstand zwischen Liedtextzeile und Notenzeile.

- * **Min. Abstand:** Mindestabstand zwischen den Textzeilen.
- * **Strophenummer ausrichten**

Liedtext Silbentrennstrich

- * **Min. Trennstrichlänge:** Mindestlänge von Silbentrennstrichen.
- * **Max. Trennstrichlänge:** Maximale Länge von Silbentrennstrichen.
- * **Max. Trennstrichabstand:** Maximaler erlaubter Abstand zwischen Trennstrichen. Wenn Sie diesen Wert reduzieren, können sich nach Möglichkeit mehr Striche zwischen den Silben bilden - und umgekehrt.
- * **Trennstrichdicke:** Die Vertikale Dicke von Trennstrichen.
- * **Abstand Silbe zu Trennstrich**
- * **Trennstrich Y-Positionsverhältnis:** Legt die Vertikale Lage der Trennstriche fest.
- * **Trennstrich immer erzwingen:** Aktiviert um die Anzeige der Trennstriche zwischen Silben immer anzuzeigen.

Liedtext melisma

- * **Melismadicke:** Die (Vertikale) Dicke von Silbendehnungen.
- * **Abstand Silbe zu Melisma**
- * **Ausrichtung**

Siehe auch [Melismas](#).

Dynamikbezeichnungen

Um den **Dynamikbezeichnungen** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Dynamikbezeichnungen*.

Hier können Sie die Standard Platzierung und Autoplatzierung von Dynamikbezeichnungen eingegeben werden:

- * **Position darüber/darunter:** Gibt den Versatz in X und Y Richtung an.
- * **Min. Abstand bei Auto-Platzierung**

Übungsmarken

Um den **Übungsmarken** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Übungsmarken*.

Hier können Sie die Standard Platzierung und Autoplatzierung von Übungsmarken eingestellt werden:

- * **Position darüber/darunter:** Gibt den Versatz in X und Y Richtung an.
- * **Min. Abstand bei Auto-Platzierung**

Generalbass

Um den **Generalbass** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Generalbass*.

Generalbass:

Dies erlaubt den Standard Zeichensatz, die Größe, die Vertikale Position und die Zeilenhöhe festzulegen. [Generalbass](#).

Ausrichtung:

- * **Oben / Unten**

Stil:

- * **Modern / Historisch**

Akkordsymbole

Um den **Akkordsymbole** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Akkordsymbole*.

Hier können Sie die Standard Format und Platzierung von Akkordsymbole eingestellt werden:

Erscheinungsbild:

- * Wähle einen standard Akkordsymbol Stil. Möglich ist: Standard, Jazz, Benutzerdefiniert.

Schreibweise:

- * Wähle: Standard, Deutsch, Vollständig Deutsch, Solfeggio, Französisch

Automatische Großschreibung:

- * Wähle: moll-Akkorde in Kleinbuchstaben, Bassnoten in Kleinbuchstaben, Notennamen in Großbuchstaben.

Positionierung:

- * **Abstand zu Griffbrettdiagramm:** Der Abstand (in *sp*) vom Akkordsymbol zu einem Griffbrett Diagramm wenn beide in der gleichen Notenzeile angegeben werden. Der Wert überschreibt den oben eingestellten Wert "Standard Vertikale Position". Der Benutzer kann wählen ein Griffbrett Diagramm unterhalb darzustellen, indem er einen negativen Wert festlegt.
- * **Mindestakkordabstand:** Gibt den erlaubten Mindestabstand zwischen Akkordsymbole an.
- * **Maximale Verschiebung drücker:** Erhöht den Abstand zwischen dem Akkordsymbol in einem Takt und dem folgenden Taktstrich. Möglicherweise möchten Sie diesen Wert anpassen, wenn in der Partitur ein wiederkehrendes Problem mit Überlappung zwischen dem endgültigen Akkordsymbol in einem Takt und dem folgenden Akkordsymbol auftritt.

Wiedergabe:

* **Interpretation:** Wähle: Jazz, Wörtlich.

* **Akkordschichtung:** Wähle: Automatik, Nur Grundton, Schließen, Weit (2. Note 1 Oktave tiefer), 6 Noten, 4 Noten, 3 Noten

* **Dauer:** Wähle: Bis nächstes Akkordsymbol, Bis zum Ende des Taktes, Dauer Akkord/Pause.

Kapodaster Bundposition:

* **Kapodaster Bundposition:** Eingabe der Nummer auf der Kapodaster gesetzt wird um auszuwechselnde Akkorde, in Klammern, für alle Akkordsymbole in der Partitur festzulegen.

Griffbrettdiagramme

Um den **Akkordsymbole** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Griffbrettdiagramme*.

Dieser Abschnitt erlaubt die Einstellung von Format und Position für Griffbrettdiagramm.

- **Voreingestellte vertikale Position:** Ist der Abstand in *sp* von einem Neuen Griffbett zu einer Notenzeile. Ein negativer Wert kann verwendet werden.
- **Maßstab:** Vergrößern oder Verkleinern der Größe der Griffbretter in der Partitur.
- **Position Bundnummer:** Wähle: Rechts oder Links.
- **Schriftgröße Bundnummer:** Standard 200%.
- **Barré-Liniendicke**
- **Relative Punktgröße**
- **Saitenabstand**
- **Bundabstand**
- **Maximale Verschiebung drüber**
- **Maximale Verschiebung drunter**

Textstile

Um den **Textstile** Dialog zu öffnen, wählen Sie *Formatierung* → *Stil...* → *Textstile*.

Dieser Dialog erlaubt sämtliche Formatierungsstile von allen Text Elementen. Benutzerdefinierte Textstile können genutzt werden Inspektor.

OK / Abbrechen / Anwenden Schaltflächen

Alle Änderungen im **Stile** Dialog werden sofort in der Partitur umgesetzt, aber Sie können jederzeit auf die Schaltfläche *Abbrechen* klicken —das bewirkt, dass Sie den Dialog ohne Änderungen verlassen können. Beim Drücken auf die Schaltfläche *OK* werden sämtliche Änderungen in der Partitur *gespeichert* und das Fenster geschlossen.

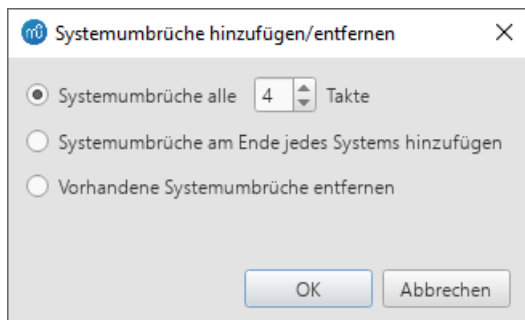
Seiteneinstellungen...

Siehe Seiteneinstellungen....

Systemumbrüche hinzufügen/entfernen...

Dieses Werkzeug kann Systemumbrüche hinzufügen oder entfernen über *alle* oder *Teile* der Partitur:

1. Wähle einen Bereich von Takten: wenn nichts ausgewählt ist, wird das Kommando auf die ganze Partitur angewendet.
2. Wähle *Formatierung* → *Systemumbrüche hinzufügen/entfernen...* Der folgende Dialog wird angezeigt:



3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen:
 - Systemumbrüche alle X (Zahl) Takte;
 - Systemumbrüche am Ende jedes Systems hinzufügen;
 - Vorhandene Systemumbrüche entfernen;
4. Drücken Sie die Schaltfläche *OK* zum Ausführen.

Dehnung/Stauchung

Dient zum Erhöhen, Verringern oder Zurücksetzen des horizontalen Abstands von Noten innerhalb ausgewählter Takte.

Dehnung/Stauchung

1. Wähle einen Bereich von Takten. Oder benutze die Tasten Strg+A um die gesamte Partitur auszuwählen.
2. Wähle eine der beiden Möglichkeiten:
 - o Um zu **Strecken**:
 - Verwenden Sie die Kurztasten } (rechte geschwungene Klammer) (Mac: Strg+Alt+9).
 - Oder von der Menüleiste, wähle Formatierung → Dehnung/Stauchung → D e h n e n.
 - o Um zu **Stauen**:
 - Verwenden Sie die Kurztasten { (linke geschwungene Klammer) (Mac: Strg+Alt+8).
 - Oder von der Menüleiste, wähle Formatierung → Dehnung/Stauchung → Stauen.

Dehnung/Stauchung zurücksetzen

Um die Dehnung/Stauchung zurückzusetzen - Standard Abstand = 1:

1. Wähle einen Bereich von Takten aus. Oder benutze die Tasten Strg+A um die ganze Partitur auszuwählen.
2. Von der Menüleiste wählen Sie Formatierung → Dehnung/Stauchung → Dehnung/Stauchung zurücksetzen....

Siehe auch Takt Eigenschaften. Dies erlaubt die genauere Dehnung/Stauchung.

Abweichende Textstilwerte auf Voreinstellung zurücksetzen

Um *alle* Textstile auf "Werkseinstellung" zu setzen:

- Von der Menüleiste wählen Sie Formatierung → Abweichende Textstilwerte auf Voreinstellung zurücksetzen .

Balken zurücksetzen

So stellen Sie die Balken auf den in den lokalen Zeitsignaturen definierten Modus zurück:

1. Wähle den Abschnitt der Partitur der zurückgesetzt werden soll. Wenn nichts ausgewählt ist, wird diese Funktion auf die gesamte Partitur angewendet.
2. Wähle Formatierung → Balken zurücksetzen .

Siehe auch Balken.

Formen und Positionen zurücksetzen

Das **Formen und Positionen zurücksetzen** Kommando stellt die standard Positionen, Noten, Notenhalsrichtungen (Bindebögen, Haltebögencommand, usw.) für gewählte Partitur Elemente. for selected score elements.

Zum Ausführen:

1. Wähle die Elemente oder den Bereich von der Partitur die zurückgesetzt werden soll. Oder verwenden Sie Strg+A um die gesamte Partitur auszuwählen.
2. Drücken Sie Strg+R; oder, von der Menüleiste wählen Sie Formatierung → Formen und Positionen zurücksetzen .

Stilvorlage laden / Stilvorlage speichern...

Es ist einfach, einen vollständigen Satz von Stilen (alle allgemeinen Stileinstellungen, alle Textstile, und Seiteneinstellungen...) mit der Funktion **Laden / Speichern** von einer Partitur zur anderen.

Benutzerdefinierte Stile laden:

1. Gehen Sie zu Formatierung → Stilvorlage laden....
2. Navigieren Sie zur Style-Datei (.mss) und wählen Sie sie aus und klicken Sie öffnen (oder doppelklick auf dem Filenamen).

Alle bestehenden Stile werden in der Partitur sofort automatisch aktualisiert.

Benutzerdefinierte Stile speichern:

1. Gehen Sie zu Formatierung → Stil speichern....
2. Namen eingeben und den **Stil** (standard Ordner ist gesetzt in ihren Einstellungen). Stile werden mit der Endung *.mss`in Dateien gespeichert.

Anerkung: Sie können auch einen bevorzugten Stil für Partituren und Instrumente in Partitur im Abschnitt MuseScore's Einstellungen.

Siehe auch

- [Ändern der Abstände zwischen Noten](#)
- [Aktualisieren von MuseScore 1.x, lokales Aktualisieren des Layouts. `layout`](#)

Weblinks

- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#) ↗ (MuseScore Tutorial)
- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10A Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#) ↗
- [MuseScore in 10 Easy Steps: Part 10B Layout and Formatting \(a video tutorial\)](#) ↗.

Takt

Um den **Takt** Dialog zu öffnen, wählen Sie `Formatierung` → `Stil...` → `Takt`.

Damit können Sie den Abstand zwischen verschiedenen Elementen innerhalb von Takten einstellen.

Anleitung

Wenn Sie eine **Taktstil**-Eigenschaft ändern, passt MuseScore die Partitur automatisch an, um die korrekten Abstände zwischen Noten und Pausen gemäß der besten Notensatzpraxis beizubehalten. Außerdem werden alle *Elemente*, die an Noten oder Pausen angehängt sind, wie Fingersätze, Dynamik, Linien usw., korrekt neu positioniert.

Alle Einstellungen, die sich auf die Taktbreite und den Notenabstand beziehen, sind *minimale* Werte. Die Takte werden automatisch gedehnt, falls erforderlich, um die vorhandenen [Seitenränder](#).

Alle nachfolgend aufgeführten Eigenschaften verwenden den **Notenzeile** (abgekürzt "sp") als Grundmaßeinheit. See [Seiteneinstellung: Maßstab](#) für mehr Details.

Möglichkeiten

- **Mindesttaktbreite:** Legt die minimale horizontale Länge von Takten fest. Bei Takten mit sehr wenig Inhalt (z. B. einer einzelnen Ganzen Note oder ganztaktigen Pause) wird der Takt nur bis zu diesem Minimum verkleinert. (Standard: 5,00 sp)
- **Abstände (1 = eng):** Verkleinert oder vergrößert den Abstand *nach* Noten oder Pausen. Diese Einstellung wirkt sich also nicht nur auf den Abstand zwischen den Noten aus, sondern auch zwischen der letzten Note und dem abschließenden Taktstrich. Für den Abstand zwischen dem *Anfang* des Taktes und der ersten Note oder Pause siehe **Notenrand links** (unten). (Standard: 1,200)
- **Mindestnotenabstand:** Legt den Minimalabstand zwischen einzelnen Noten oder Pausen fest. (Standard: 0,20 sp)
- **Note Abstand links:** Setzt den Abstand vom Beginn des Taktstrichs zur Ersten Note oder Pause. (Standard: 1,30 sp)
- **Abstand Note-Taktstrich:** Legt den Abstand zwischen einem Taktstrich und einer Note fest, (Standard: 1,50 sp)
- **Abstand Note-Vorschlagsnote:** Legt den Abstand zwischen einem Taktstrich und einer Vorschlagsnote fest, die vor der ersten eigentlichen Note in einem Takt auftritt (unabhängig von der Einstellung "Notenrand links"). (Standard: 1,00 sp)
- **Abstand Taktstrich-Versetzungszeichen:** Legt den Abstand zwischen einem Taktstrich und einem Versetzungszeichen (z.B: b,#). (Standard: 0,65 sp)
- **Linker Rand Schlüssel:** Legt den Abstand zwischen dem Anfang jeder Zeile und dem Notenschlüssel fest. (Diese Option wird selten benötigt.). (Standard: 0,80 sp)
- **Abstand Schlüssel-Taktstrich:** Legt den Abstand zwischen dem Taktanfang und einer Tonart fest. (Standard: 0,50 sp)
- **Rechter Rand Schlüssel / Tonart:** Legt den Abstand zwischen Schlüssel bzw. Tonart zum Rechten Rand fest. (Standard: 1,00 sp)
- **Abstand Schlüssel zu Tonart:** Legt den Abstand vom Notenschlüssel zu einer darauf folgenden Tonart fest. (Standard: 1,00 sp)
- **Abstand Schlüssel zu Taktart:** Legt den Abstand zwischen dem Notenschlüssel und der darauf folgenden Taktart fest (wenn keine Tonart dazwischen liegt). (Standard: 1,00 sp)
- **Linker Rand Tonart:** Legt den Abstand zu Tonartzeichen von links fest. (Standard: 0,50 sp)
- **Abstand Tonart zu Taktstrich:** Legt den Abstand von einer Tonart zur folgenden Taktart fest. (Standard: 1,00 sp)
- **Tonart zu Taktart:** Legt den Abstand von einer Tonart zu folgendem Taktartzeichen. (Standard 1,00 sp)

- **Linker Rand Taktart:** Legt den Abstand vom Linken Rand zu Taktart. (Standard: 0,63 sp)
 - **Abstand Taktart zu Taktstrich:** Legt den Abstand von Taktart zum Taktstrich fest. (Standard: 0,50 sp)
 - **Abstand Systemkopf:** Legt den Abstand von einem Notenschlüssel oder einer Tonart am Anfang eines Systems zur ersten Note oder Pause fest. (Standard: 2,50 sp)
 - **Abstand Systemkopf mit Taktart:** Legt den Abstand von einer Taktart am Anfang eines Systems zur ersten Note oder Pause fest. (Standard: 2,00 sp)
 - **Rand Mehrtaktpause:** Legt den Abstand bei Mehrtaktpausen und den Taktstrichen auf beiden Seiten fest. (Standard: 1,20 sp)
 - **Notenliniendicke:** Stellt die Linienstärke des Notensystems ein. Damit können Sie das Notensystem dicker und dunkler machen, wenn Sie eine bessere Sichtbarkeit auf Ihren Ausdrucken benötigen. (Standard: 0,11 sp)
- Anmerkung:** Änderungen an einzelnen Takten mittels **Dehnung/Stauchung** (using Formatierung → Dehnung/Stauchung → D e h n e n/Stauchen) werden danach berechnet, und sind proportional dem allgemein eingestellten Wert **Abstände** in den Einstellungen.

Seiteneinstellungen

Seiteneinstellungen erlaubt es die *überall gültigen* Partiturgrößen einzustellen Seitengröße, Seitenränder (ungerade Seiten/gerade Seiten), und Maßstab. Es ist eines der wichtigsten Layout-Werkzeuge in MuseScore - zusammen mit den Optionen, die unter Formatierung → Stil... eingestellt sind festzulegen.

Um den **Seiteneinstellungen** Dialog zu öffnen, wählen Sie **Formatierung** → **Seiteneinstellungen...**

Seitengröße

Hier können Sie das Papierformat auswählen, entweder nach dem Standardnamen (z. B. Letter oder A4) oder durch Angabe der Höhe und Breite in mm oder Zoll (verwenden Sie die Optionsfelder, um die zu verwendende Maßeinheit zu wählen). Das anfängliche Standard-Seitenformat hängt von Ihrer Lokalisierung ab - in den Vereinigten Staaten ist Papier im Format Letter Standard, in Europa ist es A4.

Sie können auch wählen, ob Sie Ihre Musik in der Ausrichtung **Landschaft** oder **Portrait** formatieren möchten, indem Sie die Optionsfelder verwenden. Sie können optional **zweiseitiges** Layout verwenden (d. h. Buchformat, mit gespiegelten linken und rechten Rändern für gerade und ungerade Seiten—siehe weiter unten).

Ränder ungerader/gerader Seiten

Mit den Einstellungen **Ränder ungerader Seiten** und **Ränder gerader Seiten** können Sie den bedruckbaren Bereich der Seiten festlegen. Neben der Änderung der Ränder um die Musik auf der Seite werden auch andere Einstellungen, wie die

Positionen von Kopf- und Fußzeilen, relativ zu den hier definierten Rändern berechnet.

Wenn das Kontrollkästchen "Zweiseitig" unter "Seitengröße" aktiviert ist, können Sie die Ränder für die Spiegelung ungerader und gerader Seiten unterschiedlich einstellen. Andernfalls kann nur ein Satz von Rändern geändert werden, der aber für alle Seiten gilt.

Um die Seitenränder in Ihrer Partitur auf dem Bildschirm (aber nicht im Druck) anzuzeigen, gehen Sie zu Ansicht → Zeige Seitenränder.

Maßstab

Mit der Eigenschaft **Skalierung** können Sie die Größe des Ergebnisses vergrößern oder verkleinern.

In MuseScore werden die Größen von Partiturelementen wie Notenköpfen, Notenhälsen, Vorzeichen, Notenschlüsseln usw. in einer Maßeinheit namens Spatium—abgekürzt zu sp (siehe Glossar) . Wenn Sie die Einstellung "Notensystembereich" ändern, folgen *alle* Partiturelemente dieser Einstellung, so dass die korrekten Proportionen erhalten bleiben. Die Ausnahme ist Text in dem Sie einen *absoluten* Wert einstellen können, unabhängig von "Skalierung".

Anmerkung: Eine Änderung der "Skalierung" ändert nicht immer die Anzahl der Systeme pro Seite, da der Systemabstand zwischen den unter "Min Systemabstand" und "Max Systemabstand" eingestellten Grenzen variieren kann (siehe Formatierung → Stil... → Seite).

Einheit

Hier können Sie wählen, ob die Werte in Inches oder Millimetern angezeigt werden sollen.

Erste Seitennummer

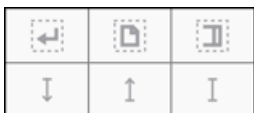
Legt die Nummer der ersten Seite der jeweiligen Partitur fest. Seitenzahlen unter 1 werden nicht gedruckt - wenn Sie z. B. die erste Seitenzahl auf -1 setzen, wird auf der ersten und zweiten Seite keine Seitenzahl angezeigt und die Seitenzahl 1 erscheint auf der dritten Seite.

Auf alle Auszüge anwenden

Die Schaltfläche Auf alle Auszüge anwenden ist verfügbar wenn Änderungen an *Auszügen*, und nicht die Hauptpartitur (siehe Auszüge erstellen). Wenn Sie die Seiteneinstellungen eines Auszugs ändern und möchten, dass die übrigen Auszüge dieselben Einstellungen haben, wird die Änderung mit dieser Schaltfläche in einem Zug auf alle Auszüge angewendet.

Umbrüche und Abstandshalter

Die **Umbrüche & Abstandshalter** Palette enthält folgende nichtdruckbare Symbole:



Die ersten drei Symbole werden Umbrüche genannt, die vertikalen Linien unter der Bezeichnung als Abstandshalter.

Umbrüche

Ein **Umbruch** kann sowohl auf einen Takt als auch einen Rahmen angewendet werden. Hierbei gibt es drei verschiedene Arten:

- **Systemumbruch:** erzwingt, dass der nächste Teil der Partitur in einem neuen System beginnt.
- **Seitenumbruch:** erzwingt, dass der nächste Teil der Partitur auf einer neuen Seite beginnt.
- **Abschnittsumbruch:** erzwingt, dass der nächste Teil der Partitur in einem neuen System und mit einem neuen Abschnitt beginnt (siehe unten). Bei Bedarf kann dieser mit einem Seitenumbruch kombiniert werden.

Anmerkungen: (1) Die Symbole der Umbrüche sind auf dem Bildschirm sichtbar, erscheinen aber nicht im Ausdruck. (2) Um Systemumbrüche über die *ganze* oder *Teilen* der Partitur hinzuzufügen (oder zu entfernen) siehe Systemumbrüche hinzufügen/entfernen. (3) Um einen Takt aufzuspalten siehe Takte bearbeiten: aufspalten und vereinigen.

Einen Umbruch zu einem Takt hinzufügen

Umbrüche können sowohl durch (1) ein *Tastaturkürzel* als auch (2) einem *Umbruchssymbol* aus einer Palette hinzugefügt werden.

Mit einem Tastaturkürzel

So fügen Sie einen **Systemumbruch** oder einen **Seitenumbruch** hinzu:

1. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten aus:
 - o Taktstrich;
 - o Takt;
 - o Notenkopf;
 - o Textelement, das einer Notenzeile zugeordnet ist (z.B. Liedtextsilbe, Akkordsymbol, Notenzeilentext etc.);
 - o Auswahl von Takten (wenn Sie diese Option wählen, wird ein Umbruch vor und nach der Auswahl eingefügt);
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - o **Systemumbruch**: Drücken Sie ↵.
 - o **Seitenumbruch**: Drücken Sie Strg+↵ (Mac: Cmd+↵).

Mit einem Umbruchssymbol aus der Palette

Jeder Umbruch kann aus einer Palette eines Arbeitsplatzes hinzugefügt werden:

1. Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten aus:
 - o Taktstrich;
 - o Takt;
 - o Notenkopf;
 - o Textelement, das einer Notenzeile zugeordnet ist (z.B. Liedtextsilbe, Akkordsymbol, Notenzeilentext etc.);
 - o Auswahl von Takten (wenn Sie diese Option wählen, wird ein Umbruch vor und nach der Auswahl eingefügt);
2. Doppelklicken Sie auf ein Umbruchssymbol in einer Palette.
 - Alternativ können Sie jedes beliebige Umbruchssymbol aus einer Palette auf einen Taktziehen.

Einen Umbruch einem Rahmen hinzufügen

Um einen Umbruch einem Rahmen hinzuzufügen, nutzen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Ziehen Sie einen Umbruch aus einer Palette auf einen Rahmen.
- Wählen Sie einen Rahmen aus und doppelklicken Sie danach auf ein Umbruchssymbol der Palette.

Umbrüche löschen

Nutzen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie ein oder mehrere Umbrüche aus und drücken Sie Entf.

Siehe auch: Systemumbrüche hinzufügen/entfernen.

Umbrüche verschieben

Obwohl Umbrüche auf der Druckausgabe nicht sichtbar sind, können Sie sie bei Bedarf neu positionieren, indem Sie Bearbeitungsmodus darauf und mit den Pfeiltasten der Tastatur (siehe Position von Textobjekten anpassen).

Abschnittumbruch

Ein **Abschnittswechsel** wird, wie der Name schon sagt, verwendet, um separate Abschnitte innerhalb einer Partitur zu erzeugen. Wie ein **Systemwechsel** erzwingt er, dass der nächste Takt oder Rahmen ein neues System beginnt, und kann bei Bedarf auch in Verbindung mit einem **Seitenwechsel** verwendet werden. Ein Abschnittswechsel kann z. B. verwendet werden, um ein Stück in einzelne Sätze zu unterteilen.

Jeder Abschnitt kann seine eigene Takt Nummerierung unabhängig vom Rest der Partitur haben. Standardmäßig ist der erste Takt eines Abschnitts mit "1" nummeriert (siehe Bild unten), obwohl die Nummer, wie der erste Takt der Partitur selbst, nicht angezeigt wird, es sei denn, sie ist im Menü Takt Eigenschaften Dialog. Mit demselben Dialog können Sie die Nummerierung nach Ihren Wünschen ändern.

Wenn Sie die Taktart oder die Tonart am Anfang des neuen Abschnitts ändern, werden am Ende des vorherigen Abschnitts keine Wechsel eingefügt. Siehe Beispiel unten:



Wenn Sie die Partitur abspielen, fügt das Programm eine kurze Pause zwischen den einzelnen Abschnitten ein. Außerdem sendet der erste Ende-Wiederholungsstrich in einem Abschnitt den Wiedergabe-Cursor immer an den Anfang des Abschnitts, so dass ein Start-Wiederholungsstrich optional ist.

Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Abschnittswechsel und wählen Sie **Abschnittswechsel-Eigenschaften...**, um diesen festzulegen:

- Pausenlänge;
- Wenn das erste System des neuen Abschnitts lange Instrumentennamen anzeigt;
- Wenn der neue Abschnitt mit der Nummerierung der Takte bei 1.

Abstandshalter

Es gibt drei Arten von **Abstandshaltern**:

- **Abstandshalter nach oben:** Ein nach oben gerichteter Pfeil. Zum Hinzufügen von Platz *oberhalb* eines Notensystems.
- **Abstandshalter nach unten:** Ein nach unten gerichteter Pfeil. Zum Hinzufügen von Platz *unter* einem Notensystem.
- **Notenzeilen Abstandshalter nach unten fixiert:** Sieht aus wie ein Großbuchstabe "I". Zum Festlegen des Abstands zwischen zwei Notensystemen (nützlich, um Stil- oder Autoplace-Einstellungen nur an einer Stelle außer Kraft zu setzen). Negative Werte sind möglich.

Anmerkung: Abstandshalter können nicht auf einen Rahmen angewendet werden.

Abstandshalter hinzufügen

Nutzen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wähle einen Takt, dann doppelklicken in der Palette Abstandshalter Symbol.
- Ziehen Sie ein Abstandshalter Symbol von der Palette auf einen Takt.

Abstandssymbole sind auf dem Bildschirm sichtbar, erscheinen aber nicht auf Ausdrucken.

Anmerkung: Die Abstandshalter sind nur für *lokale* Anpassungen vorgesehen. Wenn Sie den Abstand zwischen Notensystemen in der *gesamten* Partitur anpassen möchten, verwenden Sie die Einstellungen in Formatierung → Stil... → Seite stattdessen.

Abstandshalter anpassen

Um die Höhe eines **Spacers** einzustellen, wählen Sie eine dieser Optionen:

- Doppelklicken Sie auf den Abstandshalter und ziehen Sie den blauen Endgriff nach oben und unten.
- Doppelklicken Sie auf den Abstandshalter und verwenden Sie $\uparrow\downarrow$ Tasten und/oder $\text{Strg}+\uparrow\downarrow$ um den Endhandgriff nach oben und unten zu bewegen.
- Klicken (oder doppelklicken) Sie auf den Abstandshalter und passen Sie die Eigenschaft Höhe im Fenster Inspekteur.

Abstandshalter löschen

- Klicken Sie auf den Abstandshalter und drücken Sie die Taste Entf key.

Siehe auch

- System Umbrüche Hinzufügen/Entfernen

Rahmen

Ein **Rahmen** ist eine rechteckige Freifläche für Leerraum, Text oder Bilder in der Partitur. Er kann einer von drei Typen sein:

- Horizontal: Wird verwendet, um eine Unterbrechung in einem bestimmten System zu erzeugen. Kann ein oder mehrere Textobjekte und/oder Bilder enthalten.
- Vertikal: Wird oberhalb einer Anlage eingefügt oder an die letzte Anlage angehängt. Kann ein oder mehrere Textobjekte und/oder Bilder enthalten.
- Text: Wird oberhalb einer Anlage eingefügt oder an die letzte Anlage angehängt. Kann nur ein Textobjekt enthalten.

Horizontaler Rahmen

Ein **Horizontaler Rahmen** wird verwendet um eine Unterbrechung in einem Notensystem zu erstellen. Zum Beispiel können sie:

- Erstellen Sie eine Coda, mit einer einstellbaren Lücke, die sie vom Rest der Partitur trennt (wie im Beispiel unten).



- Erzeugen Sie einen Versatz am Anfang der Partitur, wo es keinen Notensystemnamen gibt, um die gleiche Funktion auszuführen.
- Erstellen Sie einen einstellbaren rechten Rand am Ende eines Systems.
- Schaffen Sie Platz für etwas Text oder Bild(er).
- Schaffen Sie einen Abstand zwischen einem "historischen Incipit" und dem Beginn der modernen Ausgabe.

Horizontalen Rahmen einfügen/anhängen

Siehe [Rahmen erstellen](#) (unten).

Horizontalen Rahmen anpassen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Klicken Sie auf den Rahmen (Doppelklick vor Version 3.4) und ziehen Sie den Griff nach rechts oder links.
- Wählen Sie den Rahmen aus und stellen Sie "Breite" im [Inspekteur](#) ein.

Text oder Bild in einem horizontalen Rahmen einfügen

- **Text hinzufügen:** Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Rahmen und wählen Sie [Hinzufügen](#) → Text.
- **Bild hinzufügen:** Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Rahmen und wählen Sie [Hinzufügen](#) → Bild.

Vertikaler Rahmen

Ein **vertikaler Rahmen** kann oberhalb eines Systems eingefügt oder an das letzte System angehängt werden. Es kann ein oder mehrere Textobjekte und/oder Bilder enthalten. Die Höhe ist einstellbar und die Breite entspricht der Systembreite.

Sie kann z. B. verwendet werden, um:

- Erstellen Sie einen Bereich am Kopf einer Partitur für den Text von Titel/Untertitel/Komponist/Texter usw. (siehe [unten](#)).
- Erstellen Sie eine Titelseite (siehe [unterhalb](#)).
- Hinzufügen von ein- oder mehrspaltigem Liedtext (am Ende einer Partitur).
- Erstellen von Untertiteln und anderen Anmerkungen zwischen Systemen.

Vertikaler Rahmen einfügen/anhängen

Siehe [Rahmen erstellen](#) (unten).

Vertikalen Rahmen anpassen

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Klicken Sie auf den Rahmen (Doppelklick vor Version 3.4) und ziehen Sie den Griff nach oben oder unten.
- Wählen Sie den Rahmen aus und stellen Sie "Höhe" im [Inspekteur](#).

Eigenschaften des vertikalen Rahmens ändern

Wenn Sie den Rahmen auswählen, können Sie verschiedene Parameter im [Inspekteur](#) anpassen:

▼ Vertikaler Rahmen	
Abstand oben:	7,00sp
Abstand unten:	7,00sp
Höhe:	10,00sp
Linker Rand:	0,00mm
Rechter Rand:	0,00mm
Oberer Rand:	0,00mm
Unterer Rand:	0,00mm
<input checked="" type="checkbox"/> Automatische Größe einschalten	

Abstand oben: Stellt den Abstand zwischen Rahmen und darüber liegendem Element ein.

Abstand unten: Passt den Abstand zwischen Rahmen und darunter liegendem Element an.

Höhe: Stellt die Höhe des Rahmens ein.

Linker Rand: Verschiebt linksbündige Textobjekte nach rechts.

Rechter Rand: Verschiebt rechts ausgerichtete Textobjekte nach links.

Oberer Rand: Verschiebt oben ausgerichtete Textobjekte nach unten (siehe auch [Formatierung](#) → [Stil...](#) → [Seite](#)).

Unterer Rand: Verschiebt unten ausgerichtete Textobjekte nach oben (siehe auch [Formatierung](#) → [Stil...](#) → [Seite](#)).

Text oder Bild in den vertikalen Rahmen einfügen

- **Text hinzufügen:** Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Rahmen und wählen Sie [Hinzufügen](#) → [Text](#).
- **Bild hinzufügen:** Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Rahmen und wählen Sie [Hinzufügen](#) → [Bild](#).

Sie können beliebig viele Objekte innerhalb eines Rahmens erstellen. Deren Positionen können Sie unabhängig voneinander durch Ziehen oder, genauer gesagt, durch Ändern der Offset-Werte im Inspektor anpassen. So formatieren Sie Textobjekte, siehe [Text bearbeiten](#) und [Text Stil und Eigenschaften](#).

Einfügen horizontaler Rahmen in vertikalen Rahmen

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Rahmen und wählen Sie [Hinzufügen](#) → [Rahmen](#) -> [Horizontalen Rahmen](#) einfügen.

Der [Horizontale Rahmen](#) wird automatisch *linksbündig* ausgerichtet und füllt den gesamten vertikalen Rahmen aus. Um es *rechtsbündig* auszurichten:

1. Verringern Sie die [Breite](#) des horizontalen Rahmens.
2. Heben Sie die Auswahl des Rahmens auf und ziehen Sie ihn nach rechts. Um die Linksausrichtung wiederherzustellen, ziehen Sie den Rahmen nach links.

"Titel" Rahmen

Am Anfang einer Partitur wird automatisch ein vertikaler Rahmen erstellt, der den Titel, den Untertitel, den Komponisten, den Textdichter usw. anzeigt, wenn Sie die Informationsfelder auf Seite 1 des [Neuer Partitur-Assistent](#).

Wenn die Partitur am Anfang keinen vertikalen Rahmen hat, können Sie einen solchen wie folgt erstellen:

1. Vom Menü wählen Sie [Hinzufügen](#) → [Text](#) → [Titel/Untertitel/Komponist/Texter](#);
2. Geben Sie den benötigten Text ein;
3. Drücken Sie [Esc](#), oder klicken Sie auf einen leeren Bereich zum Verlassen.

Textrahmen

Ein **Text-Frame** sieht aus wie ein [vertikaler Rahmen](#), ist aber für die Texteingabe spezialisiert: Pro Rahmen ist ein Textobjekt erlaubt. Die Höhe vergrößert sich automatisch, um sich dem Inhalt anzupassen, und es gibt keinen Griff zur Höheneinstellung.

Ein Textrahmen kann z. B. verwendet werden, um:

- Erstellen von Liedtext am Ende einer Partitur.
- Erstellen von Untertiteln und anderen Anmerkungen zwischen Systemen.
- Erstellen Sie eine leere [leere] Seite und fügen Sie sie an beliebiger Stelle in der Partitur ein, auch am Anfang.

Textrahmen hinzufügen/anhängen

Siehe [Rahmen erstellen](#) (unten).

Textrahmen Eigenschaften ändern

Wenn Sie den Rahmen auswählen, können Sie verschiedene Parameter im Inspektor anpassen:

Abstand oben: Stellt den Abstand zwischen Rahmen und darüber liegendem Element ein.

Abstand unten: Passt den Abstand zwischen Rahmen und darunter liegendem Element an.

Höhe: Stellt die Höhe des Rahmens ein.

Linker Rand: Verschiebt linksbündige Textobjekte nach rechts.

Rechter Rand: Verschiebt rechts ausgerichtete Textobjekte nach links.

Oberer Rand: Verschiebt oben ausgerichtete Textobjekte nach unten.

Unterer Rand: Verschiebt unten ausgerichtete Textobjekte nach oben.

Rahmen erstellen

Rahmen in die Partitur hinzufügen

Durch Menü:

1. Wähle einen Takt;
2. Vom Menü wählen Sie Hinzufügen → Rahmen → Horizontal/Vertikal/Text Rahmen Hinzufügen.

Aus einem Takt:

1. Rechtsklick auf einen Takt
2. Wählen Sie Hinzufügen → Horizontal/Vertikal/Text Rahmen Hinzufügen.

Von der Palette:

Siehe [Anwenden Symbole aus Palette](#).

Rahmen an die Partitur anhängen

- Vom Menü wählen Sie Hinzufügen → Rahmen → Horizontal/Vertikal/Text Rahmen Anhängen.

Rahmen löschen

Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie die Rahmenbegrenzung und drücken Sie **Entf**.
- Wählen Sie die Rahmenbegrenzung aus, klicken Sie dann mit der rechten Maustaste auf den Rahmen und wählen Sie **Löschen**.

Umbrüche anwenden

System, Seiten oder Abschnitt [Umbrüche](#) können in Rahmen genauso wie in Takten verwendet werden.

Verwenden Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Wählen Sie einen Rahmen aus und klicken Sie (Doppelklick vor Version 3.4) ein [Paletten](#) Umbruchsymbol (z.B.: Umbrüche & Abstandhalter Palette).
- Ziehen Sie ein Umbruchssymbol aus einer Palette auf einen Rahmen.

Siehe auch

- [Text Eigenschaften](#): um einen visuellen Rahmen (Umrandung) um den Text zu setzen.
- [Takte einfügen](#): um Takte vor einem Rahmen einzufügen.

Weblinks

- [How to add a block of text to a score](#) [↗] (MuseScore HowTo)
- [How to create a blank or title page at the beginning of a score](#) [↗]
- [Page Formatting in MuseScore 1.1 - 1. Frames, Text & Line Breaks](#) [↗] [video]

Bilder

Sie können Bilder verwenden, um Notenblätter zu illustrieren oder Symbole hinzufügen, die nicht in den Standard-[Paletten](#) vorhanden sind. MuseScore unterstützt folgende Formate:

- PNG (*.png)
- JPEG (*.jpg and *.jpeg)
- SVG (*.svg) (MuseScore unterstützt hier noch nicht: Schattieren, Verwischen, Abschneiden oder Maskieren).

Bild hinzufügen

Wählen Sie eine der folgenden Möglichkeiten:

- Ziehen Sie eine Bilddatei entweder in einen entweder vertikalen oder horizontalen Rahmen, oder auf eine Note oder Pause in der Partitur.
- Rechtsklicken Sie in einen Rahmen, wählen Sie Hinzufügen → Bild, und wählen ein Bild in der Dateiauswahl aus.

Sobald es in eine Partitur importiert wurde, kann ein Bild (genau wie andere Partiturelemente) bei Bedarf [Knoten: 278614,fragment="add-element-to-palette",title="zu einer Palette hinzufügen"] sein.

Bild ausschneiden/kopieren und einfügen

1. Klicken Sie auf das Bild in der Partitur.
2. Wenden Sie eines der Standard Kopieren/Ausschneiden Kommandos an.
3. Klicken Sie auf eine Note oder Pause in einem Rahmen.
4. Wenden Sie eines der Standard Einfügen Kommandos an.

Bild ändern



Die Größe des eingefügten Bildes kann mittels Doppelklick und ziehen der Anfasser verändert werden. Wenn Sie Breite oder Höhe unabhängig voneinander verändern wollen, müssen Sie zuerst im Inspekteur "Festes Seitenverhältnis" abschalten.

Die Lage des Bildes kann durch ziehen mit der Maus verändert werden.

Siehe auch

- Schnappschuss
- Benutzerdefinierte Paletten


Weblinks

- [How to create an ossia with image capture](#)  (MuseScore HowTo)
- [How to create an ossia with another staff](#)  (MuseScore HowTo)

Schnappschuss

MuseScore **Schnappschuss** erlaubt einen beliebigen Ausschnitt des Partiturfensters zu speichern. Dabei sind die Formate PNG, PDF und SVG unterstützt.

Schnappschuss speichern

1. Klicken auf dem **Schnappschusswerkzeugknopf** (dieser ist umschaltbar - ein/aus) .
2. Drücken Sie Umschalt + Mausziehen um ein neues Auswahlrechteck zu erstellen.
3. Zur Feineinstellung des Rechtecks, sofern benötigt, verschieben Sie mit der Maus das Rechteck oder wählen die "Positionsangaben" im Abschnitt "Bilderfassung" im Inspekteur.
4. Zur Feineinstellung der Rechtecksfläche, wenn benötigt, verschieben Sie mit der Maus einen der acht Anfasser, oder verändern die "Größe" im Inspektor.
5. Rechtsklicken Sie innerhalb des gewählten Rechtecks um das **Kontextmenü** aufzurufen.
Wählen Sie die benötigte Option.
 - **Speichern als (Druckmodus)**. Dies sichert ein Bild der ausgewählten Fläche und wird so ausgeschnitten, wie es gedruckt werden würde, z.B.:



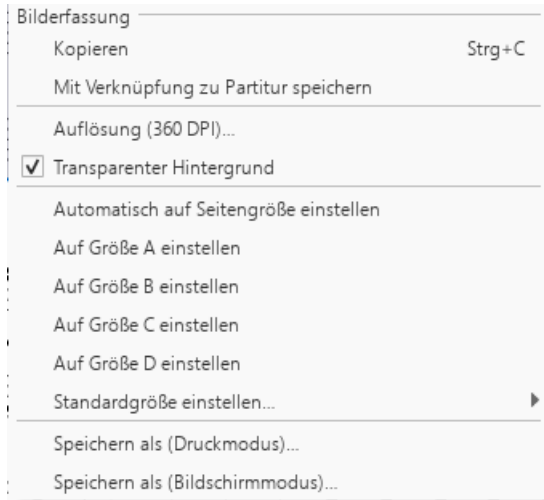
- **Speichern als (Bildschirmmodus)**. Dies sichert eine Auswahl des aktuellen Bildschirms, inklusive aller Zeilenumbrüche Symbole, unsichtbare Elemente usw., z.B.:



Sie können das Bild in eine PNG (Standard), SVG oder PDF Datei speichern.

Schnappschuss Kontextmenü

Rechtsklicken Sie innerhalb des Auswahlrechtecks und öffnen das **Schnappschuss Kontextmenü** (Mac: Strg + Klick, oder 2-Finger-tap):



- **Kopieren:** Wählen Sie dieses um eine Kopie von dem Bild zu erstellen, bevor Sie dieses in das selbe oder eine andere MuseScore Datei einfügen.
- **Mit Verknüpfung zu Partitur speichern:** Wählen Sie diese Option, um ein Bild mit einem Link zur MuseScore-Datei zu kopieren. Wenn Sie dies in ein Programm einfügen, das dies unterstützt, können Sie auf das Bild klicken, um die de MuseScore-Datei zu öffnen.
- **Auflösung:** Setzen Sie hier die Auflösung, und Set the resolution, und damit die Größe des gespeicherten oder kopierten Bildes. Versuchen Sie zunächst 100 dpi, wenn Sie sich nicht sicher sind.
- **Transparent Hintergrund:** Schalten Sie die Bildtransparenz ein oder aus.
- **Automatisch auf Seitengröße einstellen:** Passt das Auswahlrechteck an die Seite an.
- **Auf Größe A/B/C/Deinstellen:** Wählen Sie ein benutzerdefiniertes Auswahlrechteck (wie unten festgelegt).
- **Standardgröße einstellen...:** Wählen Sie ein benutzerdefiniertes Auswahlrechteck (wie unten festgelegt). Ändern Sie die Größe des Auswahlrechtecks und wählen Sie dann "Größe A / B / C / D festlegen", um es zu speichern.

Siehe auch

- [Bilder](#)

Weblinks

- [Create an ossia with image capture](#) ↗ (MuseScore HowTo)
- [How to create an ossia with another staff](#) ↗ (MuseScore HowTo)

Elemente ausrichten

Beim Ziehen eines Elements:

- So beschränken Sie die Bewegung nur auf die **Horizontale**: Klicken und halten Sie das Element, drücken Sie Strg, und ziehen das Element nach links oder rechts.
- So beschränken Sie die Bewegung nur auf die **Vertikale**: Klicken und halten Sie das Element, drücken Sie Umschalt, und ziehen das Element nach oben oder unten.

Am Raster ausrichten

Am Raster ausrichten ist eine Funktion, mit der Sie ein Element in präzisen Schrittzügen ziehen können - nützlich für die genaue Positionierung.

Versatz: X: 0,00sp
Y: 0,00sp

Um das Ausrichten am Raster zu aktivieren, wählen Sie ein Element aus und klicken Sie auf eine der beiden Schaltflächen, die sich rechts neben dem Versatz für X (Horizontal) und Y (Vertikal) im **Inspektor** befinden. Sie können das Element dann in Schritten ziehen, die dem *Rasterabstand* entsprechen. Der Standardwert ist 0,5 sp.

So ändern Sie den **Rasterabstand**:

1. Rechtsklick auf jede der Schaltflächen zum Ausrichten am Raster im Inspektor, und wählen Raster konfigurieren.
2. Stellen Sie nach Bedarf Werte für den horizontalen und vertikalen Rasterabstand ein.

Themen für Fortgeschrittene

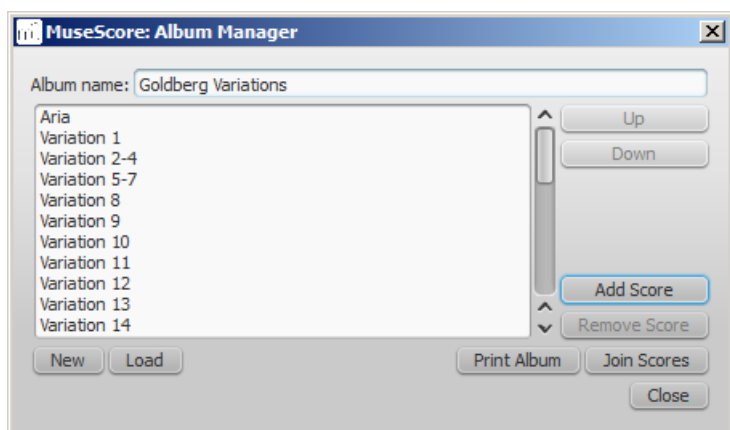
Album

Die Album-Funktion wurde für 3.x deaktiviert. Sie wird in 4.0 wieder verfügbar sein..

Anmerkung: Diese Funktion kann in "Nightly"-Versionen mit dem Kommandozeilenparameter "-e" erreicht werden; ist aber doch noch sehr rudimentär. Wie diese Funktion funktionieren soll wird weiter unten beschrieben.

Mit dem Album-Manager können Sie eine Liste mit mehreren Partituren vorbereiten und die Liste als Albumdatei (*.album") speichern, alle Partituren als einen langen Druckauftrag mit konsistenten Seitenzahlen drucken oder sogar die Partituren zu einer einzigen neuen MSCZ-Partitur zusammenfügen. Dies ist ideal zum Vorbereiten eines Übungsbuchs oder zum Kombinieren mehrerer Sätze einer Orchestrierung.

Um den Album-Manager zu öffnen, gehen Sie zu Datei → Album...



Album erstellen

1. Um ein neues Album zu erstellen, klicken Sie auf die Schaltfläche **Neu**. Geben Sie oben im Feld "Albumname:" einen Titel ein.
Anmerkung: Derzeit kann man keinen Namen eingeben.
2. Um dem Album Partituren hinzuzufügen, klicken Sie auf **Partitur hinzufügen**. Es erscheint ein Dateiauswahldialog, in dem Sie eine oder mehrere Partituren aus Ihrem Dateisystem auswählen können. Klicken Sie auf **OK**.
3. Die Partituren, die Sie hinzufügen, werden in einer Liste im Album-Manager angezeigt. Sie können ihre Reihenfolge ändern, indem Sie eine Partitur auswählen und auf die Schaltfläche **Auf** oder **Ab** klicken.

Album laden

Wenn Sie zuvor ein Album erstellt haben, können Sie es über den Album-Manager öffnen, indem Sie auf die Schaltfläche **Laden** klicken. Es erscheint ein Dateiauswahldialog, mit dem Sie die .album-Datei aus Ihrem Dateisystem laden können.

Album drucken

Um ein Album zu drucken, als wäre es ein einzelnes Dokument, klicken Sie auf **Album drucken**. Die in den Album Manager geladenen Partituren werden in der Reihenfolge, in der sie aufgelistet sind, mit den richtigen Seitenzahlen gedruckt, wobei die Werte für den Seitenzahlenversatz im Menü **Formatierung** → **Seiteneinstellungen...** → **Erste Seitennummer für alle** außer der ersten Partitur. Da das Album in einem Druckauftrag gedruckt wird, funktioniert auch der doppelseitige Druck (Duplexdruck) wie erwartet.

Partituren verbinden

Um mehrere Partituren in einer einzigen .mscz-Datei zu kombinieren, klicken Sie auf [Partituren verbinden](#). Die Partituren werden in der gewählten Reihenfolge zu einer einzigen Partitur zusammengefasst. Wenn nicht bereits vorhanden, [Zeilen-](#) und [Umbrüche](#) werden zum letzten Takt hinzugefügt oder [Rahmen](#) der einzelnen Punkte in der kombinierten Datei. Alle Stileinstellungen werden aus der ersten Partitur übernommen, abweichende Stileinstellungen aus nachfolgenden Partituren werden ignoriert.

Alle Partituren sollten die gleiche Anzahl von Stimmen und Notensystemen haben, damit dies korrekt funktioniert, idealerweise mit den gleichen Instrumenten in der gleichen Reihenfolge. Wenn die Partituren die gleiche *Anzahl* von Instrumentennamen haben, aber nicht die gleichen, oder nicht in der gleichen Reihenfolge, dann überschreiben die Instrumentennamen der ersten Partitur die der nachfolgenden Partituren. Wenn einige der Partituren weniger Instrumente haben als die erste Partitur, dann empty staves will be created for those sections. **Jeder Teil oder jedes Notensystem, das in der ersten Partitur nicht vorhanden ist, geht in der verbundenen Partitur verloren.**

Album speichern

Beim Anklicken der [Schließen](#) Schaltfläche, werden Sie aufgefordert, Ihr Album als eine .album-Datei zu speichern. Diese Datei ist nicht dasselbe wie eine [verbundene Partitur](#); it simply consists of the list of scores. Album files can be loaded into the Album Manager as described [oben](#).

Alte Musik

MuseScore bietet mehrere spezialisierte Funktionen, um Stiche von Alter Musik (insbesondere Mittelalter und Renaissance) zu erstellen, ähnlich wie bei kommerziellen Ausgaben ab dem 20. Jahrhundert.

Notation ohne Unterbrechung der Notenlängen durch Taktstriche

In MuseScore werden Noten, die länger als die Dauer eines Taktes dauern, normalerweise über Taktstriche hinweg gebunden. MuseScore verfügt jedoch über eine spezielle Funktion, die es ermöglicht, die Notenwerte intakt anzuzeigen, ohne sie auf diese Weise aufzuteilen und zu binden. Dadurch können Sie Musik notieren, die nicht getaktet (d. h. nicht in Takte unterteilt) ist, wie z. B. die der **Renaissance**:

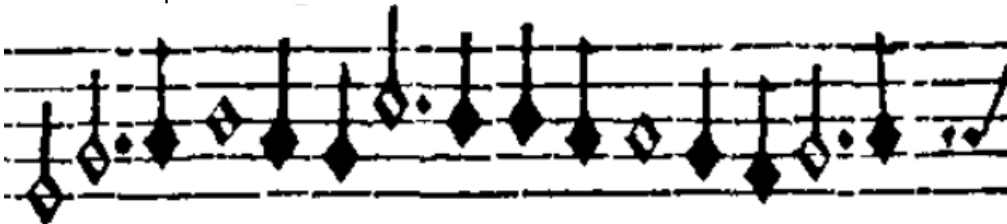
1. Wählen Sie in der Menüleiste [Formatierung](#) → [Stil...](#) → [Partitur](#).
2. Kreuzen Sie das Kästchen mit der Bezeichnung "Notendauer über Taktgrenze hinweg anzeigen (EXPERIMENTELL, nur alte Musik!)"

Notendauer über Taktgrenze hinweg anzeigen (EXPERIMENTELL, nur alte Musik!)

3. Klicken Sie auf "OK" oder "Übernehmen". Die vorhandene Partitur wird sofort aktualisiert.

Beispiel

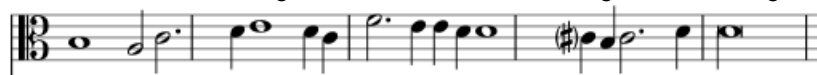
1. Das folgende Beispiel zeigt einen Ausschnitt aus der Originalpartitur von "De Profundis Clamavi" für 4 Stimmen von Nicolas Champion:



2. Der gleiche Ausschnitt wird in MuseScore angezeigt:



3. Und nach der Aktivierung von "Notenwerte über Taktgrenzen hinweg anzeigen"



4. Um die Taktstriche loszuwerden, deaktivieren Sie einfach das Kontrollkästchen "Taktstriche anzeigen" im Dialog Notensystem / Stimmeneigenschaften. Siehe auch [Mensurstrich](#) (below).

Anmerkung: Die Funktion befindet sich noch in der Entwicklung und kann Fehler enthalten. Der längste unterstützte Notenwert ist die Longa (eine punktierte Longa wird noch aufgebrochen und umgebunden).

Mensurstrich

Da ein komplettes Fehlen von Taktstrichen die Aufführung der Musik für heutige Musiker erschweren könnte, haben sich viele moderne Stecher auf einen Kompromiss geeinigt, der *Mensurstrich* genannt wird und bei dem die Taktstriche zwischen, aber nicht quer zu den Notensystemen gezogen werden.



Zum Platzieren von Taktstrichen zwischen Notensystemen:

1. Im untersten Notensystem (normalerweise das unterste Notensystem eines Systems), in dem die vorgeschlagenen *Mensurstriche* benötigt werden, deaktivieren Sie die Option "Taktstriche anzeigen" im Dialog Notensystem / Stimmeneigenschaften;
2. Klicken Sie im Notensystem über der Stelle, an der Sie die *Mensurstriche* haben möchten, mit der rechten Maustaste auf einen Taktstrich und wählen Sie *Auswählen* → *Alle ähnlichen Elemente* (oder einen Satz übereinanderliegender Taktstriche auswählen, mit *Auswählen* → *Alle ähnlichen Elemente in der gleichen Notenzeile*);
3. Im Abschnitt **Taktstrich** des Inspektors, markieren Sie die Option "Spanne zur nächsten Notenzeile";
4. Im Abschnitt **Taktstrich** des Inspektors, stellen Sie den Wert "Spanne von" so ein, dass die Oberkante der Taktstriche auf die untere Linie des Notensystems trifft;

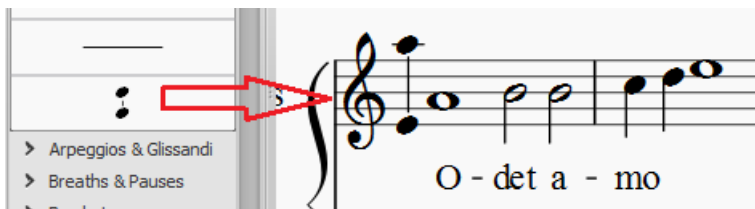
Anmerkung: Es ist wichtig, von den untersten Notensystemen *nach oben* zu arbeiten.

Tonumfang

Bevor es das Konzept einer absoluten Tonhöhe gab, mussten Interpreten Vokalmusik "on the fly" in einen für ihr Ensemble singbaren Bereich transponieren. Um ihnen dabei zu helfen, wurde manchmal ein **Tonumfang** eingefügt, der den gesamten Bereich einer Stimme zu Beginn des Stücks markiert.

Verwenden Sie zum Anlegen eines Tonumfangs eine der folgenden Methoden:

- Ziehen Sie das Tonumfang-Symbol (aus dem Bereich Linien Palette des Erweiterten Arbeitsbereichs) auf einen Notenschlüssel.
- Wählen Sie einen oder mehrere Schlüssel aus, und klicken Sie dann (vor Version 3.4 mit Doppelklick) auf das Tonumfang-Symbol (im Feld Linien Palette des Erweiterten Arbeitsbereichs) auf einen Notenschlüssel.



Bei der Anwendung zeigt der Tonumfang automatisch den Notenbereich der Partitur an: Wenn es einen Abschnittswchsel gibt, dann wird *nur* der Notenbereich des Abschnitts angezeigt. Jenseits des Abschnittsbruchs kann ein neuer Tonumfang angelegt werden.

Der Notenbereich des Tonumfangs kann manuell angepasst werden, indem Sie ihn auswählen und die Werte für "Obere Note" und "Untere Note" im Inspekteur eingeben. Zum automatischen Abgleich klicken Sie auf die *An Notenzeile anpassen* Schaltfläche im Inspekteur.

Mensurale Taktangabe

In der Mensuralnotation geben die Taktangaben nicht die Länge der Takte wieder, sondern die Länge der Breven und Semibreven. MuseScore unterstützt mensurale Taktangaben eher als eine Art Anzeige im „Eigenschaften Taktart“-Dialog, denn als Symbol. Eine Möglichkeit der Anwendung ist z.B., wenn Renaissancekomponisten gleichzeitig verschiedene Stimmen in unterschiedlichen Taktarten notiert haben, ohne dabei Triolen zu benutzen (also eine Stimme etwa vier Viertel, eine andere aber gleichzeitig nur drei Viertel enthält). Bearbeiten Sie die Taktangabe für jede einzelne Stimme, bis Anfang und Ende eines Taktes in allen Stimmen übereinstimmt. Wenn das nicht gehen sollte versuchen Sie die Länge der Takte auf den kleinsten gemeinsamen Wert zu erhöhen.



De Profundis Clamavi for 5 voices by Josquin Des Prez

Zeitraum Tabulatur

Authentisch aussehende historische Tabulatur ist für Instrumente wie Laute, Theorbe usw. möglich. Die verschiedenen historischen Stile werden durch eine Auswahl an Bundmarkierungs- und Notensymbol-Schriften, optionaler "auf dem Kopf stehender" Tabulatur und speziellen Symbolen für Bass-Saiten-Noten gut unterstützt. Siehe [Tablatur](#).

Siehe auch

- [Takte aufspalten / vereinigen](#)

Auszüge

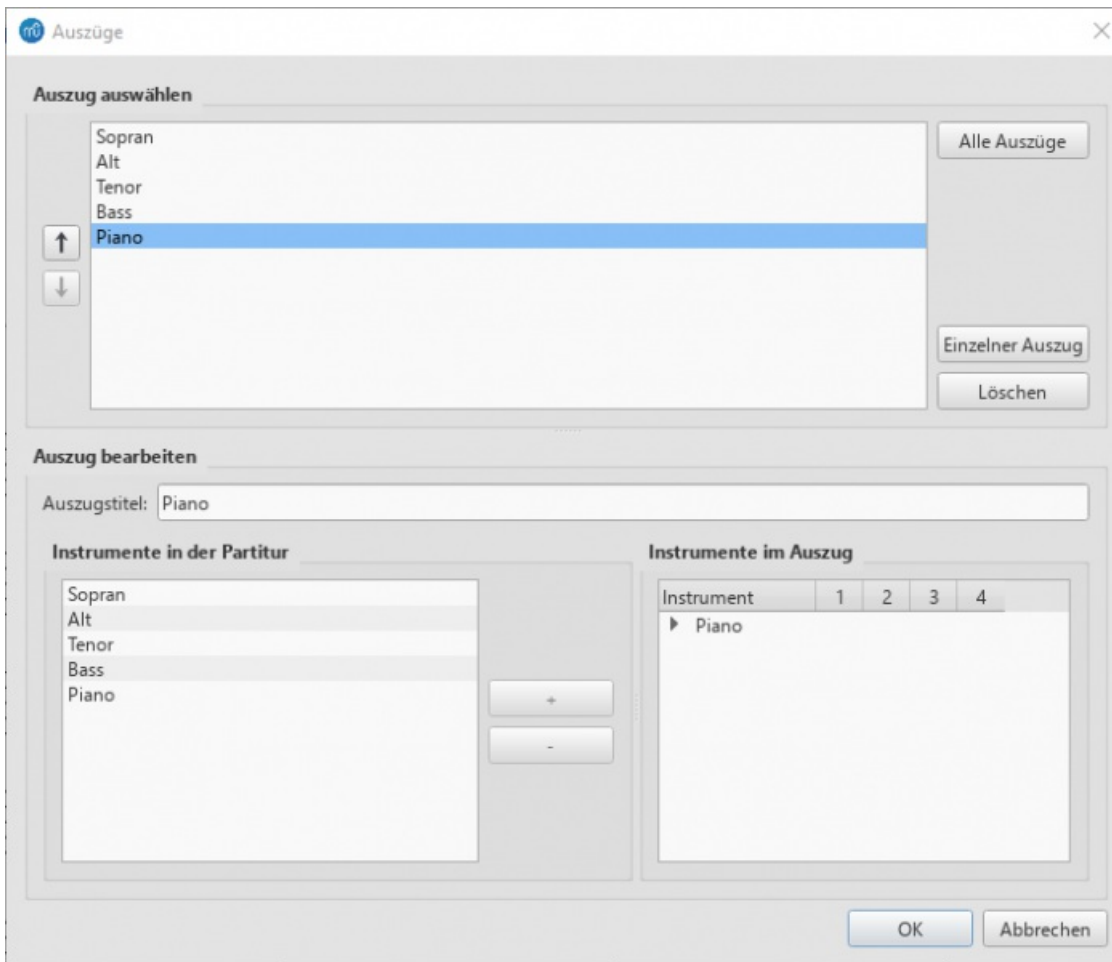
Mit MuseScore können Sie nicht nur eine Gesamtpartitur erstellen und ausdrucken, sondern auch die **Instrumente** der einzelnen Spieler daraus generieren.

Ein Teil kann aus einem bestimmten Instrumentensystem in der Hauptpartitur oder sogar aus einer bestimmten Stimme innerhalb eines Notensystems. Dies ermöglicht Ihnen, mehrere Instrumente (z. B. Flöte 1 & 2) in einem einzigen Notensystem in der Partitur anzuzeigen, sie aber als separate Parts zu extrahieren.

Alle Auszüge erstellen

Die einfachste Methode ist, alle Auszüge auf einmal zu erstellen. Auszüge werden eins-zu-eins aus den entsprechenden Instrumenten in der Partitur erzeugt:

1. Wählen Sie im Menü Datei → Auszüge....
2. Klicken Sie Alle Auszüge (MuseScore 3.2-3.4: Erstellen; vor MuseScore 3.2: Alle Neu) (Teile werden mit dem Instrumentennamen benannt, und eine Nummer wird hinzugefügt, um Stimmen zu unterscheiden, die in der Hauptpartitur die gleiche Bezeichnung haben).



3. Klicken Sie ok.

Die Auszüge können nun durch Klicken auf die Registerkarten oberhalb des Dokumentfensters aufgerufen werden.

Spezifische Auszüge erstellen

Mit dieser Methode können Sie *spezifische* Auszüge für nur ausgewählte Instrumente erzeugen (statt für alle auf einmal):

1. Klicken Sie im Fenster Auszüge auf *Einzelner Auszug* (vor MuseScore 3.4 Neu) um einen Auszug zu erstellen;
2. Geben Sie im mittleren Bereich die Wörter ein, die Sie für den "Auszugstitel" verwenden möchten (dieser dient auch für den entsprechenden Teil des Dateinamens beim Exportieren);
3. Wählen Sie im Bereich "Instrumente in der Partitur" das Instrument aus, das in Ihrem Auszug erscheinen soll, und drücken Sie + um es dem Bereich "Instrumente im Auszug" hinzuzufügen.

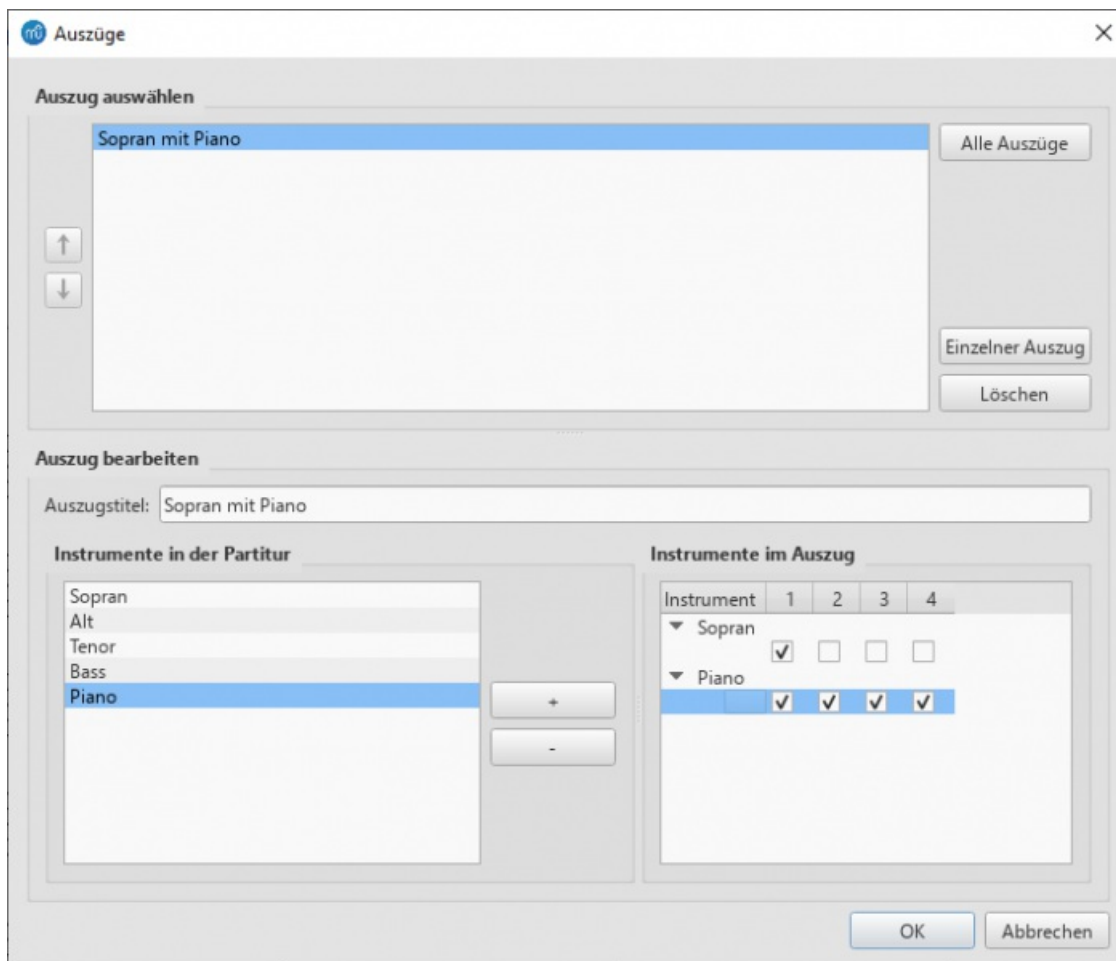
Wenn Sie weitere Auszüge erstellen möchten, wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 oben für jeden Auszug.

4. Klicken Sie ok um die Auszüge zu sichern.

Sie haben nun das Einrichten der Auszüge abgeschlossen. Sie müssen dies nicht noch einmal tun, es sei denn, Sie fügen ein Instrument hinzu oder entfernen es aus Ihrer Gesamtpartitur.

Auszüge bearbeiten

Wenn Sie einen Auszug (oder alle Auszüge) erzeugt haben, können Sie oben einen beliebigen Auszug auswählen und mit den Bedienelementen unten nicht nur steuern, welches Instrument im Auszug enthalten ist, sondern auch, welche Notensysteme und Stimmen innerhalb des Instruments enthalten sind.



Instrumente zu einem Auszug hinzufügen

So fügen Sie Instrumente zu einem vorhandenen Auszug hinzu:

1. Wählen Sie das Auszug im Fensterbereich "Auszüge" aus.
2. 2. Wählen Sie das Instrument im Bereich "Instrumente in der Partitur" aus.
3. Drücken Sie+ um es dem Bereich "Instrumente im Auszug" hinzuzufügen.

Instrumente aus einem Auszug entfernen

So entfernen Sie Instrumente aus einem vorhandenen Auszug:

1. Wählen Sie den Auszug im Fenster "Auszüge" aus.
2. 2. Wählen Sie das Instrument aus dem Fenster "Instrumente im Auszug" aus.
3. Drücken Sie - um das Instrument zu entfernen.

Notensysteme für ein Instrument auswählen

So wählen Sie die Notensysteme eines Instruments aus, die in den Auszug aufgenommen werden sollen:

1. Wählen Sie den Auszug im Fensterbereich "Auszüge" aus.
2. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Instrument unter "Instrumente im Auszug", um die Liste zu erweitern und alle Notensysteme und Stimmen des Instruments anzuzeigen.
3. Wählen Sie das Notensystem aus, das entfernt werden soll.
4. Drücken Sie - um es aus dem Instrument zu entfernen.

Stimmen für ein Instrument auswählen

1. Wählen Sie das Instrument im Fensterbereich "Instrumente" aus.
2. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Instrument in "Instrumente in der Partitur", um die Auflistung zu erweitern und alle Notensysteme und Stimmen des Instruments anzuzeigen.
3. Deaktivieren Sie die Stimmen, die entfernt werden sollen.

Anmerkung: Wenn Sie nur Stimme 1 für ein bestimmtes Notensystem auswählen, wird nur der Inhalt in Stimme 1 für dieses Notensystem in den Part aufgenommen. Um also Flöte 1 & 2 im selben Notensystem gemeinsam zu verwenden, müssen Sie alle Noten in beide Stimmen eingeben, auch in Passagen, in denen sie sich den Inhalt teilen. Sie können die beiden Parts auch nicht als Akkorde in den Passagen eingeben, in denen sie sich Rhythmen teilen.

Löschen eines Auszugs

1. Öffnen Sie den Dialog Auszüge (Datei → Auszüge...);
2. Wählen Sie im Fensterbereich "Auszüge" den entsprechenden Auszug aus;
3. Press Löschen.

Auszüge exportieren

Um Auszüge exportieren zu können, müssen diese zuerst erstellt worden sein, siehe [oben](#)

1. Wählen Sie im Menü Datei → Auszüge exportieren...;
2. Navigieren Sie zu dem Ort, an den sie exportiert werden sollen, und wählen Sie das Dateiformat (PDF ist der Standard);
3. Geben Sie für Dateiname einfach ein beliebiges Präfix ein, das für alle Auszüge sinnvoll ist, oder lassen Sie die Vorgabe (den Dateinamen Ihrer Partitur);
4. Klicken Sie ok.

Dies erzeugt Dateien mit den Namen "<title>" + "-" + "<part name>.<extension>". Außerdem wird beim Exportieren als PDF auch "<title>" + "-Partitur_und_Auszuege.pdf".

Auszüge sichern

Auszüge und Partitur sind "verknüpft", d. h., jede Änderung des Inhalts in einem Auszug wirkt sich auf den anderen Auszug aus, Änderungen am Layout jedoch nicht. Wenn Sie die Auszüge erstellt haben, werden sie zusammen mit der Partitur gespeichert (wenn Sie die Partitur öffnen, haben Sie Registerkarten für die Partitur und jeden von Ihnen erstellten Auszug).

Wenn Sie jedoch einen Auszug einzeln speichern möchten:

1. Stellen Sie sicher, dass der Auszug "aktiv" ist. Wählen Sie andernfalls seine Registerkarte aus;
2. Wählen Sie im Menü Datei → Speichern als....

Auszug drucken

1. Stellen Sie sicher, dass der Auszug "aktiv" ist. Wenn nicht, wählen Sie seine Registerkarte;
2. Wählen Sie aus dem Menü Datei → Drucken um den Druckdialog zu öffnen.

Automatische Platzierung

Die Funktion **automatische PLatzierung** (AP) von MuseScore stellt sicher, dass die Elemente in den meisten Fällen korrekt verteilt sind und nicht kollidieren oder sich überlappen.

Anmerkung: Wenn Sie ein Element erstellen, wird der AP automatisch aktiviert, kann jedoch bei Bedarf deaktiviert werden (siehe [Automatische Platzierung deaktivieren](#)).

Standard Position

Ein neu erstelltes Element, [Notenzeilentext](#) oder [Fingersatz](#), nimmt eine Standardposition auf der Notenzeile ein, die durch die im Menü [Stil](#) enthaltenen "Positionseigenschaften" angegeben wird. Diese "positionellen" Eigenschaften können Dinge umfassen wie:

- **Platzierung:** Gibt an, ob das Element über oder unter der Notenzeile angezeigt wird.
- **Versatz:** Für Elemente ohne Eigenschaften "Platzierung über / unter" wird die Standardposition angegeben. Siehe [Versatz X/Y](#).
- **Autoplatzierung Mindestabstand:** Mindestabstand zu anderen Elementen, wenn Automatische Platzierung aktiviert ist.

Einzelheiten zu den für jeden Elementtyp verfügbaren Einstellungen finden Sie unter [Layout](#) und [Formatierung: Stil](#).

Ändern der Standardplatzierung eines Elements

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie im Menü [Formatierung](#) → [Stil](#); wählen Sie einen Elementtyp und passen dann die Platzierungs-/ Positionseinstellungen an.
- Wählen Sie ein relevantes Element in der Partitur aus und ändern Sie die Platzierungs- / Positionseinstellungen im [Inspektor](#); dann drücken Sie [Als Stil festlegen](#)" Schaltfläche (s), um die Stileinstellungen zu aktualisieren [Stil](#).

Manuelle Einstellungen

Anpassen der Position eines Elements

Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- **Wählen Sie ein Element und passen Sie den X und Y Versatz im Inspektor**(siehe [X und Y Versatz](#)) an.
- **Bewegen Sie das Element mit den Pfeil Schaltflächen** Ändern Sie den [Eingabemodus](#) vorher, wenn nötig.
- **Ziehen Sie das Element mit der Maus und legen Sie es dort ab** Verwenden Sie diese Methode vorzugsweise, wenn Sie ein Element über ein anderes *verschieben* möchten (z.B. Fingersatz über einen Bogen). Sobald Sie sich auf der anderen Seite befinden, können Sie den X / Y-Versatz im Inspektor oder die Pfeiltasten der Tastatur verwenden, um die Position zu optimieren.

Ein Element ober/unter der Notenzeile platzieren

Elemente mit einer "Platzierung" Eigenschaft, verfügbar im [Inspektor](#) können problemlos von über der Notenzeile nach unten verschoben und umgekehrt:

1. Wähle ein oder mehrere Elemente.
2. Verwende eine der folgenden Methoden:
 - Ändern der "Platzierung" im Inspektor.
 - Drücken Sie x um hin- und herzuwechseln zwischen oberhalb/unterhalb.

Anmerkung: Wenn die automatische Platzierung für ein Element aktiviert ist, können Sie es nicht so positionieren, dass eine Kollision mit anderen Elementen verursacht wird.

Deaktivieren der automatischen Platzierung

- Wählen Sie das Element und deaktivieren Sie das Kontrollkästchen "Automatische Platzierung" im [Inspektor](#).

Das Element kehrt zu seiner Standardposition zurück. Es kann nach Wunsch neu positioniert werden und wird beim Platzieren anderer Elemente nicht mehr vermieden.

Stapelreihenfolge

So ändern Sie den Wert für die **Stapelreihenfolge**:

- Wählen Sie das Element aus und ändern Sie den Wert "Stapelreihenfolge" im [Inspektor](#).

In Fällen, in denen sich Elemente überlappen dürfen, steuert die **Stapelreihenfolge** die Reihenfolge, in der sie übereinander platziert werden. Das Element mit dem niedrigeren Wert wird dahinter platziert.

Barrierefreiheit

Einführung

Dieses Dokument ist für blinde und sehbehinderte Benutzer von MuseScore 3 geschrieben. Es ist nicht dazu gedacht, eine vollständige Beschreibung aller Funktionen von MuseScore zu liefern; Sie sollten es in Verbindung mit der regulären MuseScore-Dokumentation lesen.

MuseScore wird mit Unterstützung für das freie und quelloffene [NVDA Bildschirmleser](#) [↗](#) für Windows. Sie können auch [ein Skript installieren](#) [↗](#) um die Unterstützung für [JAWS](#) [↗](#), oder [ein Skript installieren](#) [↗](#) für [Orca](#) [↗](#) unter Linux.

Letztendlich hoffen wir, auch andere Bildschirmleser zu unterstützen, wie z. B. [VoiceOver](#) [↗](#) und [Narrator](#) [↗](#). Derzeit können nicht unterstützte Bildschirmleser in der Regel Menüs und Dialoge lesen, aber das Lesen der Partitur Note für Note erfordert derzeit einen der unterstützten Bildschirmleser.

Beginnend mit MuseScore 3.3 sind die meisten Funktionen von MuseScore voll zugänglich, es ist sowohl als Partiturleser als auch als Editor nutzbar. Frühere Versionen waren in Bezug auf die Bearbeitung stärker eingeschränkt.

Ersteinrichtung

Wenn Sie MuseScore zum ersten Mal ausführen, werden Ihnen beim Start einige Fragen gestellt. Wir empfehlen Ihnen, die Standardeinstellungen zu akzeptieren, aber die Frage nach dem Anzeigen von Touren mit "Nein" zu beantworten, da diese leider noch nicht zugänglich sind.

Wenn MuseScore startet, ist das erste, was Sie normalerweise sehen, das [Startcenter](#) Fenster. Dies zeigt Ihnen eine Liste der letzten Partituren, auf die Sie mit Umschalt+Tab und dann mit den Cursortasten links und rechts zugreifen können. Möglicherweise ist es jedoch einfacher, Partituren direkt über das Menü "Datei" zu öffnen, so dass Sie die Taste Esc um das Start Center zu schließen, wenn Sie dies wünschen. Eventuell möchten Sie es sogar dauerhaft deaktivieren. Nachdem Sie das Start Center geschlossen haben, öffnen Sie das Menü Bearbeiten (Alt+B), wählen Sie Voreinstellungen und deaktivieren Sie auf der Registerkarte Allgemein das Kontrollkästchen Startcenter anzeigen, und schließen Sie dann das Fenster Voreinstellungen.

MuseScore enthält Tastaturkurzbefehle für viele seiner Befehle, und andere, für die standardmäßig keine Kurzbefehle definiert sind, können später unter "Bearbeiten", "Einstellungen", "Kurzbefehle" angepasst werden.

So finden Sie sich zurecht

Die Benutzeroberfläche in MuseScore funktioniert ähnlich wie andere Notationsprogramme oder andere dokumentenorientierte Programme im Allgemeinen. Es hat ein einzelnes Hauptdokumentfenster, in dem Sie mit einer Partitur arbeiten können. MuseScore unterstützt mehrere Dokument-Registerkarten innerhalb dieses Fensters. Es unterstützt auch eine geteilte Bildschirmansicht, damit Sie mit zwei Dokumenten gleichzeitig arbeiten können, und Sie können mehrere Registerkarten in jedem Fenster haben.

Zusätzlich zum Partiturfenster verfügt MuseScore über eine Menüleiste, auf die Sie über die Tastenkombinationen für die einzelnen Menüs zugreifen können:

- Datei: Alt+D
- Bearbeiten: Alt+B
- Ansicht: Alt+A
- Hinzufügen: Alt+I
- Formatierung: Alt+O
- Werkzeuge: Alt+W
- Plugins: Alt+P
- Hilfe: Alt+H

Anmerkung: Wenn Sie ein Menü geöffnet haben, kann es sein, dass Sie mehrere Male auf die Taste Auf oder Ab Tasten, bevor alles richtig gelesen wird. Wenn der Screenreader irgendwann nicht mehr reagiert, ist ein nützlicher Trick, um ihn wieder zu starten, die Taste Alt um den Fokus auf die Menüleiste zu setzen, dann Esc um zur Partitur zurückzukehren. Manchmal kann es auch helfen, zu einer anderen Anwendung zu wechseln und dann wieder zurückzukehren.

Zusätzlich zur Menüleiste gibt es auch eine Reihe von Symbolleisten, Paletten und Unterfenstern in MuseScore, und Sie können durch die Steuerelemente in diesen wechseln, indem Sie Tab (oder Umschalt+Tab um sich rückwärts durch denselben Zyklus zu bewegen). Wenn Sie MuseScore zum ersten Mal starten oder eine Partitur laden, sollte der Fokus im Hauptpartiturfenster liegen.

Wenn nichts ausgewählt ist (drücken Sie Esc, um die Auswahl aufzuheben), gelangen Sie durch Drücken von Tab zu einer Symbolleiste mit einer Reihe von Schaltflächen für Operationen wie Neu, Öffnen, Abspielen usw. Die Tabulatortaste überspringt alle Schaltflächen, die gerade nicht aktiv sind. Die Namen und Tastenkombinationen (wo zutreffend) für diese Schaltflächen sollten von Ihrem Bildschirmlesegerät gelesen werden.

Nachdem Sie die Schaltflächen in der Symbolleiste durchlaufen haben, ist das nächste Fenster, das Tab besuchen wird, die Paletten. Hier können Sie verschiedene Elemente zu einer Partitur hinzufügen (Dynamik, Artikulationen usw.).

Wenn ein Element in der Partitur ausgewählt wird, ist das erste Fenster, das mit Tabulator besucht wird, der Inspekteur, in dem Sie verschiedene manuelle Anpassungen in Ihrer Partitur vornehmen können. Viele dieser Funktionen beziehen sich auf das visuelle Erscheinungsbild der Partitur (obwohl sich einige auf die Wiedergabe beziehen).

Wenn Sie eines der zusätzlichen optionalen Fenster, wie z. B. den Auswahlfilter, geöffnet haben, werden auch diese mit der Tabulatortaste besucht. Sie können nicht benötigte Fenster schließen, indem Sie das Menü "Ansicht" aufrufen und sicherstellen, dass keines der ersten Kontrollkästchen aktiviert ist (die Fenster, die vor den Zoom-Einstellungen erscheinen). Standardmäßig sollten nur die Paletten und der Inspekteur ausgewählt sein. Anweisungen zum Deaktivieren des Startcenters finden Sie unter [Ersteinrichtung](#). F9 kann verwendet werden, um die Paletten umzuschalten, während F8 schaltet den Inspekteur ein und aus.

Um den Fokus nach dem Besuch der Symbolleiste oder eines Unterfensters wieder auf das Partiturfenster zu legen, drücken Sie Esc. Wenn vor dem Besuch des anderen Fensters etwas ausgewählt war, bleibt die Auswahl intakt, aber wenn Sie Esc drücken, sobald der Fokus im Partiturfenster ist, wird die Auswahl gelöscht. Die Auswahl wird automatisch wiederhergestellt, wenn Sie die Navigation mit den unten beschriebenen Eingabehilfebefehlen beginnen.

Das Partitur-Fenster

Wenn Sie MuseScore 3 zum ersten Mal starten, wird standardmäßig eine leere Beispielpartitur geladen. Wenn Sie mit den Bearbeitungsfunktionen experimentieren möchten, wäre dies ein guter Ort, um damit zu beginnen. Ansonsten werden Sie wahrscheinlich mit dem Laden einer Partitur beginnen wollen. MuseScore verwendet die Standardkurzbefehle für den Zugriff auf Systembefehle wie Strg+O (Mac: Cmd+O) um eine Datei zu öffnen, Strg+S (Mac: Cmd+S) zu speichern, Strg+F4 (Mac: Cmd+F4) zu schließen, usw.

Wenn Sie die Taste Strg+O (Mac: Cmd+O) um eine Partitur zu laden, wird Ihnen ein ziemlich standardmäßiges Dateidialogfeld angezeigt. MuseScore kann sowohl Partituren in seinem eigenen Format (MSCZ oder MSCX) öffnen als auch Partituren im Standard-MusicXML-Format, im MIDI-Format oder aus einigen anderen Programmen wie Guitar Pro, Capella und Band-in-a-Box importieren. Sobald Sie eine Partitur geladen haben, wird sie in einer neuen Registerkarte im Partiturfenster angezeigt. Sie können zwischen den Registerkarten im Partiturfenster wechseln, indem Sie Strg+Tab (gilt nicht für Mac). Tipp: Wenn der Name der Partitur in der aktuellen Registerkarte nicht gelesen wird, bitten Sie Ihren Bildschirmleser, die Titelleiste zu lesen.

Um die Partitur Note für Note zu lesen, siehe unten, aber es gibt ein paar andere interessante Dinge, die Sie mit einer geladenen Partitur tun können. Sie können die Leertaste drücken, damit MuseScore die Partitur für Sie abspielt. Sie können Datei / Exportieren verwenden, um sie in ein anderes Format zu konvertieren, einschließlich PDF, PNG, WAV,

MP3, MIDI, MusicXML usw. Und natürlich können Sie sie über "Datei / Drucken" drucken oder Strg+P (Mac: Cmd+P).

Wenn eine Partitur mehrere Instrumente enthält, sind möglicherweise bereits verknüpfte Instrumente generiert worden. Verknüpfte Instrumente werden als Instrument-Registerkarten innerhalb der Partitur-Registerkarten angezeigt, aber derzeit gibt es keine Möglichkeit, mit der Tastatur durch diese Teil-Registerkarten zu navigieren. Die Stimmen enthalten normalerweise keine anderen Informationen als die Partitur; sie werden nur anders dargestellt (jede Stimme auf einer eigenen Seite). Wenn für eine Partitur noch keine Stimmen generiert wurden, können Sie dies über Datei / Stimmen tun, und dieser Dialog ist zugänglich. Wenn Sie die Instrumente ausdrucken möchten, können Sie die Unmöglichkeit, die Part-Registerkarten einzeln aufzurufen, umgehen, indem Sie den Dialog Datei / Instrumente exportieren verwenden, der automatisch PDF-Dateien (oder andere Formate) für alle Instrumente in einem Schritt exportiert.

Partitur lesen

Wenn Sie eine Partitur zum ersten Mal laden, hat das Partiturfenster den Tastaturfokus, aber es ist nichts ausgewählt. Der erste Schritt zum Lesen einer Partitur besteht darin, etwas auszuwählen, und der natürlichste Ort, um damit zu beginnen, ist das erste Element der Partitur. Nachdem eine Partitur geladen wurde, Alt+Rechts (Mac: Alt+Rechts) wählt das buchstäbliche erste Element aus, was wahrscheinlich der Titel ist; Strg+Pos1 (Mac: Cmd+Pos1) wählt das erste "musikalische" Element aus (normalerweise einen Notenschlüssel oder einen ersten Taktstrich).

Wenn Sie zwischen Elementen navigieren, sollte Ihr Bildschirmlesegerät den Namen des ausgewählten Elements angeben. Sie hören, wie es den Namen des Elements vorliest (z. B. "Violinschlüssel") und auch Positionsinformationen angibt (z. B. "Takt 1; Schlag 1; Notensystem 1; Violine"). Die Menge der gelesenen Informationen ist so optimiert, dass Informationen, die sich nicht geändert haben, nicht wiederholt werden. Das Drücken der Umschalttaste unterbricht derzeit das Lesen, was ebenfalls nützlich sein kann.

Die meiste Navigation in MuseScore konzentriert sich nur auf Noten und Pausen - sie überspringt Schlüssel, Tonarten, Taktarten, Taktstriche und andere Elemente. Wenn Sie also nur den Standard verwenden Rechts und Links Tasten, um sich durch Ihre Partitur zu bewegen, werden Sie nur über Noten und Pausen (und die damit verbundenen Elemente) informiert. Es gibt jedoch zwei spezielle Zugänglichkeitsbefehle, die Sie nützlich finden werden, um eine vollständigere Zusammenfassung der Partitur zu erhalten:

- Nächstes Element: Alt+Rechts (Mac: Alt+Rechts)
- Vorheriges Element: Alt+Links (Mac: Alt+Links)

Diese Befehle umfassen Schlüssel und andere Elemente, die die anderen Navigationsbefehle überspringen, und navigieren auch durch alle Stimmen innerhalb des aktuellen Notensystems, während andere Navigationsbefehle wie Rechts und Links navigieren Sie nur durch die aktuell ausgewählte Stimme, bis Sie explizit die Stimme wechseln. Wenn Sie sich z. B. auf einer Viertelnote auf Schlag 1 von Takt 1 befinden und es zwei Stimmen in diesem Takt gibt, wird durch Drücken von Rechts zur nächsten Note von Stimme 1 weitergegangen, die sich auf Schlag 2 befindet, während durch Drücken von Alt+Rechts (Mac: Alt+Rechts) bleibt auf Schlag 1, bewegt sich aber zu der Note auf Stimme 2. Erst wenn Sie alle Noten auf dem aktuellen Taktschlag im aktuellen Notensystem durchlaufen haben, bewegt Sie die Abkürzung zum nächsten Taktschlag weiter. Die Absicht ist, dass diese Tastenkombination nützlich sein soll, um durch eine Partitur zu navigieren, wenn Sie nicht bereits wissen, was der Inhalt ist.

Wenn Sie zu einem Element navigieren, sollte Ihr Bildschirmlesegerät Informationen zu diesem Element lesen. Bei Noten und Pausen liest es auch Informationen über Elemente, die mit ihnen verbunden sind, z. B. Liedtext, Artikulationen, Akkordsymbole usw. Die Eingabehilfebefehle navigieren auch einzeln durch diese Elemente.

Ein wichtiger Hinweis: Auf und Ab selbständig, mit Umschalt, oder mit Strg / Cmd sind keine nützlichen Tastenkombinationen für die Navigation! Stattdessen ändern sie die Tonhöhe der aktuell ausgewählten Note oder Noten. Achten Sie darauf, dass Sie nicht versehentlich eine Partitur bearbeiten, die Sie gerade zu lesen versuchen. Hoch und Runter sollten nur mit Alt verwendet werden, wenn Sie nur navigieren wollen. Siehe die Liste der Navigationskurzbefehle unten.

Wenn Sie Ihren Platz in der Partitur aus den Augen verlieren sollten - oder wenn Sie die Auswahl komplett verlieren - drücken Sie Umschalt+L ("Standort") um den aktuellen Standort zu ermitteln.

Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung in der Zeit

Die folgenden Tastenkombinationen sind nützlich, um sich "horizontal" durch eine Partitur zu bewegen:

- Nächstes Element: Alt+Rechts
- Vorheriges Element: Alt+Links
- Nächster Akkord oder Pause: Rechts
- Vorheriger Akkord oder Pause: Links
- Nächster Takt: Strg+Rechts
- Vorheriger Takt: Strg+Links
- Gehe zu Takt: Strg+F
- Erstes Element: Strg+Pos1
- Letztes Element: Strg+Ende

Bewegen zwischen Noten zu einem bestimmten Zeitpunkt

Die folgenden Tastenkombinationen sind nützlich, um sich "vertikal" durch eine Partitur zu bewegen:

- Nächstes Element: Alt+Rechts
- Vorheriges Element: Alt+Links
- Nächste höhere Note in der Stimme, Vorherige Stimme, oder Notensystem oberhalb: Alt+Auf
- Nächste niedrigere Note in der Stimme, nächste Stimme, oder Notensystem unterhalb: Alt+Ab
- Oberste Note im Akkord: Ctrl+Alt+Auf
- Unterste Note im Akkord: Ctrl+Alt+Ab

Die Alt+Auf und Alt+Ab Befehle sind ähnlich wie die Alt+Rechts und Alt+Links Die Befehle sind so konzipiert, dass sie Ihnen helfen, den Inhalt einer Partitur zu entdecken. Sie müssen nicht wissen, wie viele Noten in einem Akkord sind, wie viele Stimmen in einem Notensystem sind oder wie viele Notensysteme in einer Partitur sind, um sich mit diesen Befehlen vertikal durch die Partitur zu bewegen.

Filtern der Ergebnisanzeige

Das Ausschließen bestimmter Elemente wie Liedtexte oder Akkordnamen beim Lesen der Partitur ist mit dem Auswahlfilter möglich (F6). Deaktivieren Sie die Elemente, die Sie nicht lesen möchten. Diese Funktion ist jedoch möglicherweise derzeit nicht implementiert.

Partitur-Wiedergabe

Die Leertaste dient sowohl zum Starten als auch zum Stoppen der Wiedergabe. Die Wiedergabe beginnt mit der aktuell ausgewählten Note, wenn eine ausgewählt ist; an der Stelle, an der die Wiedergabe zuletzt gestoppt wurde, wenn keine Note ausgewählt ist; oder am Anfang der Partitur bei der ersten Wiedergabe.

MuseScore unterstützt eine Schleifenwiedergabe, sodass Sie einen Abschnitt eines Stücks zu Übungszwecken wiederholen können. So legen Sie die "In"- und "Out"-Punkte für die Schleifenwiedergabe über das Wiedergabebedienfeld fest (F11):

1. Wählen Sie zunächst die Note im Notenfenster aus, an der die Schleife beginnen soll;
2. Gehen Sie zum Wiedergabebedienfeld und drücken Sie die Umschalttaste Setzen des Schleifenbeginns an derPosition;
3. Kehren Sie zum Partiturfenster zurück und navigieren Sie zu der Note, an der die Schleife enden soll;
4. Wechseln Sie erneut in das Wiedergabe-Panel, und drücken Sie die Umschalttaste Setzen der Schleifenende Position;
5. Um die Schleife zu aktivieren oder zu deaktivieren, drücken Sie die Umschalttaste für die Schleifenwiedergabe.

Sie können auch die Schleifenwiedergabe steuern und andere Wiedergabeparameter, wie z. B. das Überschreiben des Grundtempos einer Partitur, über das Ansicht / Wiedergabe-Panel steuern (F11).

Erstellung und Bearbeitung von Partituren

Während einige fortgeschrittene Partiturbearbeitungstechniken eine visuelle Inspektion der Partitur erfordern und eine kleine Anzahl von Befehlen die Maus erfordern, sind ab MuseScore 3.3 die meisten Partiturbearbeitungsfunktionen vollständig zugänglich.

Sie können Musik in die standardmäßig leere Partitur (eine Partitur mit einem Notensystem, die einen Klavierklang verwendet) eingeben oder eine bereits geöffnete Partitur bearbeiten oder eine neue Partitur mit der gewünschten Instrumentengruppe erstellen.

Erstellen einer neuen Partitur

Um eine neue Partitur zu erstellen, verwenden Sie Datei, Neu oderStrg+N. Ein Assistent führt Sie dann durch den Prozess der Notenerstellung.

Der erste Bildschirm des Assistenten enthält Felder zur Eingabe des Titels, des Komponisten und anderer Informationen. Im zweiten Bildschirm können Sie eine Vorlage auswählen (vordefinierte Partituren für gängige Besetzungen wie Chor SATB oder Jazz Big Band) oder Instrumente auswählen. Im dritten Fenster können Sie eine anfängliche Tonart und ein Tempo auswählen. Manchmal wird dieser Bildschirm übersprungen, drücken Sie in diesem Fall die Taste "Zurück", um zurückzugehen. Um eine Taste auszuwählen, verwenden Sie Auf und Ab. Die Steuerung der Tonart funktioniert mit einigen Screenreadern nicht gut, aber wenn Sie den Befehl "Aktuelle Zeile lesen" (z. B. NVDA+L) geben, kann die aktuell ausgewählte Tonart gelesen werden. Im nächsten und letzten Bildschirm des Assistenten können Sie eine anfängliche Taktart, das Pickup (Anacrusis) und die Anzahl der Takte auswählen, mit denen Sie beginnen möchten.

Sobald Sie eine Partitur haben, können Sie mit deren Bearbeitung beginnen.

Noten Eingabe

Um Noten einzugeben, müssen Sie sich im Noteneingabemodus befinden. Navigieren Sie zunächst zu dem Takt, in dem Sie Noten eingeben möchten, und drücken Sie dann N. Fast alles, was mit der Noteneingabe zu tun hat, ist so konzipiert, dass es über die Tastatur bedient werden kann, und die Standarddokumentation sollte Ihnen dabei gut weiterhelfen.

Denken Sie daran, dass MuseScore entweder im Noteneingabe- oder im Normalmodus sein kann, und es wird nicht immer klar sein, in welchem dieser Modi Sie sich befinden. Im Zweifelsfall drücken Sie Esc. Wenn Sie sich im Noteneingabemodus befanden, werden Sie dadurch wieder herausgeholt. Wenn Sie sich im normalen Modus befanden, bleiben Sie dort, verlieren aber auch Ihre Auswahl.

Der grundlegende Vorgang der Noteneingabe besteht darin, zunächst eine Dauer auszuwählen (z. B. mit den Tastenkombinationen 4-5-6 für Achtel, Viertel, Halb) und dann eine Note durch Eingabe ihres Buchstabennamens einzugeben. Sobald eine Dauer ausgewählt ist, können Sie mehrere Noten mit derselben Dauer eingeben. Drücken Sie o um eine Pause einzugeben.

Die Auf und Ab Tasten heben die Tonhöhe um einen Halbtonschritt an oder senken sie ab und fügen je nach Bedarf Vorzeichen hinzu oder entfernen sie. Um die enharmonische Schreibweise einer Note zu ändern, drücken Sie j.

Um eine Bindung einzugeben, wählen Sie die Dauer der gebundenen Note und drücken dann+. Um Triolen zu erstellen, wählen Sie die Gesamtdauer für die Triole aus und drücken dann Strg+3 (ähnlich für Vierlinge und andere N-Tolen). Um Musik in mehreren Stimmen in einem einzigen Notensystem einzugeben, drücken Sie Strg+Alt plus eine Zahl von 1 bis 4 schaltet auf diese Stimme um (denken Sie daran, dass die erste Stimme für jedes Notensystem immer Stimme 1 ist).

Es gibt noch viel mehr zur Noteneingabe in MuseScore. Siehe dazu den [Abschnitt über Noteneingabe im Handbuch](#) .

Auswahl

MuseScore unterstützt die üblichen Tastenkombinationen für die Auswahl. Das Navigieren ist dasselbe wie das Auswählen für einzelne Elemente. Um einen Bereich von Elementen auszuwählen, navigieren Sie zum ersten, halten Sie die Umschalttaste gedrückt und navigieren Sie dann zum zweiten. Strg+A wird die gesamte Partitur ausgewählt.

Paletten

Wie bereits erwähnt, werden viele andere Symbole als Noten über das Palettenfenster eingegeben. Das grundlegende Nutzungsmodell ist, dass Sie zuerst das Element oder die Elemente in der Partitur auswählen, auf die Sie das Palettenelement anwenden möchten, und dann das Palettenelement anwenden. Es gibt ein paar verschiedene Möglichkeiten, das Palettenelement auszuwählen.

Die einfachste Methode ist zunächst das einfache Durchsuchen des Palettenfensters per Tastatur. Um das Palettenfenster zu erreichen, drücken Sie Umschalt+Tab. Der Screenreader sagt Ihnen vielleicht nicht ausdrücklich, dass Sie sich im Palettenfenster befinden, aber Sie werden feststellen, dass Sie sich dort befinden, während Sie navigieren. Je nachdem, ob Sie die Paletten bereits verwendet haben, befindet sich der Fokus dort, wo Sie aufgehört haben, oder ganz oben. Drücken Sie ein paar Mal die Tabulatortaste, um zur ersten Palette im Fenster zu gelangen (Notenschlüssel). Sie können die Liste der Paletten mit den Cursortasten Auf und Ab durchblättern. Mit der Cursortaste Rechts wird eine Palette geöffnet, und dann können Sie mit allen vier Cursortasten durch die Elemente navigieren (sie sind in einer Tabelle angeordnet). Sie können auch die Tabulatortaste verwenden, um durch die Palettennamen und -inhalte zu navigieren.

Wenn Sie ein Palettenelement gefunden haben, das Sie anwenden möchten, drücken Sie die Eingabetaste, um es auf die aktuell ausgewählten Partiturelemente anzuwenden und den Fokus wieder auf die Partitur zu legen. Wenn Sie das nächste Mal Umschalt+Tab drücken, um zu den Paletten zurückzukehren, ist das zuletzt verwendete Palettenelement immer noch ausgewählt, so dass die Eingabetaste es erneut anwendet. Es kann sein, dass der Screenreader nach dem Anwenden eines Palettenelements nicht mehr reagiert, obwohl der Fokus zur Partitur zurückgekehrt ist, aber der Trick, Alt gefolgt von Esc zu drücken, sollte ihn wieder zum Laufen bringen.

Sie können auch die Palettensuchfunktion verwenden, um ein Palettenelement schnell zu finden. Das Suchfeld ist eines der ersten Elemente am oberen Rand der Palette, so dass Sie dorthin navigieren können, oder Sie können ein Tastenkürzel (Bearbeiten, Voreinstellungen, Tastenkürzel) für den Befehl "Palettensuche" definieren, das Sie anschließend direkt zum Suchfeld führt. Wenn Sie sich in dem Feld befinden, geben Sie die ersten Zeichen eines Suchbegriffs ein, und es werden nur Palettenelemente angezeigt, die dieser Suche entsprechen. Sie können dann durch die Suchergebnisse navigieren und das gewünschte Element finden. Mit dem Abwärts-Cursor gelangen Sie direkt zum ersten Suchergebnis, danach können Sie Rechts verwenden. Auf einigen Systemen kann MuseScore jedoch abstürzen, wenn Sie die Palettensuchfunktion mit einem aktivierten Bildschirmleser verwenden.

Eine weitere Möglichkeit, das Palettenfenster zu erreichen, ist mit dem KürzelF9, die das Palettenfenster ein- und ausschaltet. Standardmäßig ist das Palettenfenster geöffnet. Wenn Sie F9 drücken, wird es geschlossen, aber wenn Sie es erneut drücken, wird das Fenster geöffnet und der Cursor in das Suchfeld gesetzt.

Es gibt noch eine weitere nützliche Technik für die Zugänglichkeit von Paletten, und zwar den Befehl "Aktuelles Palettenelement anwenden" (für den Sie ein Tastenkürzel definieren können). Wenn Sie sich in der Partitur befinden, wird damit automatisch das zuletzt verwendete Palettenelement angewendet (das Äquivalent von Umschalt+Tab gefolgt von Enter).

Menüs und Tastaturkürzel

Einige Elemente können über Menübefehle oder Tastaturkürzel hinzugefügt oder bearbeitet werden. Das Bearbeiten-Menü verfügt über Standardbefehle zum Kopieren und Einfügen (und die üblichen Tastenkombinationen funktionieren ebenfalls). Das Hinzufügen-Menü enthält Befehle zum Hinzufügen von Noten, Tupeln, Takten, Rahmen, Text und einigen

Zeilen. Das Menü "Format" enthält Befehle, die sich hauptsächlich auf das optische Erscheinungsbild der Partitur beziehen (z. B. Seiten- und Systemgröße, Position und Größe von Symbolen, Schriftarten für Text), was bei der Erstellung von Partituren in Großdruck oder "modifizierter Notensystemnotation" (siehe unten) äußerst nützlich sein kann. Das Menü "Werkzeuge" enthält eine Reihe weiterer nützlicher Befehle, z. B. zum Entfernen von Takten oder anderen ausgewählten Bereichen, zum Transponieren einer Auswahl, zum Verbinden und Teilen von Takten usw. Für jeden dieser Befehle sind standardmäßig Tastenkombinationen definiert, die von einem Screenreader gelesen werden sollten. Für die meisten anderen können Sie unter "Bearbeiten", "Voreinstellungen", "Tastaturkürzel" eigene Tastaturkürzel definieren.

Es gibt auch Tastaturkürzel für eine Reihe von Palettenelementen und die Möglichkeit, weitere zu definieren (obwohl viele Palettenelemente dies derzeit nicht unterstützen). Einige nützliche Tastenkombinationen, die Sie sich merken sollten, sind:

Ctrl+T: Notenzeilentext
Alt+Shift+T: Tempotext
Ctrl+L: Liedtext
Ctrl+K: Akkordsymbole
Ctrl+M: Übungsmarken

S: Bindebogen
Shift+S: Staccato
Shift+V: Akzent
Shift+N: Tenuto
Shift+O: Marcato
Schrägstrich: Vorschlagsnote
kleiner als: Crescendo
größer als: Diminuendo





Anpassung

Sie können die Tastenkombinationen anpassen, indem Sie das Menü "Bearbeiten" öffnen, "Einstellungen" wählen und dann zur Registerkarte "Tastenkombinationen" navigieren. Dort gelangen Sie mit der Tabulatortaste zur Liste der Tastenkombinationen und können mit den Cursortasten Auf und Ab direkt in der Liste navigieren, die jedoch sehr lang ist. Sie können stattdessen ein paar Mal die Tabulatortaste drücken, um das Suchfeld zu erreichen, dann die ersten paar Zeichen des Befehls eingeben, um die Liste zu filtern, und dann zurück zur Liste navigieren.

Wenn Sie den Befehl gefunden haben, den Sie anpassen möchten, drücken Sie die Eingabetaste. Sie können dann die Tastenkombination drücken, die Sie als Tastaturkürzel verwenden möchten. Dabei kann es sich um eine einzelne Taste, eine Taste mit Umschalt-, Strg- und/oder anderen Modifikatoren oder sogar um eine Sequenz oder zwei oder mehr nacheinander gedrückte Tasten handeln. Nachdem Sie das gewünschte Tastenkürzel eingegeben haben, drücken Sie die Tabulatortaste, um zur Schaltfläche Hinzufügen oder Ersetzen zu gelangen (die Tabulatortaste ist die einzige Taste, die nicht als Teil einer Tastenkürzelfolge interpretiert wird). Wenn Sie "Abbrechen" erreichen, ohne "Hinzufügen" oder "Ersetzen" zu sehen, bedeutet dies, dass die von Ihnen gewählte Tastenkombination mit einer anderen in Konflikt steht. Navigieren Sie zurück zu der Stelle, an der Sie die Tastenkombination eingegeben haben, und es wird Ihnen der Name des Befehls angezeigt, mit dem der Konflikt besteht. Drücken Sie die Tabulatortaste, um zur Schaltfläche "Löschen" zu gelangen, und versuchen Sie es dann erneut mit einem anderen Tastaturkürzel.

Irgendwann werden wir möglicherweise einen Satz spezieller, für die Barrierefreiheit optimierter Tastenkombinationen bereitstellen. Im Dialogfeld "Verknüpfung" gibt es bereits eine Funktion zum Speichern und Laden von Verknüpfungsdefinitionen, so dass es möglich ist, Verknüpfungsdefinitionen mit anderen Benutzern zu teilen.

Weblinks

- [MuseScore Accessibility Demo \(YouTube\)](#) 
- [Creating a New Score in MuseScore with NVDA](#)  (MuseScore Tutorial)
- [Inputting notes in MuseScore with NVDA](#)  (MuseScore Tutorial)
- [Creating Modified Stave Notation in MuseScore](#)  (MuseScore Tutorial)

Dateiformate

MuseScore

MuseScore kann eine Vielzahl von Dateiformaten importieren und exportieren, so dass Sie Partituren in dem Format freigeben und veröffentlichen können, das Ihren Anforderungen am besten entspricht.

MuseScore Eigenformate

MuseScore Dateien Speichern als in den folgenden Eigenformaten:

- ***.mscz**: Das Standard MuseScore-Dateiformat. Da es komprimiert ist, nimmt es relativ wenig Speicherplatz ein.
- ***.mscx**: Ein unkomprimiertes MuseScore-Dateiformat, das hauptsächlich zum Debuggen oder Speichern in einem Versionierungssystem verwendet wird.
- ***.mscz_ / *.mscx_**: Dies sind Sicherungsdateien. Beachten Sie den Punkt vor dem Dateinamen und das Komma vor der Dateierweiterung.

Anmerkung zu den Schriften: MuseScore bindet keine Schriftarten in die Datei ein, außer den Schriften FreeSerif, FreeSerifBold, FreeSerifItalic, FreeSerifBoldItalic und FreeSans. Wenn Sie eine MuseScore-Datei mit anderen teilen möchten, wählen Sie entweder diese Schriften für Ihre Texte oder eine Schrift, die der Empfänger der Datei auf seinem Computer installiert hat. Wenn diese in der Datei spezifizierten Schriften beim Empfänger nicht vorhanden sind, wird MuseScore auf eine Ausweichschrift zurückgreifen. Das könnte aber zur Folge haben, dass Ihre Partitur verändert angezeigt wird.

MuseScore Format (*.mscz)

MSCZ ist das empfohlene Standardformat in MuseScore. Eine Partitur, die in diesem Format gespeichert wird, braucht nur sehr wenig Speicherplatz, enthält aber alle wichtigen und nötigen Informationen. Das Format ist eine Zip-komprimierte Version des .mscx -Formates und enthält alle Einstellungen und Bilder.

Ungepacktes MuseScore Format (*.mscx)

MSCX ist die unkomprimierte Version des MuseScore-Dateiformats. Eine in diesem Format gespeicherte Partitur behält alle Informationen bei, außer Bilder. Sie kann mit einem Texteditor geöffnet werden, wodurch der Benutzer Zugriff auf den Quellcode der Datei erhält.

MuseScore Sicherungsdateien (*.mscz,) or (*.mscx,)

Sicherungsdateien werden automatisch erstellt und im selben Ordner wie Ihre normale MuseScore-Datei gespeichert. Die Sicherungskopie enthält die zuvor gespeicherte Version der MuseScore-Datei und kann wichtig sein, wenn Ihre normale Kopie beschädigt wird, oder um eine ältere Version der Partitur anzusehen.

Die Sicherungsdatei fügt einen Punkt am Anfang des Dateinamens (.) und ein Komma (,) am Ende hinzu (z. B. wenn Ihre normale Datei "unbetitelt.mscz" heißt, lautet die Sicherungskopie ".unbetitelt.mscz,"), und der Punkt und das Komma müssen aus dem Namen entfernt werden, um die Sicherungsdatei in MuseScore zu öffnen. Da sie im gleichen Ordner wie Ihre normale MuseScore-Datei gespeichert wird, müssen Sie ihr eventuell auch einen eindeutigen Namen geben (z. B. ".untitled.mscz," in "untitled-backup1.mscz" ändern).

Anmerkung: Um die MuseScore-Sicherungsdateien zu sehen, müssen Sie möglicherweise Ihre Systemeinstellungen auf "Versteckte Dateien anzeigen" ändern. Siehe auch [How to recover a backup copy of a score](#) ↗.

Grafikdateien (nur Export)

MuseScore kann [Export](#) eine Partitur als Grafikdatei entweder in [PDF](#), [PNG](#) oder [SVG](#) Format erstellen.

PDF (*.pdf)

PDF (Portable Document Format) Dateien sind ideal, um Ihre Noten mit anderen zu teilen, die den Inhalt nicht bearbeiten müssen. Dies ist ein sehr weit verbreitetes Format und die meisten Benutzer haben einen PDF-Viewer auf ihrem Computer.

So legen Sie die Auflösung der exportierten PDFs fest:

1. Wählen Sie in der Menüleiste Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), und wählen Sie die Registerkarte "Export";
2. Stellen Sie die Auflösung im Bereich "PDF" ein.

PNG (*.png)

PNG (Portable Network Graphics) Dateien basieren auf einem Bitmap-Bildformat, das von Software unter Windows, Mac OS und Linux weitgehend unterstützt wird und im Web sehr beliebt ist. MuseScore erstellt PNG-Bilder so, wie sie gedruckt erscheinen würden, ein Bild pro Seite.

Zum Einstellen der Auflösung von exportierten PNG-Bildern:

1. Wählen Sie in der Menüleiste Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), und wählen Sie die Registerkarte "Export";
2. Stellen Sie die Auflösung im Bereich "PNG/SVG" ein.

Anmerkung: Wenn Sie Bilder erstellen möchten, die nur Teile der Partitur zeigen (mit oder ohne bildschirmabhängige Elemente wie Rahmen, unsichtbare Noten und Notenfarben außerhalb des Bereichs), verwenden Sie [Schnappschuss](#) stattdessen.

SVG (*.svg)

[SVG](#) ↗ (Scalable Vector Graphics) Dateien können von den meisten Webbrowsern (außer Internet Explorer vor Version 9) und den meisten Vektorgrafikprogrammen geöffnet werden. Die meisten SVG-Programme unterstützen jedoch keine eingebetteten Schriftarten, sodass die entsprechenden MuseScore-Schriftarten installiert sein müssen, um diese Dateien

korrekt anzuzeigen. SVG ist das aktuelle Format für alle Partituren gespeichert auf MuseScore.com.

Um die Auflösung und Transparenz von exportierten SVG-Dateien einzustellen, lesen Sie die Anweisungen unter PNG (oben). Beachten Sie, dass MuseScore (noch) keine Farbverläufe beim Export unterstützt (obwohl es dies für Bilder in einer Partitur vorgesehen ist).

Tonausgabedateien (nur Export)

MuseScore kann *normalisierte*, Stereo-Audiodateien der Partitur in einem der folgenden Formate erstellen: WAV, MP3, OGG VORBIS, FLAC. So exportieren Sie eine Audiodatei:

1. Wählen Sie im Menü File → Export...;
2. Wählen Sie das gewünschte Format aus dem Dropdown-Menü und drücken Sie dann Speichern.

Sie können die **Samplerate** aller Audioformate wie folgt einstellen:

1. Wählen Sie in der Menüleiste Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), und klicken Sie auf die Registerkarte Export;
2. Setzen Sie die "Sample rate" im Bereich "Audio".

WAV audio (*.wav)

WAV (Waveform Audio Format) ist ein *unkomprimiertes* Soundformat. Es wurde von Microsoft und IBM entwickelt und wird weitgehend von Software für Windows, OS X und Linux unterstützt. Es ist ein ideales Format für die Verwendung bei der Erstellung von CDs, da die volle Klangqualität erhalten bleibt. Für die Weitergabe per E-Mail oder Internet sollten Sie eine komprimierte Alternative wie MP3 verwenden.

MP3 (*.mp3)

MP3 ist ein sehr weit verbreitetes komprimiertes Audioformat. MP3-Dateien sind aufgrund ihrer relativ geringen Größe ideal für die Weitergabe und das Herunterladen über das Internet.

So stellen Sie die MP3-Bitrate ein

1. Wählen Sie in der Menüleiste Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), und klicken Sie auf die Registerkarte Export;
2. Setzen Sie die MP3 bitrate im Bereich "Audio".

FLAC audio (*.flac)

Free Lossless Audio Codec [↗](#) (FLAC) ist ein komprimiertes Audioformat. FLAC-Dateien sind etwa halb so groß wie unkomprimierte Audiodateien und haben eine ebenso gute Qualität. Windows und OS X haben keine eingebaute Unterstützung für FLAC, aber Software wie der freie und quelloffene VLC media player [↗](#) kann FLAC-Dateien auf jedem Betriebssystem abspielen.

Ogg Vorbis (*.ogg)

Ogg Vorbis [↗](#) ist als patentfreier Ersatz für das beliebte MP3-Audioformat gedacht (das MuseScore ebenfalls unterstützt - siehe oben). Wie MP3 sind Ogg Vorbis-Dateien relativ klein (oft ein Zehntel der unkomprimierten Audiodaten), aber es geht etwas Klangqualität verloren. Windows und OS X haben keine integrierte Unterstützung für Ogg Vorbis. Software wie VLC media player [↗](#) und Firefox [↗](#) können jedoch Ogg-Dateien auf jedem Betriebssystem abspielen.

Austausch mit anderer Musik-Software

MuseScore kann Importieren und Exportieren MusicXML und MIDI Dateien; kann es auch eine Vielzahl von Dateien im nativen Format aus anderen Notensatzprogrammen importieren.


MusicXML (*.xml, *.musicxml)

MusicXML [↗](#) ist der universelle Standard für Notenblätter. Es ist das empfohlene Format für den Austausch von Noten zwischen verschiedenen Notensatzprogrammen, einschließlich MuseScore, Sibelius, Finale und mehr als 100 anderen. MuseScore importiert *.xml und *.musicxml, exportiert aber nur *.musicxml. Wenn Sie *.xml benötigen (weil das Programm, das Sie importieren wollen, das braucht), müssen Sie es nach dem Export selbst umbenennen.

Gepacktes MusicXML (*.mxl)

Komprimiertes MusicXML erzeugt kleinere Dateien als normales MusicXML. Dies ist ein neuerer Standard und wird von älteren Notationsprogrammen nicht so häufig unterstützt, aber MuseScore bietet vollständige Import- und Exportunterstützung.


MIDI (*.mid, *.midi, *.kar)

MIDI (Musical Instrument Digital Interface) ist ein Format, das von Sequenzern und Musiknotationssoftware weitgehend unterstützt wird. Einzelheiten zum Protokoll finden Sie auf der Website der [MIDI Association](#) .


MIDI-Dateien sind für die Wiedergabe sehr nützlich, enthalten aber nur wenige Informationen zum Partiturlayout (Formatierung, Tonhöhenschreibweise, Intonation, Verzierungen, Artikulationen, Wiederholungen, Tonartvorzeichen usw.). Für den Austausch von Dateien zwischen *verschiedener* Notationssoftware wird stattdessen [MusicXML](#) empfohlen.

Details zum Importieren von MIDI-Dateien finden Sie unter [MIDI Import](#).


MuseData (*.md) (Nur Import)

[MuseData](#)  ist ein Format, das von Walter B. Hewlett ab 1983 als frühes Mittel zum Austausch von Musiknotation zwischen Software entwickelt wurde. Es wurde inzwischen von MusicXML verdrängt, aber mehrere tausend Partituren in diesem Format sind immer noch online verfügbar.


Capella (*.cap, *.capx) (Nur Import)

CAP- und CAPX-Dateien werden vom Partiturschreiber, [Capella](#) , erstellt. MuseScore importiert Version 2000 (3.0) oder höher ziemlich genau.


Bagpipe Music Writer (*.bww) (Nur Import)

BWW files are created by the niche score writer, [Bagpipe Music Writer](#) .


BB (*.mgu, *.sgu) (Nur Import)

BB-Dateien werden mit der Musikarrangement-Software [Band-in-a-Box] (<http://pgmusic.com> ) erstellt. Die Unterstützung von MuseScore ist derzeit experimentell.

Overture (*.ove) (Nur Import)

OVE-Dateien werden vom Partiturschreiber [Overture] (<https://sonicscores.com/overture/> ) erstellt. Dieses Format ist hauptsächlich in chinesischsprachigen Umgebungen beliebt, z. B. in Festlandchina, Hongkong und Taiwan. Die Unterstützung von MuseScore ist derzeit experimentell.

Guitar Pro (verschiedene—Nur Import)

MuseScore kann [Guitar Pro](#)  Dateien mit den folgenden Erweiterungen öffnen: *.gtp, *.gp3, *.gp4, *.gp5, *.gpx und, ab Version 3.5, *.gp.


Power Tab Editor (*.ptb) (Nur Import)

PTB-Dateien werden mit dem [Power Tab Editor](#)  erstellt. Die Unterstützung von MuseScore ist derzeit experimentell.

Siehe auch

- [Öffnen/Speichern/Export/Drucken](#)
- [Wiederherstellungsdateien](#)

Weblinks

- [How to recover a backup copy of a score](#)  (MuseScore HowTo)

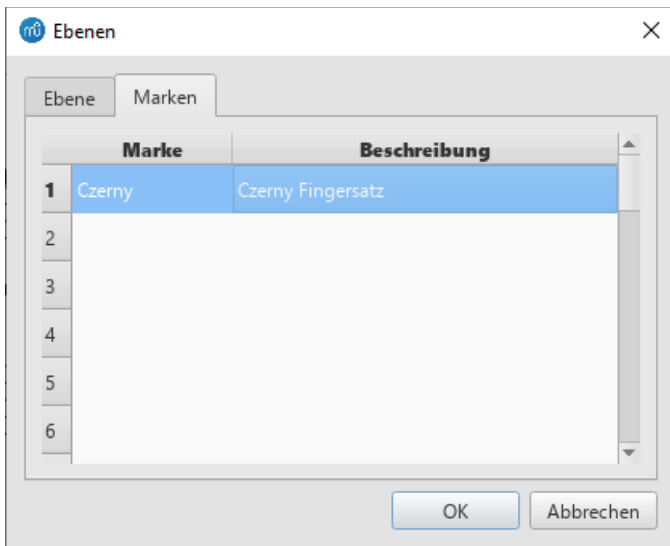
Ebenen (experimentell)

Diese Funktion ist noch experimentell und nur sichtbar, wenn MuseScore mit der Option '-e' gestartet wird, siehe [Command line options](#)

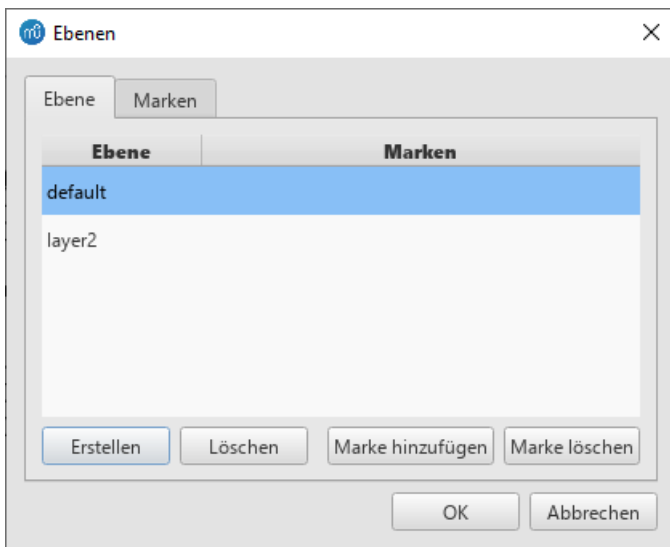
Für das Open-Goldberg-Projekt wurde die Möglichkeit benötigt, verschiedene Versionen der Partitur zu erstellen. Eine Version ist der "Urtext", eine Partitur, die nahe an der Originalversion von Bach ist. Eine zweite Version könnte eine Czerny-Variante sein, die zusätzlich zum Urtext Fingersätze enthält.

Mit der Ebenenfunktion können Sie verschiedene Versionen aus einer Partiturddatei erstellen. Wenn Sie Fingersätze hinzufügen möchten, müssen Sie eine Ebene erstellen und die Fingersatzelemente mit dem Ebenennamen versehen.

Zuerst: Ebenen erstellen

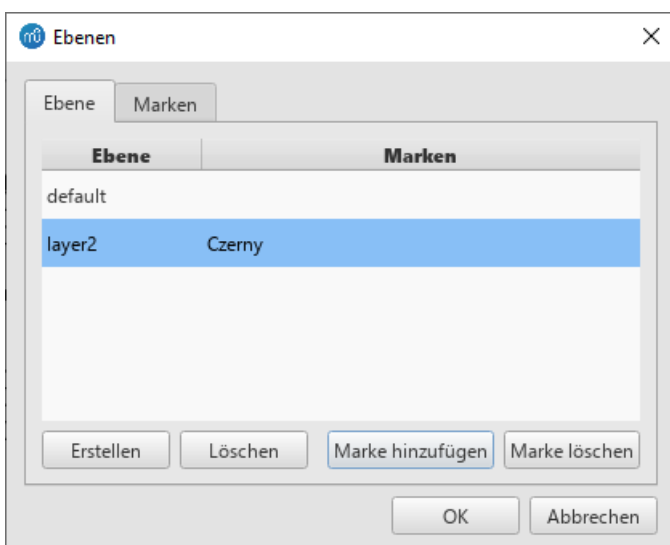


Zweitens: Erstellen einer Partiturvariante

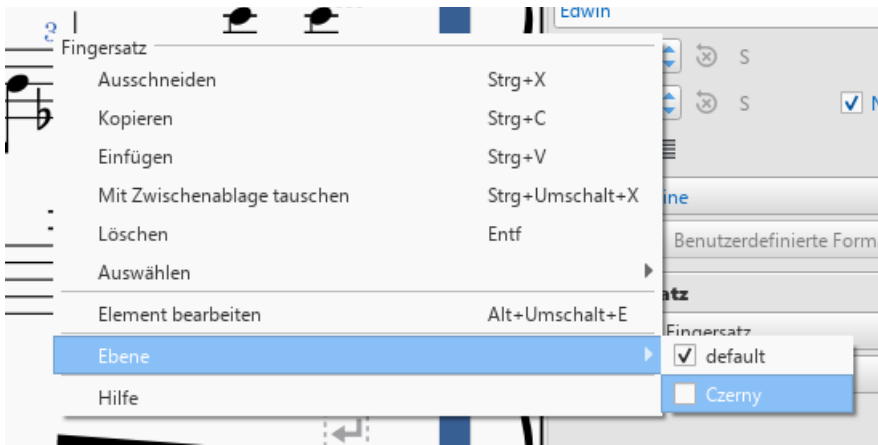


Fügen Sie der Partiturvariante die sichtbare Ebene hinzu.

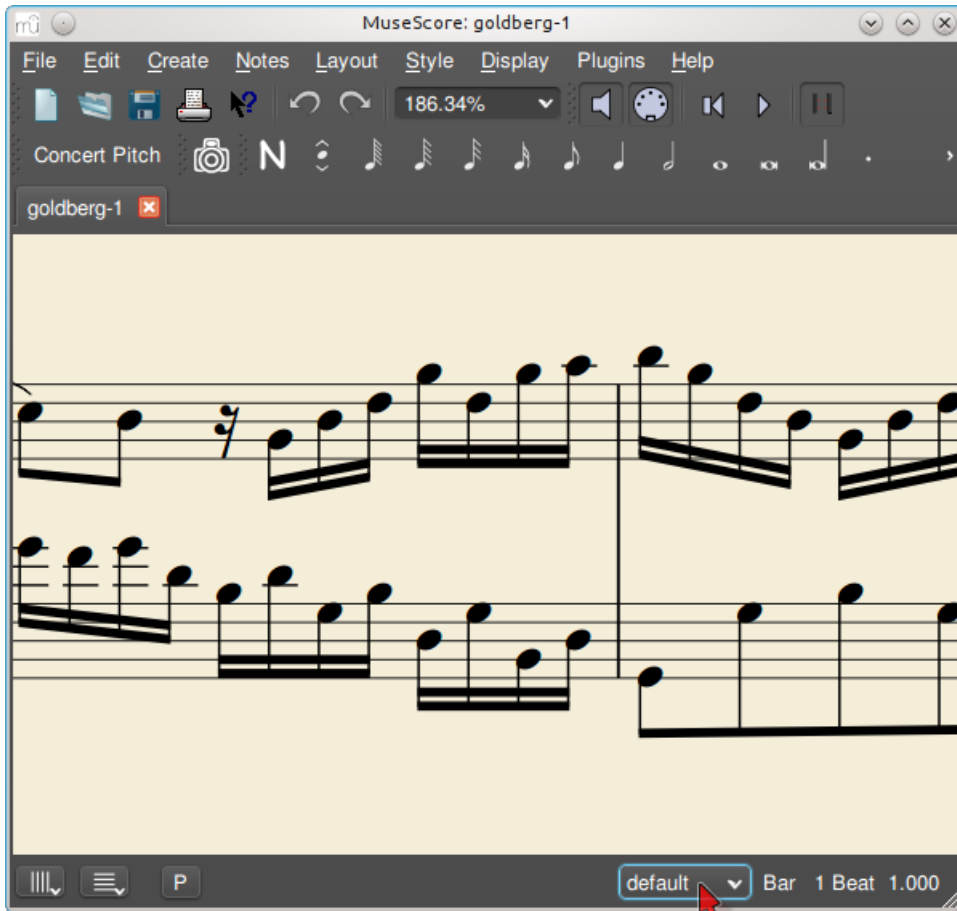
Der neu erstellen Ebene eine Marke zuweisen. Dann stimmt die Anzeige im Partiturfenster.



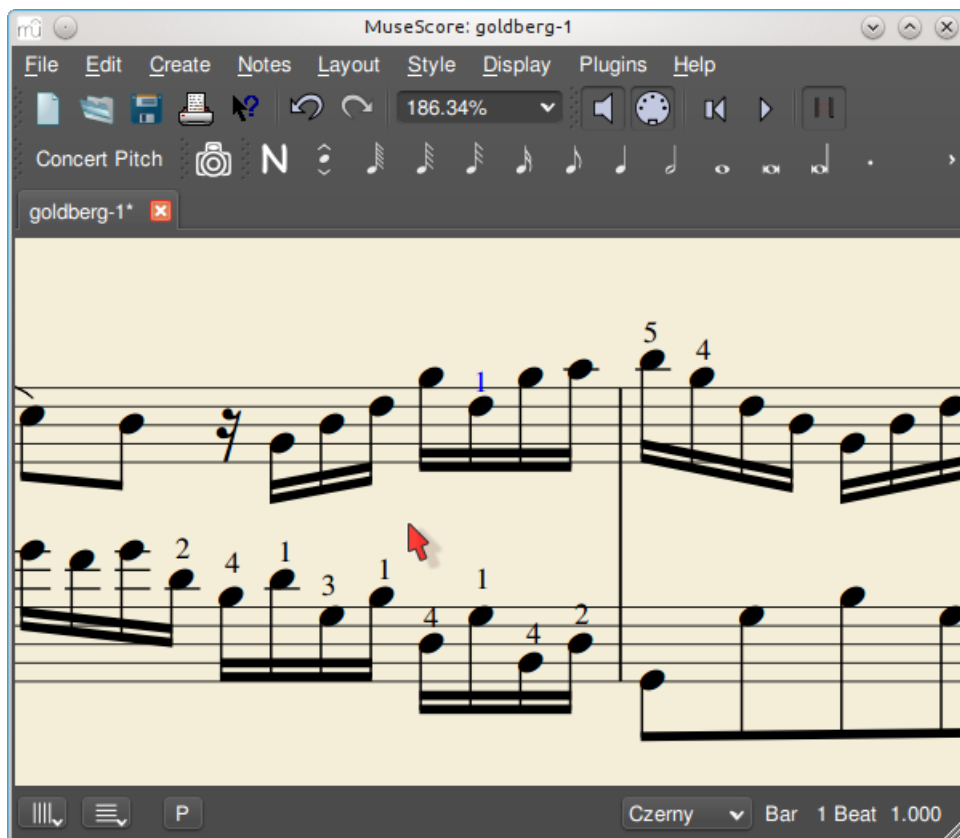
Wählen Sie dann alle Fingersätze aus und versehen Sie sie mit dem Namen der Partiturvariante:



Standard Ebene:



Czerny Ebene:



Anmerkung: Derzeit scheint es zu sein, dass die Wahl der gesamten Fingersätze und Zuweisen zur Ebene nicht für alle Fingersatzelemente übernommen wird. Einzeln auswählen und zuweisen klappt.

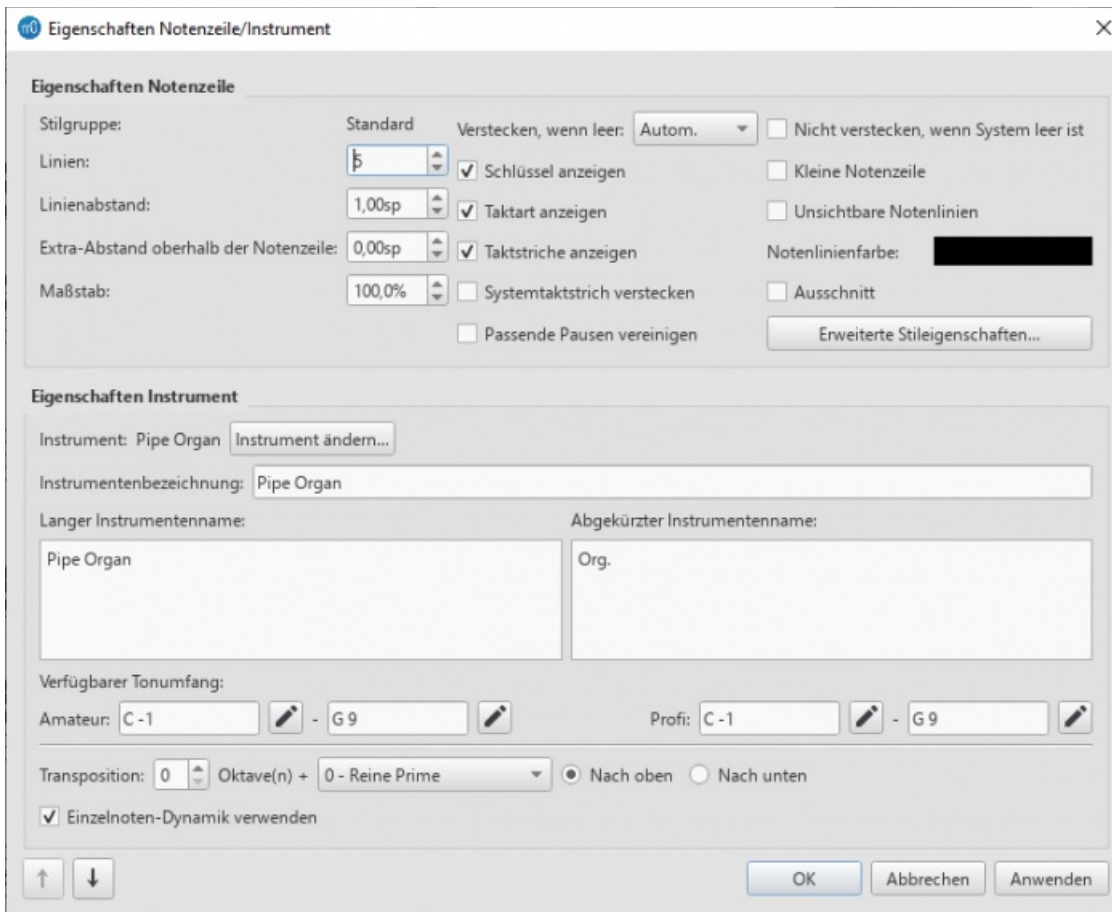
Siehe auch

- [Command line options](#)

Eigenschaften Notenzeile/Instrument

Der **Eigenschaften Notenzeile/Instrument** Dialog ermöglicht es Ihnen, Änderungen an der Anzeige eines **Notensystems** vorzunehmen, seine Stimmung und Transposition einzustellen, das Instrument zu wechseln usw. Zum Öffnen:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste entweder auf einen leeren Bereich in einem Notensystem, oder den Instrumentennamen und wählen Sie Eigenschaften Notenzeile/Instrument....



Eigenschaften Notenzeile/Instrument Dialog ab Version 3.0.

Notenzeilen Typen

Für praktische Zwecke gibt es vier verschiedene Arten von Notenzeilen:

- 1a. **Standard Notenzeile I.** Ein gestimmtes Notensystem, das für die meisten Instrumente verwendet wird, mit Ausnahme von Instrumenten mit gezupften Saiten und Bündeln.
- 1b. **Standard Notenzeile II.** Ein gestimmtes Notensystem, das ein *frettiertes Zupfinstrument* enthält, mit Optionen zum Einstellen der Anzahl der Instrumentensaiten und der Stimmung.
2. **Tablatur Notenzeile.** Ein Notensystem mit einem *frettierten Zupfinstrument*, das Musik als eine Reihe von Bundmarkierungen auf Saiten anzeigt. Enthält auch Optionen zum Einstellen der Anzahl der Instrumentensaiten und der Stimmung.
3. **Rhythmus Notenzeile.** Ein gestimmtes Notensystem für Schlagwerkinstrumente.

Es ist möglich, eine Art von Notensystem in ein anderes umzuwandeln, indem Sie den Instrumente Dialog öffnen, solange das ursprüngliche Notensystem mit dem richtigen Instrument geladen ist. Um z. B. ein Standard-Notensystem in ein Tablatur-Notensystem zu ändern, muss es ein Zupfinstrument enthalten. Ähnlich müssen Sie, um ein Standard-Notensystem in ein Schlagzeug-Notensystem zu ändern, sicherstellen, dass es ein entsprechendes Schlagzeuginstrument geladen hat und so weiter.

Die meisten Optionen im Dialog Eigenschaften Notensystem/Instrument sind für alle Notensysteme gleich, aber jeder Typ hat auch ein oder zwei spezifische eigene Optionen.

Eigenschaften Notenzeile/Instrument: Alle Systeme

Die folgenden Optionen für die Notensystemeigenschaften sind für *alle* Notensysteme gleich:

Linien

Die Anzahl der Linien, aus denen das Notensystem besteht.

Linienabstand

Der Abstand zwischen zwei Notenlinien, gemessen in Spalten (siehe sp.).

Anmerkung: Es wird *nicht* empfohlen, diesen Wert gegenüber dem gezeigten Standard zu ändern. Wenn Sie das Notensystem größer oder kleiner machen müssen, verwenden Sie den Dialog Seiteneinstellungen stattdessen.

Extra-Abstand oberhalb der Notenzeile

Vergrößert oder verkleinert den Abstand zwischen dem ausgewählten Notensystem und dem darüber liegenden *in allen Systemen*.

Anmerkung: Diese Einstellung gilt nicht für das oberste Notensystem eines Systems, das durch den

minimalen/maximalen Systemabstand gesteuert wird (siehe [Aussehen und Formatierung: Formatierung → Stil ... → Seite](#)).

Anmerkungen: Um den Abstand über nur *einer* Notensystemlinie in einem bestimmten System zu ändern, siehe [Umbrüche und Abstände](#).

Maßstab

Ändert die Größe des *ausgewählten* Notensystems und aller zugehörigen Elemente in Prozent (um die *gesamte* Partiturgröße anzupassen, verwenden Sie [Maßstab](#) im Menü [Formatierung → Seiteneinstellungen...](#) menu).

Verstecken, wenn leer

Zusammen mit der Einstellung "Leere Notensysteme ausblenden" in [Formatierung → Stil ... → Partitur](#), Dies bestimmt, ob das Notensystem ausgeblendet wird, wenn es leer ist.

Mögliche Werte:

- **Autom.** (Standard): Das Notensystem wird ausgeblendet, wenn es leer ist und "Leere Notensysteme ausblenden" eingestellt ist.
- **Immer:** Das Notensystem wird ausgeblendet, wenn es leer ist, auch wenn "Leere Notensysteme ausblenden" nicht eingestellt ist.
- **Nie:** Das Notensystem wird im leeren Zustand nie ausgeblendet.
- **Instrument:** Bei Instrumenten, die mehrere Notensysteme enthalten, wird das Notensystem nur ausgeblendet, wenn alle Notensysteme für dieses Instrument leer sind.

Schlüssel anzeigen

Ob der Notenschlüssel angezeigt werden soll.

Taktart anzeigen

Ob die Taktart(en) des Notensystems angezeigt werden sollen oder nicht.

Taktstriche anzeigen

Ob die Taktstriche des Notensystems angezeigt werden sollen.

Systemtaktstrich verstecken

Systemtaktstrich am linken Rand des Notensystems ein-/ausblenden.

Nicht verstecken, wenn System leer ist

Blenden Sie dieses Notensystem niemals aus, auch wenn das gesamte System leer ist. Dies überschreibt jede Einstellung "Leere Notensysteme ausblenden" in [Formatierung → Stil ... → Partitur](#).

Kleine Notenzeile

Erstellen Sie ein verkleinertes Notensystem. Sie können den Standard über das Menü in [Formatierung → Stil ... → Größen](#).

Unsichtbare Notenlinien

Machen Sie die Notenlinien unsichtbar.

Notenlinienfarbe

Verwenden Sie einen Farbwähler, um die Farbe der Notensystemlinien zu ändern.

Ausschnitt

Wird verwendet, um ein ausgeschnittenes Notensystem zu erstellen, in dem nur Takte mit Noten sichtbar sind (z. B. [ossias](#) [↗](#) (Wikipedia); oder Partiturausschnitte). Dies kann unabhängig von "Ausblenden, wenn leer" oder "Leere Notensysteme ausblenden" verwendet werden.

Eigenschaft Instrument

Das im Ordner **Instrumente** geladene Instrument (i) oder den [Instrument wählen](#) Dialog. Der diesem Instrument zugeordnete Klang kann, falls gewünscht, im [Mischpult](#).

Anmerkung: Die folgenden Eigenschaften (d. h. *Instrumentname*, *Langer Instrumentname* usw.) werden auf die in MuseScore definierten Standardwerte gesetzt [instruments.xml](#) [↗](#) file.

Instrumentenbezeichnung

Der Name von *Instrument*. Dies wird auch im Fenster [Mischpult](#) und der *Instrumente* Dialog (i). Alle Änderungen, die Sie am Instrumentnamen vornehmen, wirken sich nur auf dieses bestimmte Instrument aus und nicht auf andere.

Anmerkung: Der Instrumentname wird durch den Wert des Elements *Spurname* in der [instruments.xml](#) [↗](#) Datei. Wenn *Spurname* nicht definiert wurde, wird stattdessen der Wert von *Langname* (d. h. "Langer Instrumentname" - siehe unten) verwendet.

Langer Instrumentname

Name, der links neben dem Notensystem im ersten System der Partitur angezeigt wird. Der lange Instrumentenname kann auch *direkt* als *Textobjekt* bearbeitet werden (siehe [Text bearbeiten](#)).

Kurzer Instrumentname

Name, der in nachfolgenden Systemen der Partitur links neben dem Notensystem angezeigt wird. Der kurze Instrumentenname kann auch *direkt* als *Textobjekt* bearbeitet werden (siehe [Text bearbeiten](#)). Die Bearbeitung wirkt sich auf *alle* Vorkommen in der Partitur aus.

Verfügbarer Tonumfang

- **Amateur:** Noten außerhalb dieses Bereichs werden in der Partitur olivgrün/dunkelgelb eingefärbt.
- **Profi:** Noten außerhalb dieses Bereichs werden in der Partitur rot eingefärbt.

So deaktivieren Sie die Färbung von Noten außerhalb des Bereichs Wählen Sie im Menü Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...), Klicken Sie auf die Registerkarte "Noteneingabe" und deaktivieren Sie die Option "Noten außerhalb des nutzbaren Tonhöhenbereichs einfärben".

Siehe auch, [Noten außerhalb des nutzbaren Tonhöhenbereichs einfärben](#).

Transposition

Diese Option stellt sicher, dass die Notensysteme von transponierenden Instrumenten die Musik in der richtigen notierten Tonhöhe anzeigen. Stellen Sie die Transponierung in Form eines musikalischen Intervalls (bei Bedarf plus Oktave) nach oben oder unten ein.

Einzelnoten-Dynamik verwenden (ab Version 3.1)

Lassen Sie das Häkchen gesetzt, um die Wiedergabe von [Einzelnotendynamik](#) (wie **sfz** usw.) und Gabeln, Diminuendo- und Crescendo-Linien auf einzelnen (oder gebundenen) Noten.

Navigations Pfeile

Verwenden Sie ↑ und ↓ Schaltflächen, unten links im Fenster Notensystemeigenschaften, um zum vorherigen oder nächsten Notensystem zu navigieren.

Eigenschaften Notenzeile/Instrument: nur gezupfte Saiten

Notensysteme von Binde- und Zupfinstrumenten haben zusätzlich zu den oben aufgeführten Optionen noch ein paar weitere Möglichkeiten](#common-staff-properties-options),

Saitenanzahl

Zeigt die Anzahl der Instrumentensaiten an.

Saitendaten bearbeiten...

Diese Schaltfläche öffnet ein Dialogfeld, in dem Sie die Anzahl und Stimmung der Saiten einstellen können. Siehe [Saitenstimmung ändern](#).

Erweiterte Stileigenschaften

Durch Anklicken der Erweiterte Stileigenschaften... Schaltfläche öffnet ein Fenster mit Zugriff auf erweiterte Anzeigoptionen für das Notensystem. Diese variieren je nach gewähltem [Notensystem Typ](#): siehe die entsprechenden Abschnitte unten für Details.

Vorlage

Unten im Dialogfeld "Erweiterte Stileigenschaften" gibt es eine Reihe von Schaltflächen, mit denen Sie Folgendes einfach ändern können:

- *Anzahl der Notenlinien.*
 - *Der Notensystemtyp eines Zupfinstruments.* Sie können z. B. vom Standard-Notensystem zur Tabulatur und umgekehrt wechseln oder aus einer Reihe von Tabulatur-Optionen auswählen.
1. Treffen Sie eine Auswahl in der Dropdown-Liste mit der Bezeichnung "Vorlage";
 2. Drücken Sie < Auf Vorlage zurücksetzen;
 3. Drücken Sie OK um die Änderungen zu übernehmen und den Dialog zu verlassen (oder Abbrechen um den Vorgang abubrechen).

Standard- und Schlagwerk-Notenzeilenoptionen

Schlüssel / Taktart / Taktstriche / Tonhöhe / Notenbalken anzeigen

Option zum Ein- oder Ausschalten der Anzeige dieser Elemente.

Halslos

Wenn dieses Kontrollkästchen aktiviert ist, haben Noten keinen Notenhals, Haken oder Balken.

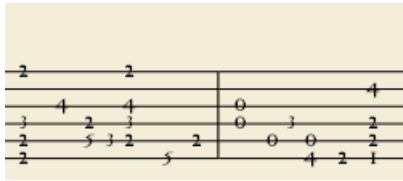
Notenkopfschema

See [Notenkopfschema](#).

Optionen für Tabulaturssysteme

Auf dem Kopf stehend

Wenn nicht aktiviert, bezieht sich die obere Tabulaturlinie auf die höchste Saite und die untere Tabulaturlinie auf die niedrigste Saite (dies ist die häufigste Option). Wenn aktiviert, bezieht sich die obere Tabulaturlinie auf die niedrigste Saite und die untere Tabulaturlinie auf die höchste Saite (z. B. Italian-style lute tablatures). Zum Beispiel:



'Auf dem Kopf stehend' Tablatur.

Tablatur Notensystem Eigenschaften: Griffbrettmarken

Griffbrettmarken sind die Zahlen oder Buchstaben, die verwendet werden, um die Position von Noten auf dem Griffbrett anzugeben. Die folgende Gruppe von Eigenschaften definiert das Aussehen von Bundmarkierungen:

Schriftart

Die Schriftart, die zum Zeichnen von Bundmarkierungen verwendet wird. Es werden 8 Schriftarten bereitgestellt, die alle erforderlichen Symbole in 8 verschiedenen Stilen unterstützen (moderne Serif, moderne Sans, Renaissance, Phalèse, Bonneuil-de Visée, Bonneuil-Gaultier, Dowland, Lute Didactic).

Größe

Schriftgröße der Bundmarkierungen in typografischen Punkten. Eingebaute Schriftarten sehen in der Regel bei einer Größe von 9-10pt gut aus.

Vertikaler Versatz

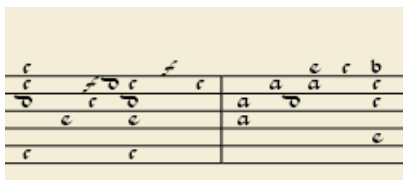
MuseScore versucht, Symbole auf sinnvolle Weise zu platzieren, und Sie müssen diesen Wert (auf 0 gesetzt) für eingebaute Schriftarten normalerweise nicht ändern. Wenn die Schriftart Symbole hat, die nicht an der Grundlinie ausgerichtet sind (oder auf eine andere Weise, die MuseScore nicht erwartet), können Sie mit dieser Eigenschaft Bundmarkierungen nach oben (negative Versätze) oder unten (positive Versätze) verschieben, um sie vertikal besser zu positionieren. Die Werte sind in *sp*.

Markierungen sind

Auswahl von **Nummern** ('1', '2'...) oder **Buchstaben** ('a', 'b'...) als Bundmarkierungen. Wenn Buchstaben verwendet werden, wird 'j' übersprungen und 'k' wird für den 9 verwendet.

Markierungen werden gezeichnet

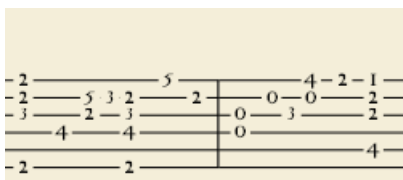
Wahlweise können Sie Bundmarkierungen **auf Linien** oder **über Linien** platzieren. Zum Beispiel:



Griffbrett-Buchstaben über der Linie platziert.

Linien sind

Auswahl von **Durchgehend** (Linien gehen durch die Bundmarkierungen) oder **Broken** (eine kleine Lücke erscheint in der Linie, in der die Bundmarkierung angezeigt wird). Zum Beispiel:



Tablatur mit unterbrochenen Linien.

Rückseitig gebundene Bundmarkierungen anzeigen

Wenn das Häkchen nicht gesetzt ist, wird nur die erste Note in einer Serie gebundener Noten angezeigt. Wenn angehakt, werden alle Noten der gebundenen Reihe angezeigt.

Fingersatz in Tablatur anzeigen

Aktivieren Sie dieses Kontrollkästchen, um die Anzeige von Fingersatzsymbolen zu ermöglichen, die von der Palette übernommen werden können.

Optionen für Tabulaturssysteme: Notenwerte

Diese Gruppe von Eigenschaften definiert das Aussehen der Symbole, die Notenwerte anzeigen.

Schriftart

Die Schriftart, die zum Zeichnen der Wertesymbole verwendet wird. Derzeit werden 5 Schriftarten bereitgestellt, die alle erforderlichen Symbole in 5 verschiedenen Stilen unterstützen (modern, italienische Tabulatur, französische Tabulatur, französischer Barock (ohne Kopf), französischer Barock). Wird nur mit der Option *Notensymbole* verwendet.

Größe

Schriftgröße, in typografischen Punkten. Eingebaute Schriftarten sehen in der Regel bei einer Größe von 15pt gut aus. Wird nur mit der Option *Notensymbole* verwendet.

Vertikaler Versatz

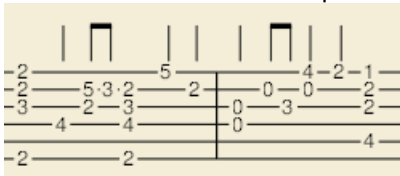
Gilt nur, wenn *Notenwertsymbole* ausgewählt ist (siehe unten). Verwenden Sie negative Versatzwerte, um die Notenwertsymbole anzuheben, positive Werte, um sie abzusenken.

Zeigen als:

- *Keine*: Es wird kein Notenwert gezeichnet (wie in den obigen Beispielen)
- *Notensymbole*: Symbole in Form von Noten werden über dem Notensystem gezeichnet. Wenn diese Option ausgewählt ist, werden Symbole **nur** gezeichnet, wenn sich der Notenwert ändert, ohne dass sie (standardmäßig) für eine Folge von Noten mit demselben Wert wiederholt werden. z. B.



- *Notenhals und Balken*: Es werden Notenhäse und Balken (oder Haken) gezeichnet. Die Werte werden für jede Note angegeben, wobei die gleiche typografische Mechanik wie bei einem normalen Notensystem verwendet wird; alle Befehle der Standardbalkenpalette können auch auf diese Balken angewendet werden. z.B..



Wiederhole:

Wenn mehrere Noten in Folge die gleiche Dauer haben, können Sie festlegen, ob und wo das gleiche Notensymbol wiederholt werden soll, z. B.

- *Nie*
- *Bei neuem System*
- *Bei neuem Takt*
- *Immer*

Anmerkung: Diese Option ist nur verfügbar, wenn *'Dargestellt als: Notensymbole'* ausgewählt ist (siehe oben).

Stem style:

- *Neben dem Notensystem*: Notenhäse werden als Linien mit fester Höhe oberhalb/unterhalb des Notensystems gezeichnet.
- *Durch das Notensystem*: Die Stiele laufen durch das Notensystem, um die Bundmarkierungen zu erreichen.

Anmerkung: Diese Option ist nur verfügbar, wenn *'Dargestellt als: Notenhäse und Balken'* ausgewählt ist (siehe oben).

Notenhals Position:

- *Nach Oben*: Notenhäse und Balken werden oberhalb des Notensystems gezeichnet.
- *Nach Unten*: Notenhäse und Balken werden unterhalb des Notensystems gezeichnet.

Anmerkung: Diese Option ist nur verfügbar, wenn *'Dargestellt als: Notenhals und Balken'* und *'Notenhals: Neben Notensystem'* ausgewählt ist (siehe oben).

Halbe Noten:

- *Keine*
- *Als kurze Notenhäse*
- *Als Schrägstrich Häse*

Anmerkung: Diese Option ist nur verfügbar, wenn *'Dargestellt als: Notenhäse und Balken'* und *'Notenhalsart: Neben Notensystem'* ausgewählt ist (siehe oben).

Zeige Pausen

Ob Notensymbole verwendet werden sollen, um auch die Pausen anzuzeigen; wenn sie für Pausen verwendet werden, werden die Notensymbole an einer etwas niedrigeren Position gezeichnet. Wird nur mit der Option *Notensymbole* verwendet.

Vorschau

Zeigt eine kurze Partitur im Tabulaturformat mit allen aktuell eingestellten Parametern an.

Instrument ändern

Sie können jedes Instrument in einer Partitur jederzeit in ein anderes Instrument ändern. Die folgende Methode aktualisiert den Instrumentenklang, den Notensystemnamen und die Transposition des Notensystems auf einmal.

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen leeren Teil eines beliebigen Taktes ODER auf den Instrumentennamen und wählen Sie Notenzeilen Eigenschaften...;
2. Klicken Sie Instrument ändern... (unter "Instrument Eigenschaften");
3. Wählen Sie Ihr neues Instrument und klicken Sie auf OK um zum Dialogfeld "Notensystemeigenschaften" zurückzukehren;
4. Klicken Sie OK erneut, um zur Partitur zurückzukehren.

Nicht zu verwechseln mit Instrumentwechsel mitten im System.

Weblinks

- [How to create an ossia with another staff](#) (for MuseScore 2, still works for MuseScore 3, but here the Cutaway option might be the better choice)
- [How to create an ossia using image capture](#) (for MuseScore 2, still works for MuseScore 3, but here the Cutaway option might be the better choice)

Eigenschaften Partitur

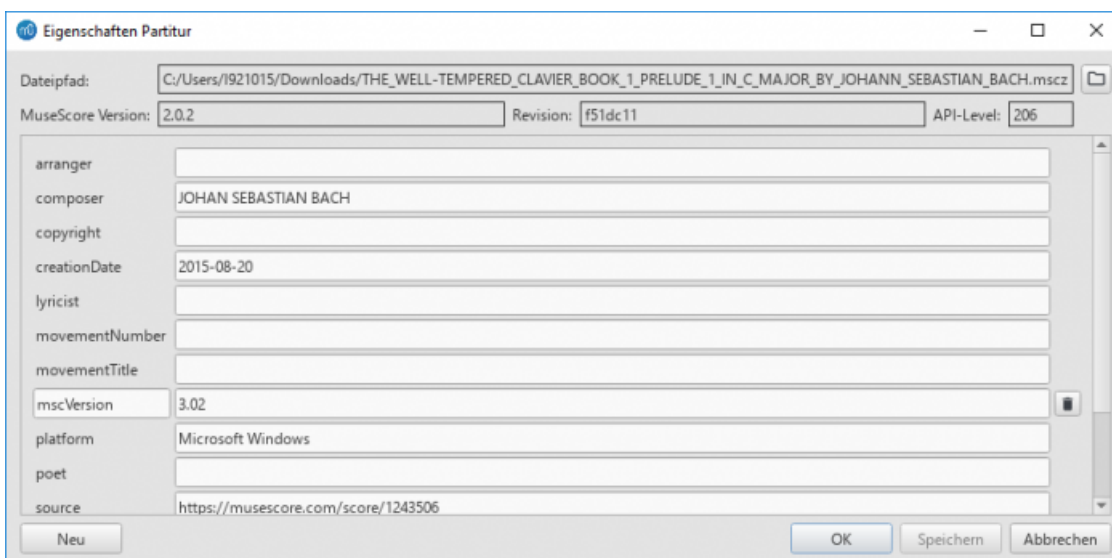
Der **Eigenschaften Partitur** Dialog enthält Dokument-Meta-Tags wie "Titel", "Komponist", "Copyright" usw. So zeigen Sie den Dialog an:

1. Stellen Sie sicher, dass die betreffende Partitur oder der betreffende Instrumentenpart die aktive Registerkarte ist;
2. Vom Menü wählen Sie Datei → Eigenschaften Partitur.

Mehrere Meta-Tags werden automatisch generiert, wenn Sie eine Partitur mit dem Partitur Assisten beginnen, und andere können später hinzugefügt werden. Meta-Tags können bei Bedarf auch in eine Kopf- oder Fußzeile integriert werden - siehe unten.

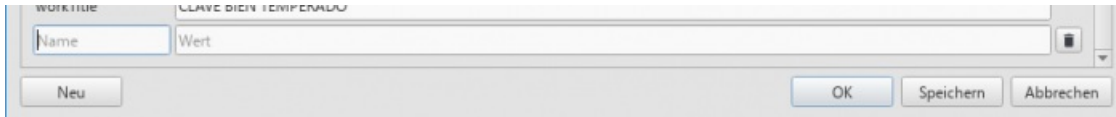
Meta Tags bearbeiten

1. Stellen Sie sicher, dass die betreffende Partitur oder der betreffende Instrumentenpart die aktive Registerkarte ist;
2. Vom Menü wählen Sie Datei → Eigenschaften Partitur;



3. Bearbeiten Sie den Text der verschiedenen Meta-Tags nach Bedarf;
4. Um ein weiteres Meta-Tag hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche Neu. Füllen Sie das Feld "Neuer Tag-

Name" aus und drücken Sie ok;



Vordefinierte Meta Tags

Jede Partitur zeigt die folgenden Felder in **Eigenschaften Partitur** an:

- **Dateipfad**: Der Speicherort der Partiturdatei auf Ihrem Computer.
- **MuseScore Version**: Die Version von MuseScore, mit der die Partitur zuletzt gespeichert wurde.
- **Revision**: Die Revision von MuseScore, mit der die Partitur zuletzt gespeichert wurde.
- **API-Level**: Die Version des Dateiformats.
- **arranger**: (leer)
- **composer**: Dieser steht zunächst auf den gleichen Text wie "Komponist" auf der ersten Seite des [New Score Wizard](#).
- **copyright**: Dieses steht auf denselben Text wie "Copyright" auf der ersten Seite des [Partitur Assistent](#) (wenn Sie ein Copyright-Symbol benötigen, kopieren/einfügen Sie dies: ©).
- **creationDate**: Datum der Erstellung der Partitur. Dies könnte leer sein, wenn die Partitur im Testmodus gespeichert wurde (siehe [Command line options](#)).
- **lyricist**: Dieser steht zunächst auf den gleichen Text wie "Texter" auf der ersten Seite des [New Score Wizard](#).
- **movementNumber**: (leer)
- **movementTitle**: (leer)
- **originalFormat**: Dieses Tag existiert nur, wenn die Partitur importiert wurde (siehe [Dateiformate](#)).
- **platform**: Die Computerplattform, auf der die Partitur erstellt wurde. Dies kann leer sein, wenn die Partitur im Testmodus gespeichert wurde.
- **poet**: (leer)
- **source**: Kann eine URL enthalten, wenn die Partitur heruntergeladen wurde oder nach [MuseScore.com gespeichert](#) wurde.
- **translator**: (leer)
- **workNumber**: (leer)
- **workTitle**: Dieser steht zunächst auf denselben Text wie "Titel" auf der ersten Seite des [New Score Wizard](#).

Eingabe von Werk-/Bewegungs-/Teil-Metadaten

- **workNumber** ist die Nummer des größeren Werks (z. B. 8 für "Die vier Jahreszeiten" op. 8 von Vivaldi).
- **workTitle** ist der Titel des größeren Werks (z. B. "Die vier Jahreszeiten").
- **movementNumber** ist die Nummer des Satzes im größeren Werk (z. B. 3 für Herbst).
- **movementTitle** ist der Titel des Satzes im größeren Werk (z. B. "Herbst").

Es ist üblich, bei der Verwendung des Assistenten für neue Partituren ein Werk mit dem **movementTitle** als Titel zu erzeugen (auch wenn dieser dann in **workTitle** landet) und direkt nach dem Erzeugen der Partitur diese Information im Dialog Partitur-Eigenschaften zu ändern.

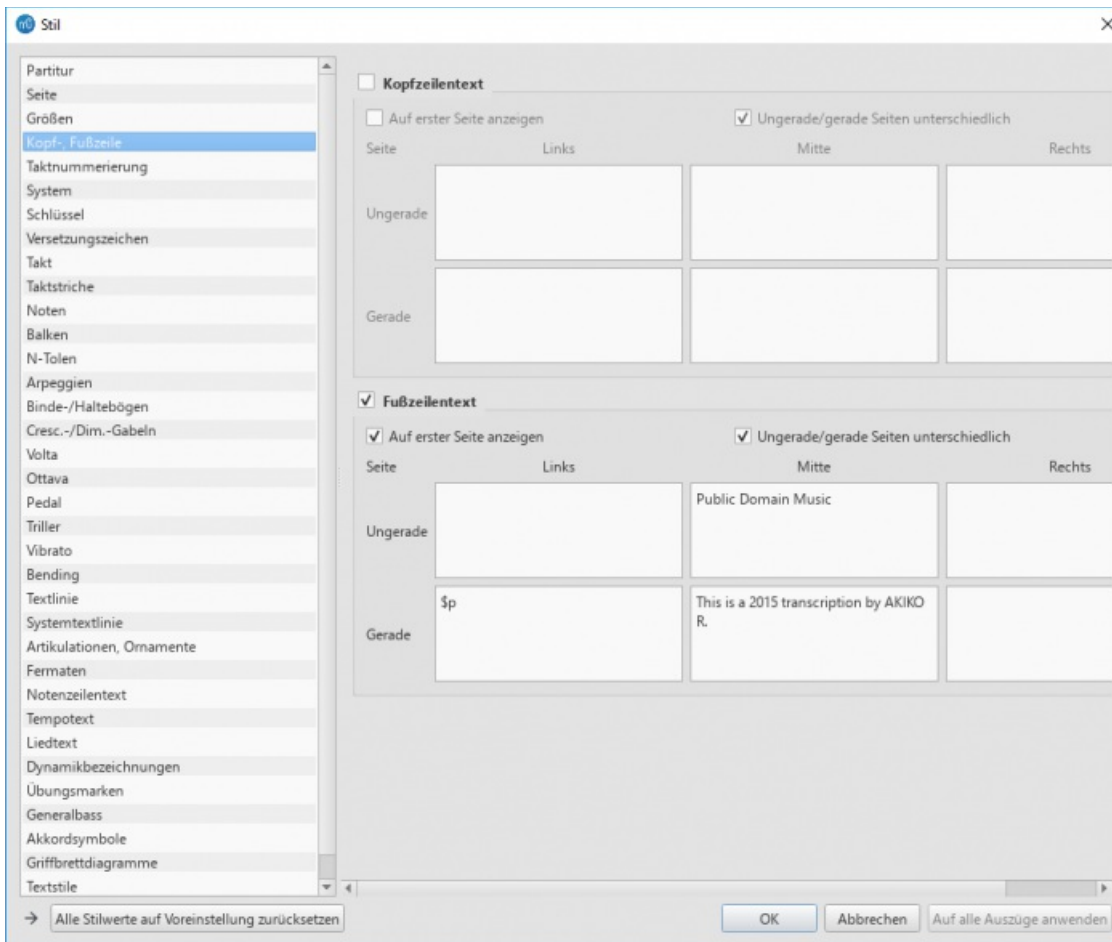
Jeder **Auszug** hat den folgenden Meta Tag, erzeugt und ausgefüllt beim Erstellen der Auszugs:

- **partName**: Der Name des Teils, wie er bei der Erstellung des Teils angegeben wurde (der auch verwendet wird, um den entsprechenden Teilnamen-Text im oberen vertikalen Rahmen zu füllen - beachten Sie, dass spätere Änderungen an einem Teil nicht im anderen wiedergegeben werden).

Kopf-/Fußzeile

Um den Inhalt eines oder mehrerer Meta-Tags in einer Kopf- oder Fußzeile für Ihre Partitur/Ihren Part anzuzeigen:

1. Stellen Sie sicher, dass die richtige Partitur oder der richtige Instrumentenpart die aktive Registerkarte ist;
2. Wählen Sie im Menü **Formatierung** → **Stil...** → **Kopf-/Fußzeile**:



Wenn Sie mit der Maus über den Textbereich Kopf- oder Fußzeile fahren, erscheint eine Liste der Makros, die deren Bedeutung sowie die vorhandenen Meta-Tags und deren Inhalt anzeigt.

Spezielle Symbole in Kopf-/Fußzeile

\$p - Seitennummer, außer auf der ersten Seite
 \$N - Seitennummer, wenn es mehr als eine Seite gibt
 \$P - Seitennummer, auf allen Seiten
 \$n - Seitenanzahl
 \$f - Dateiname
 \$F - Dateipfad+Name
 \$i - Stimmenauszugsname, außer auf der ersten Seite
 \$I - Stimmenauszugsname, auf allen Seiten
 \$d - Aktuelles Datum
 \$D - Erstellungsdatum
 \$m - Uhrzeit der letzten Änderung
 \$M - Datum der letzten Änderung
 \$C - Urheberrechtsangaben, nur auf der ersten Seite
 \$c - Urheberrechtsangaben, auf allen Seiten
 \$v - MuseScore Version, mit der diese Partitur zuletzt abgespeichert wurde
 \$r - MuseScore Revision, mit der diese Partitur zuletzt abgespeichert wurde
 \$\$ - Das \$-Zeichen selbst
 \$tag: - Metadaten-Marke, siehe unten

Verfügbare Metadaten-Marken und deren Werte
(unter Datei > Partitureigenschaften...):

arranger -
 composer - JOHAN SEBASTIAN BACH
 copyright -
 creationDate - 2015-08-20
 lyricist -
 movementNumber -
 movementTitle -
 mscVersion - 3.02
 platform - Microsoft Windows
 poet -
 source - https://musescore.com/score/1243506
 translator -
 workNumber -
 workTitle - CLAVE BIEN TEMPERADO

- Tags hinzufügen (z. B. `$.workTitle:`) und Makros (z. B. `$.M`) in die entsprechenden Felder, je nach Bedarf;
- Klicken Sie ok um zu sehen, wie die Kopf- oder Fußzeile in der Partitur aussieht. Nehmen Sie bei Bedarf Korrekturen am Dialog vor;
- Wenn sich ein Instrumentenpart in der aktiven Registerkarte befindet, klicken Sie auf Auf alle Auszüge anwenden, wenn Sie diese Einstellungen auf alle Auszüge anwenden möchten;
- Klicken Sie ok um die Kopf- oder Fußzeile zuzuweisen und den Dialog zu beenden.

Siehe auch

- [Layout und Formatierung: Kopf-/Fußzeile](#)
- [Kommandozeilen Modus: Test Modus](#)

Generalbass

Generalbasszeichen hinzufügen

- Wählen Sie die Note aus, für die der bezifferte Bass gilt;
- Drücken Sie das **Generalbass** Tastenkürzel. Standard ist Strg+G (Mac: Cmd+G): dies kann geändert werden in [Einstellungen: Tastenkürzel](#) wenn gewünscht;
- Geben Sie den Text wie gewünscht in das "blaue Feld" des Editors ein (siehe unten);
- Verwenden Sie je nach Bedarf eine der folgenden Optionen:
 - Drücken Sie die Leertaste um zur nächsten Note zu gelangen, die für eine weitere bezifferte Bassangabe bereit ist (oder klicken Sie außerhalb des Editorfelds, um es zu verlassen). Der Editor springt zur nächsten Note oder zur Pause des Notensystems, zu dem ein bezifferter Bass hinzugefügt wird. (Um zu einem Punkt dazwischen zu gelangen oder um eine bezifferte Bassgruppe für eine längere Dauer zu verlängern, siehe [Dauer](#) (siehe unten)).



- Umschalt+Leertaste verschiebt das Bearbeitungsfeld zur vorherigen Notensystemnote oder Pause.
- Tab schiebt das Bearbeitungsfeld an den Anfang des nächsten Takts.
- Umschalt+Tab verschiebt das Bearbeitungsfeld an den Anfang des vorherigen Takts.

Textformat

Ziffern

Ziffern werden direkt eingegeben. Gruppen von mehreren übereinander gestapelten Ziffern werden auch direkt in einem einzigen Text eingegeben, wobei sie mit Enter:



Versetzungszeichen{#accidentals}

Versetzungszeichen können mit normalen Tasten eingegeben werden:

Einzugeben für: Typ:

Doppel-b	bb
b	b
Auflösung	h

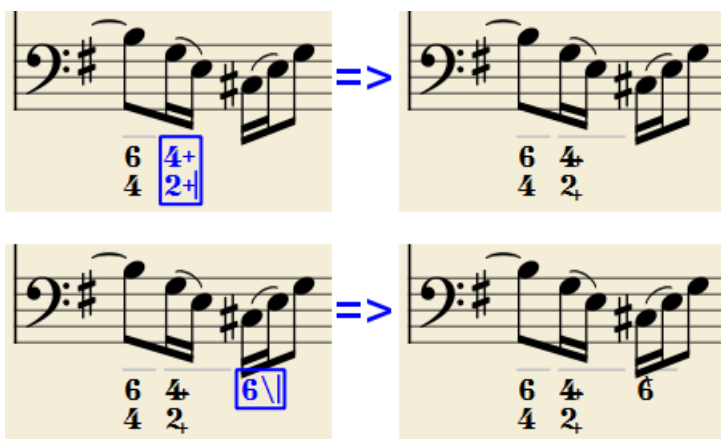
~~Erweiterung~~ für: #yp:

Doppel Kreuz ##

Diese Zeichen werden automatisch in die richtigen Zeichen umgewandelt, wenn Sie den Editor verlassen. Vorzeichen können vor oder nach einer Ziffer eingegeben werden (und natürlich auch anstelle einer Ziffer, für geänderte Terzen), je nach gewünschtem Stil; beide Stile sind richtig ausgerichtet, wobei das Vorzeichen links oder rechts "hängt".

Kombinierte Formen

Durchgestrichene Ziffern oder Ziffern mit einem Kreuz können eingegeben werden, indem Sie \, / oder + nach dem Zeichen (Anhänge kombinieren); wird beim Verlassen des Editors durch die richtige Kombinationsform ersetzt:



Die eingebaute Schriftart kann Kombinationsäquivalenz verwalten, wobei die häufigere Substitution bevorzugt wird:

1+, 2+, 3+, 4+ ergibt **1+ 2+ 3+ 4+** (oder **1 2 3 4**)

und 5\, 6\, 7\, 8\, 9\ ergibt **5 6 7 8 9** (oder **5 6 7 8 9**)

Bitte denken Sie daran, dass / kann nur kombiniert werden mits; jede andere "durchgestrichene" Zahl wird mit einem Fragezeichen dargestellt.

+ kann auch verwendet werden vor einem Zeichen; in diesem Fall ist es nicht kombiniert, aber es ist richtig ausgerichtet ('+' hängt an der linken Seite).

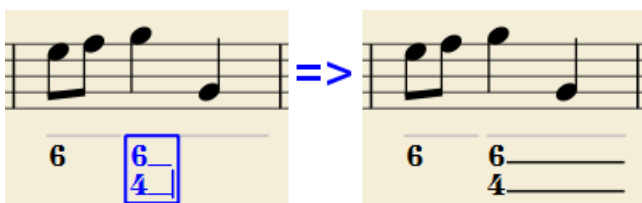
Klammern

Offene und geschlossene Klammern, sowohl runde: '(', ')' als auch eckige: '[',]', können vor und nach Vorzeichen, vor und nach einer Ziffer, vor und nach einer Fortsetzungszeile eingefügt werden; hinzugefügte Klammern stören die richtige Ausrichtung des Hauptzeichens nicht.

Anmerkungen: (1) Der Editor prüft nicht, ob Klammern, offene und geschlossene, runde oder eckige, richtig ausgeglichen sind. (2) Mehrere Klammern in einer Reihe sind unsyntaktisch und verhindern die korrekte Erkennung des eingegebenen Textes. (3) Eine Klammer zwischen einer Ziffer und einem kombinierenden Suffix ('+', '\', '/') wird zwar akzeptiert, verhindert aber die Formkombination.

Fortsetzungslinien

Fortsetzungszeilen werden durch Hinzufügen eines '_' (Unterstrich) am Ende der Zeile eingegeben. Jede Ziffer einer Gruppe kann eine eigene Fortsetzungszeile haben:



Fortsetzungslinien werden für die gesamte Dauer der bezifferten Bassgruppe gezeichnet.

'Erweiterte' Fortsetzungslinien

Gelegentlich muss eine Fortsetzungslinie mit der Fortsetzungslinie einer nachfolgenden Gruppe verbunden werden, wenn ein Akkordgrad über zwei Gruppen hinweg eingehalten werden muss. Beispiele (beide aus J. Boismortier, *Pièces de viole*, op. 31, Paris 1730):



Im ersten Fall hat jede Gruppe ihre eigene Fortsetzungszeile, im zweiten Fall wird die Fortsetzungszeile der ersten Gruppe "in" die zweite Gruppe übernommen.

Dies erreichen Sie, indem Sie mehrere (zwei oder mehr) Unterstriche "___" am Ende der Textzeile der ersten Gruppe eingeben.

Dauer

Jede bezifferte Bassgruppe hat eine Dauer, die durch eine hellgraue Linie darüber angezeigt wird (diese Linie dient natürlich nur zur Information und wird nicht gedruckt oder in PDF exportiert).

Anfänglich hat eine Gruppe die gleiche Dauer wie die Note, an die sie angehängt ist. Eine andere Dauer kann erforderlich sein, um mehrere Gruppen unter einer einzigen Note unterzubringen oder um eine Gruppe auf mehrere Noten auszudehnen.

Um dies zu erreichen, kann jede Tastenkombination in der folgenden Tabelle verwendet werden, um (1) den Editierbereich um die angegebene Dauer zu verschieben und (2) die Dauer der vorherigen Gruppe auf die neue Position des Editierbereichs zu setzen.

Wenn Sie mehrere davon nacheinander drücken, ohne einen Ziffernbass-Text einzugeben, wird die vorherige Gruppe wiederholt verlängert.

Tipen Sie:	um zu erhalten:
Strg+1	1/64
Strg+2	1/32
Strg+3	1/16
Strg+4	1/8 (<i>quaver</i>)
Strg+5	1/4 (<i>crochet</i>)
Strg+6	Halbe Note (<i>minim</i>)
Strg+7	Ganze Note (<i>semibreve</i>)
Strg+8	2 Ganze Noten (<i>breve</i>)

(Die Ziffern sind die gleichen, die auch für die Einstellung der Notendauern verwendet werden)

Das Einstellen der genauen bezifferten Bassgruppendauer ist nur in zwei Fällen zwingend erforderlich:

1. Wenn mehrere Gruppen unter eine einzige Notenzeile passen (es gibt keine andere Möglichkeit).
2. Wenn Fortsetzungslinien verwendet werden, da die Linienlänge von der Gruppendauer abhängt.

Es ist jedoch eine gute Praxis, die Dauer für die Zwecke von Plugins und MusicXML immer auf den vorgesehenen Wert einzustellen.

Vorhandene bezifferte Bässe editieren

Um eine bereits eingegebene bezifferte Bassanzeige zu bearbeiten, verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

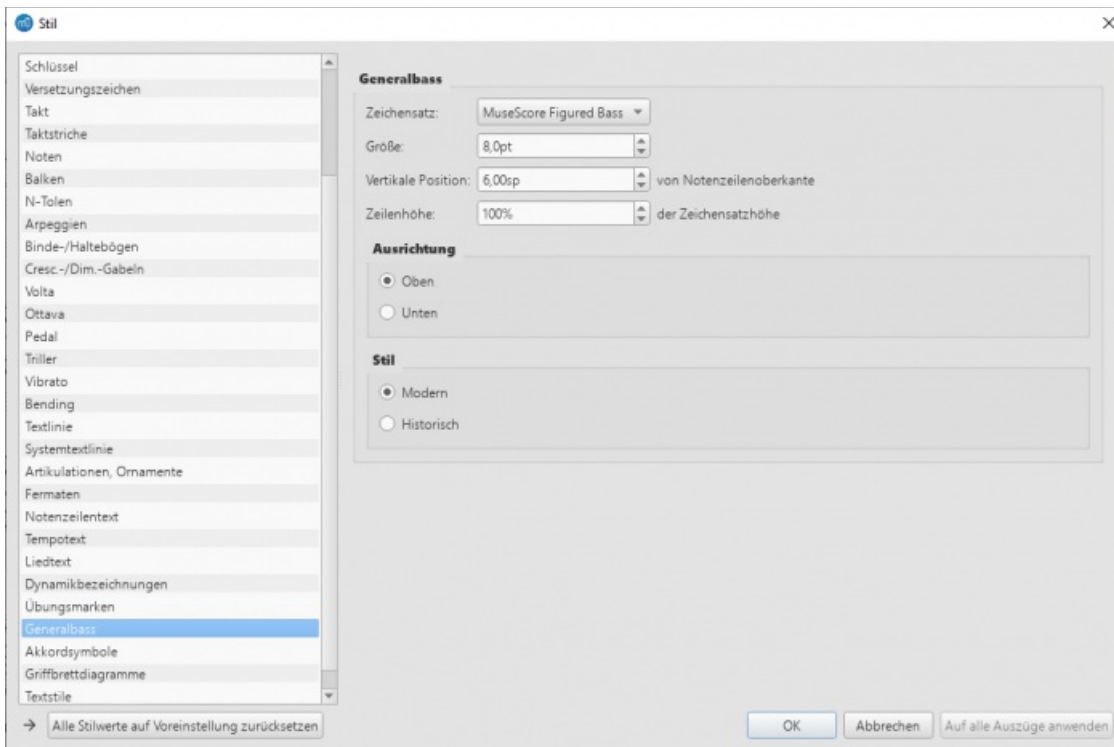
- Wählen Sie sie oder die Note, zu der sie gehört, aus und drücken Sie denselben Shortcut *Figured Bass*, mit dem Sie eine neue Anzeige erstellen.
- Doppelklicken Sie darauf.

Es öffnet sich das übliche Texteditor-Fenster, in dem der Text zur einfacheren Bearbeitung wieder in einfache Zeichen umgewandelt wird ("b", "# und "h" für Vorzeichen, separate Kombinationszeichen, Unterstriche usw.).

Wenn Sie fertig sind, drücken Sie Leertaste um zur nächsten Note zu wechseln, oder klicken Sie außerhalb des Editorfelds, um es zu verlassen, wie bei neu erstellten bezifferten Bässen.

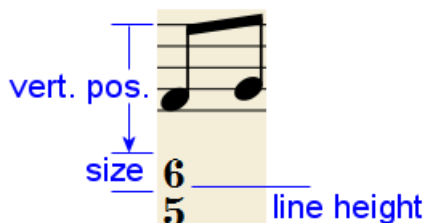
Stil

So konfigurieren Sie, wie der bezifferte Bass gerendert wird: Wählen Sie im Menü *Formatierung* → *Stil...* → *Generalbass*.

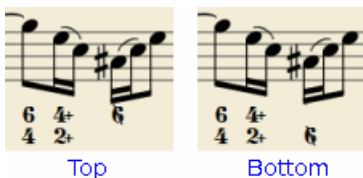


- **Zeichensatz:** Die Dropdown-Liste enthält alle Schriftarten, die für den Generalbass konfiguriert wurden. Eine Standardinstallation enthält nur eine Schriftart, "MuseScore Figured Bass", die auch die Standardschriftart ist.
- **Größe:** Wählen Sie eine Schriftgröße in Punkt. *Hinweis:* Dieser Wert wird auch durch jede Änderung an Maßstab (Formatierung → Seiteneinstellungen), oder Maßstab ("Notenzeilen-Eigenschaften").
- **Vertikale Position:** Der Abstand (in spatien) von der Oberkante des Notensystems bis zum oberen Rand des bezifferten Basses. Negative Werte gehen nach oben (bezifferter Bass oberhalb des Notensystems) und positive Werte gehen nach unten (bezifferter Bass unterhalb des Notensystems: ein Wert größer als 4 ist erforderlich, um über das Notensystem selbst zu gehen).
- **Zeilenhöhe:** Der Abstand zwischen der Grundlinie jeder bezifferten Basslinie, in Prozent der Schriftgröße.

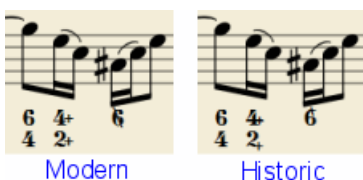
Das folgende Bild visualisiert die einzelnen numerischen Parameter:



- **Ausrichtung:** Wählen Sie die vertikale Ausrichtung: Mit *Oben* wird die obere Linie jeder Gruppe an der vertikalen Hauptposition ausgerichtet und die Gruppe "hängt" daran (dies wird normalerweise bei der bezifferten Bassnotation verwendet und ist die Standardeinstellung); mit *Unten* wird die untere Linie an der vertikalen Hauptposition ausgerichtet und die Gruppe "sitzt" darauf (dies wird manchmal bei einigen Arten von harmonischen Analysenotationen verwendet):



- **Stil:** Wählen Sie zwischen "Modern" und "Historisch". Der Unterschied zwischen den beiden Stilen ist unten dargestellt:



Richtige Syntax

Damit die entsprechenden Ersetzungen und Formkombinationen wirksam werden und eine korrekte Ausrichtung erfolgen kann, erwartet der Generalbass-Mechanismus, dass die Eingabetexte einigen Regeln folgen (die in jedem Fall die Regeln für eine syntaktische Generalbass-Angabe sind):

- Es kann nur ein Vorzeichen (vor oder nach), bzw. nur ein kombinierendes Suffix pro Ziffer geben;
- Es kann nicht sowohl ein zufälliges **und** ein kombinierendes Suffix geben;
- Es kann ein Vorzeichen ohne Ziffer geben (veränderte Terz), aber kein kombinierendes Suffix ohne Ziffer.
- Jedes andere Zeichen, das oben nicht aufgeführt ist, wird nicht erwartet.

Wenn ein eingegebener Text nicht diesen Regeln entspricht, wird er nicht verarbeitet: Er wird so gespeichert und angezeigt, wie er ist, ohne jedes Layout.

Zusammenfassung der Tasten

Tippen Sie:

um zu erhalten:

Strg+G	Fügt eine neue bezifferte Bassgruppe zu der ausgewählten Note hinzu.
Leertaste	Bringt das Bearbeitungsfeld zur nächsten Note.
Umschalt+Space	Verschiebt das Bearbeitungsfeld zur vorherigen Note.
Tab	Schiebt das Bearbeitungsfeld zum nächsten Takt vor.
Umschalt+Tab	Verschiebt das Bearbeitungsfeld zum vorherigen Takt.
Strg+1	Schiebt das Bearbeitungsfeld um 1/64 vor und stellt die Dauer der vorherigen Gruppe ein.
Strg+2	Schiebt das Bearbeitungsfeld um 1/32 vor und stellt die Dauer der vorherigen Gruppe ein.
Strg+3	Schiebt das Bearbeitungsfeld um 1/16 vor und stellt die Dauer der vorherigen Gruppe ein.
Strg+4	Schaltet das Editierfeld um 1/8 (<i>Achte</i>) weiter und stellt die Dauer der vorherigen Gruppe ein.
Strg+5	Schiebt das Bearbeitungsfeld um 1/4 (<i>Häkchen</i>) vor, wobei die Dauer der vorherigen Gruppe eingestellt wird.
Strg+6	Schiebt das Bearbeitungsfeld um eine halbe Note (<i>minim</i>) vor und stellt die Dauer der vorherigen Gruppe ein.
Strg+7	Verschiebt das Editierfeld um eine ganze Note (<i>semibreve</i>), wobei die Dauer der vorherigen Gruppe eingestellt wird.
Strg+8	Schiebt das Bearbeitungsfeld um zwei ganze Noten (<i>Breve</i>) vor, wobei die Dauer der vorherigen Gruppe eingestellt wird.
Strg+Space	Gibt ein tatsächliches Leerzeichen ein; nützlich, wenn die Zahl "in der zweiten Zeile" erscheint (z. B. 5 4 -> 3).
BB	Ergibt ein Doppel-b
B	Ergibt ein b
H	Ergibt ein Auflöseseichen.
#	Ergibt #.
##	Ergibt ##.
_	Gibt eine Fortsetzungszeile ein.
__	Gibt eine erweiterte Fortsetzungszeile ein.

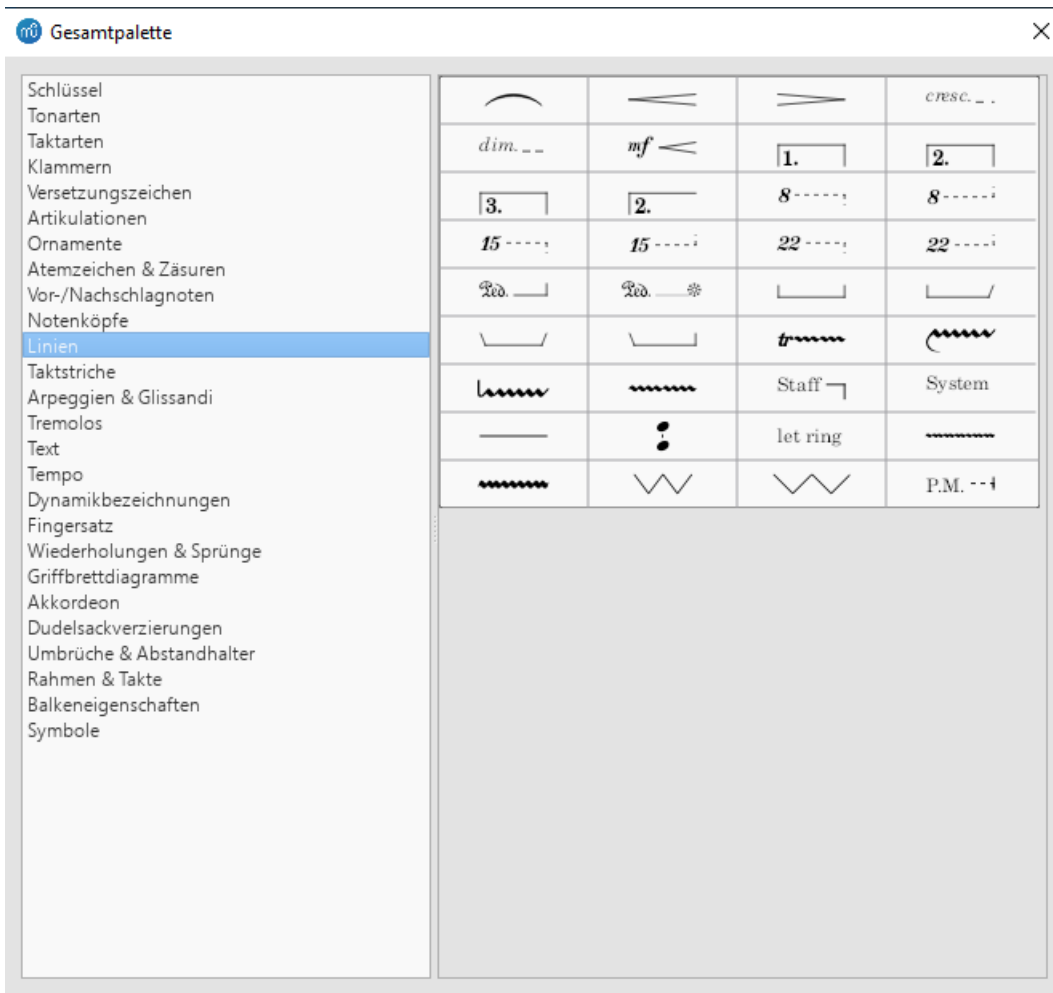
Anmerkung: Für Mac Kommandos, Strg wird ersetzt durch Cmd.

Gesamtpalette

Die **Gesamtpalette** ist eine Sammlung von Symbolen, die zum Auffüllen des Arbeitsplatzes (Einfach, Erweitert, und Benutzerdefiniert) dient. Sie wird auch verwendet, um neue Taktarten und Tonarten zu erstellen.

Verwenden Sie zum Öffnen eine der folgenden Optionen:

- Drücken Sie Umschalt+F9 (Mac: fn+Shift+F9).
- Wählen Sie im Menü Ansicht → Gesamtpalette.



Die Gesamtpalette ist in Abschnitte unterteilt, die auf dem Symboltyp basieren. Wenn Sie mit der Maus über ein Element fahren, wird ein **Werkzeuggestipp** (eine kurze Definition in Schwarz auf gelbem Hintergrund) angezeigt.

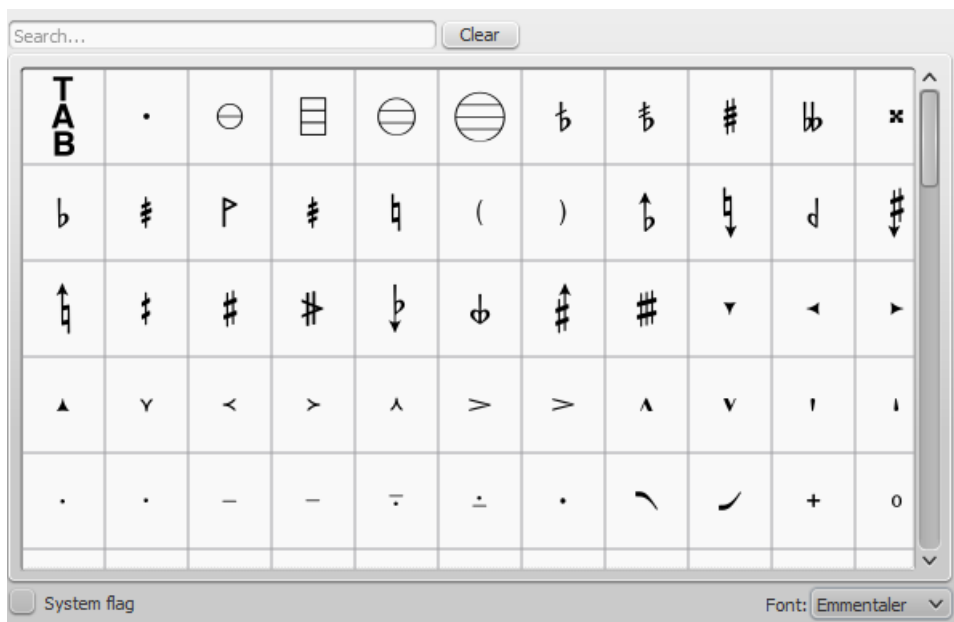
So übertragen Sie ein Element der Gesamtpalette in eine Benutzerdefinierte Palette:

- Ziehen Sie das Symbol aus dem Fenster Gesamtpalette in eine benutzerdefinierte Palette.

Anmerkung: Mit Ausnahme des Bereichs Symbole (siehe unten) ist es nicht üblich, Elemente direkt aus der Gesamtpalette in die Partitur einzufügen: Verwenden Sie stattdessen die Arbeitsbereich-Paletten. Wenn Sie möchten, können Sie jedoch Elemente direkt hinzufügen, indem Sie entweder (i) eine oder mehrere Noten/Pausen auswählen und auf das Element doppelklicken.

Symbole

Der Bereich **Symbols** der Gesamtpalette ist eine große Sammlung mit Hunderten von musikalischen Symbolen, zusätzlich zu denen, die in der Voreinstellung Arbeitsplätze vorhanden sind. Sie können es über die Gesamtpalette oder direkt über die Partitur mit dem Kurzbefehl z.



Ein Symbol finden

Die Unterkategorien **Symbole** können durch Klicken auf "Symbole" angezeigt werden. Verwenden Sie das **Schriftmenü** unten rechts in der Box, um Leland-, Emmentaler-, Gonville- oder Bravura-spezifische Symbole festzulegen. Sie können nach einem bestimmten Symbol suchen, indem Sie ein Stichwort in das **Suchfeld** eingeben.

Einsetzen eines Symbols

Um ein Element aus dem Bereich "Symbole" zur Partitur hinzuzufügen, verwenden Sie eine der folgenden Optionen:

- Ziehen Sie ein Symbol auf ein Notensystem und legen Sie es dort ab.
- Wählen Sie eine Note oder Pause aus und doppelklicken Sie auf ein Symbol.

Die Position des Symbols kann durch Ziehen oder durch Ändern des horizontalen / vertikalen Versatzes im **Inspekteur** verändert werden. Farbe und Sichtbarkeit kann auch im Inspekteur eingestellt werden.

Anmerkung: Elemente aus dem Bereich "Symbole" folgen keinen Positionierungsregeln (in vielen Fällen im Gegensatz zu identischen Elementen aus anderen Bereichen der Gesamtpalette) und haben keinen Einfluss auf die Partiturwiedergabe.

Symbole verbinden

Elemente aus dem Bereich "Symbole" können auf der Partiturseite miteinander verbunden werden, so dass sie als eine Einheit verschoben werden können:

1. Bringen Sie das erste Symbol an der Partitur an. Passen Sie die Position wie gewünscht an.
2. Doppelklicken Sie auf das erste Symbol, oder ziehen Sie ein zweites Element auf das erste Symbol. Passen Sie die Position wie gewünscht an.

Ziehen Sie das erste Element und das angehängte Element wird folgen.

Siehe auch

- [Paletten und Arbeitsplätze](#)
- [Symbole und Spezialzeichen](#) (Musiksymbole zu Textobjekten hinzufügen)

Griffbrettdiagramme

Anmerkung: Diese Seite gilt nur für MuseScore 3.1 und höher. Benutzer von Versionen vor 3.1 sollten zu [Griffbrettdiagramme \(vor Version 3.1\)](#).


Griffbrettdiagramme Übersicht

MuseScore ermöglicht die Verwendung und Erstellung von **Griffbrettdiagrammen** (oder **Akkord**) **Diagramme**. Sie erscheinen normalerweise über dem Notensystem auf Notenlinien und Klavierpartituren. Sie werden üblicherweise für Gitarrenakkorde verwendet, aber MuseScore ermöglicht die Erstellung von Diagrammen für jedes Instrument.


Im Folgenden finden Sie ein einfaches Beispiel für die Verwendung von Griffbrettdiagrammen.

Home on the Range


C




C7




F



(Fm)





(Anmerkung: Griffbrettdiagramme sind eine Alternative zu und ganz anders als Tablatur, was eine spezielle Notationsform ist, die von einigen Streichinstrumentenspielern bevorzugt wird).

Der Griffbrettdiagramm-Mechanismus kann auf verschiedene Arten verwendet werden.

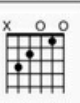

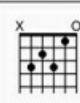



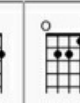
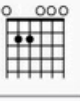
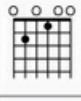
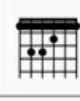


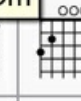
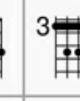


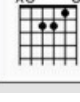




1. **Standard-Akkorde.** Einen Satz von 21 gängigen Akkorddiagrammen für die Gitarre finden Sie in den Griffbrettdiagrammen Palette im erweiterten Arbeitsplatz. Diese bestehen aus einem einzigen Beispiel für einen Dur-, Moll- und Septakkord für jeden diatonischen Skalenton (CDEFGAB). Diese 21 Akkorde sind für viele einfache Pop- oder Volksmusikpartituren ausreichend. Siehe Übersicht über diese Palette below.
2. **Modifizierte Akkorde.** In vielen Fällen werden die Standardakkorde aus der Palette Griffbrettdiagramme als Ausgangspunkt für die Erstellung modifizierter Akkorddiagramme verwendet, und zwar über den Befehl Inspekteur. Diese Technik ermöglicht es, Akkorderweiterungen, Abwandlungen, verschiedene Stimmungen, verschiedene Positionen usw. auf die 21 Standarddiagramme anzuwenden. Es gibt buchstäblich Tausende von Gitarrenakkorden im allgemeinen Gebrauch, was eine umfassende Palette oder ein Wörterbuch unpraktisch macht. Siehe So verwenden Sie Griffbrettdiagramme für eigene/komplexe Akkorde ↗ für Beispiele.
3. **"Freihand" Akkorde.** Fortgeschrittene Gitarristen ziehen es oft vor, von einem leeren Akkordgitter auszugehen und dann die gewünschten spezifischen Akkordtöne zu zeichnen. Siehe So verwenden Sie Griffbrettdiagramme für eigene/komplexe Akkorde ↗ für Beispiele.

Anmerkung: Viele Aspekte der Musiknotation folgen gut etablierten Gravurstandards. Gitarren-Akkorddiagramme sind eine Ausnahme. Die Verwendung hat sich von Jahr zu Jahr, von Verlag zu Verlag, von Lehrer zu Lehrer und von Arrangeur zu Arrangeur stark verändert. Viele uneinheitliche Praktiken bestehen auch heute noch, und unterschiedliche Stile der Akkordnotation werden in verschiedenen musikalischen Genres und Regionen bevorzugt. Aus diesem Grund unterstützt die MuseScore Griffbrettdiagramm-Schnittstelle Diagramme verschiedener Typen. Die Benutzer können ihre Vorlieben frei wählen.

Übersicht über die Standard-Gitarrenakkord-Palette

Die Griffbrettdiagramm Palette im erweiterten Arbeitsbereich bietet 21 Diagramme, die jeweils einen Dur-, Moll- und Septakkord für jeden diatonischen Skalenton (CDEFGAB) enthalten. Der Name jedes Diagramms wird angezeigt, wenn der Cursor über dem Eintrag schwebt.

▼ Fretboard Diagrams

Anmerkung: Diese Auswahl an Akkorddiagrammen, oder auch nur eine Auswahl von 21 Akkorden, wäre für Veröffentlichungszwecke normalerweise nicht ausreichend. Arrangeure müssen viele andere Stimmungen, Positionen und Akkordqualitäten berücksichtigen. Diese Palette ist auch ein Beispiel für die verschiedenen Diagrammformate, die, wie oben beschrieben, verwendet werden. Diese 21 Akkorde enthalten zufällig **offene/stumme Saitenindikatoren** (die Symbole X und O oberhalb der Diagramme). Obwohl diese Symbole oft in veröffentlichten Partituren erscheinen, variiert ihre Verwendung je nach Kontext. In Jazz-Arrangements werden z. B. die Indikatoren für stumme Saiten in der Regel weggelassen, es sei denn, es ist kontextuell wichtig, und offene Saiten werden selten verwendet.

Zusätzliche Paletten, die eine breitere Palette von Standardakkorden enthalten, werden voraussichtlich in Zukunft verfügbar sein. Diese würden versuchen, die Bedürfnisse bestimmter musikalischer Genres und Situationen zu erfüllen.

Überblick über das Erstellen modifizierter oder benutzerdefinierter Akkorde

Modifizierte Griffbrettdiagramme werden durch Hinzufügen und anschließendes Bearbeiten eines vorhandenen Diagramms aus der Palette erstellt. Durch Modifizieren von Standardakkorden ist es möglich, Griffbrettdiagramme für *jeden* spielbaren Akkord zu erstellen und die Griffweise auf *jedem* westlichen Saiteninstrument mit Bündeln wiederzugeben, unabhängig von der Stimmung, der Anzahl der Saiten oder der Anzahl der Bündel. Der größte Teil des folgenden Materials befasst sich mit dem Prozess der Modifizierung von Diagrammen und der Erstellung neuer Diagramme.

Benutzerdefinierte Diagramme können in einer Benutzerdefinierte Palette falls gewünscht für die zukünftige Verwendung. Geänderte Diagramme können natürlich auf die übliche Weise innerhalb einer Partitur kopiert/eingefügt werden.

So fügen Sie ein Griffbrettdiagramm hinzu

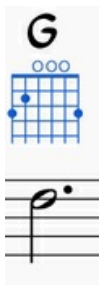
Um der Partitur ein Griffbrettdiagramm hinzuzufügen, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie eine Note in Stimme 1 und doppelklicken Sie auf ein Griffbrettdiagramm aus der Palette.
- Ziehen Sie ein Griffbrettdiagramm aus einer Palette an die gewünschte Position in der Partitur.

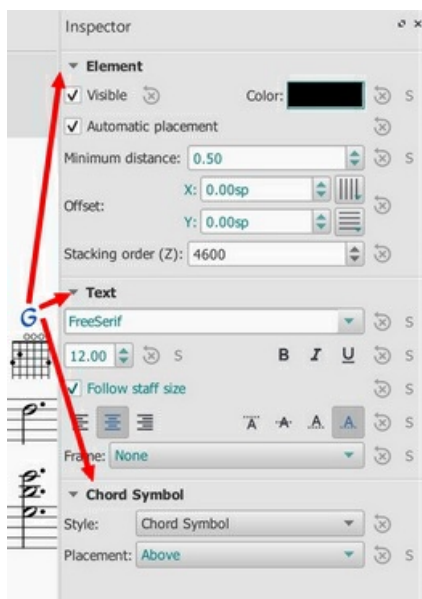
Wenn Sie den Mauszeiger über das gewählte Diagramm in der Palette bewegen, erscheint dessen Name als **pop-up Hinweis** (siehe das Beispiel in der Übersicht).

Akkordsymbole verknüpft mit Griffbrettdiagrammen

Wenn Sie ein Griffbrettdiagramm zu einer Partitur hinzufügen, wird ein Akkordsymbol ebenfalls automatisch erstellt. Das Akkordsymbol wird normalerweise oberhalb des Diagramms platziert und verwendet den Akkordnamen aus der Palettenzelle des Akkords. Die automatische Platzierung und Formatierung des Akkordsymbols eines Diagramms wird durch Stileinstellungen gesteuert (siehe Stileinstellungen, unten).



Das in einem Griffbrettdiagramm erzeugte Akkordsymbol kann wie jedes andere Textelement ausgewählt, verschoben und verändert werden. Es verhält sich im Allgemeinen wie die normalen **Akkordsymbole**, die mit Hinzufügen → Text → Akkordsymbol oder dem Tastenkürzel Strg+K.



Anmerkung 1: Ein Feld auf der Stilseite **Akkordsymbole** (Stil submenu: select Formatierung → Stil... → Akkordsymbole) – und nicht auf der Stilseite **Griffbrettdiagramme** – steuert den "**Abstand zum Griffbrettdiagramm**" des Akkordsymbols. Dieser Wert interagiert mit dem Feld "**Minimaler Abstand**" des Elements im Inspektor, um die automatische Platzierung des Akkordsymbols relativ zum Diagramm zu steuern. Beachten Sie auch, dass der "obere Rand" des Griffbrettdiagramms den leeren Bereich einschließt, in dem **offene/stumme Saitenanzeigen** erscheinen würden, auch wenn dieser Bereich leer ist. Dies kann eine größere Lücke hinterlassen, als gewünscht ist. Wie üblich kann die manuelle

Platzierung verwendet werden, um die automatischen Einstellungen außer Kraft zu setzen.

Anmerkung 2: Automatisch erzeugte Akkordsymbole für Griffbrettdiagramme sind nicht vollständig mit normalen Akkordsymbolen integriert, die direkt mit Noten im Notensystem verbunden sein können. Insbesondere fließt der Fokus nicht vom Akkordsymbol eines Griffbrettsymbols zurück zur Abfolge der anderen Symbole auf der Seite, wenn Sie Leertaste um sich durch die Akkordsymbole zu bewegen. Dieses kleine Problem wird in einem zukünftigen Update behoben).

Verwendung von Akkordsymbolen mit Griffbrettdiagrammen

- **Hinzufügen des Akkordsymbols eines Diagramms** automatisch einfach ein Griffbrettdiagramm wie oben beschrieben hinzufügen.
- **Löschen Sie das Akkordsymbol** eines Diagramms, indem Sie das Symbol auswählen und es löschen, wie bei jedem Textelement.
- **Fügen Sie ein neues Akkordsymbol zu einem leeren Diagramm** hinzu, indem Sie das Griffbrettdiagramm auswählen und mit Hinzufügen → Text → Akkordsymbol oder dem Tastenkürzel Strg+K verwenden.

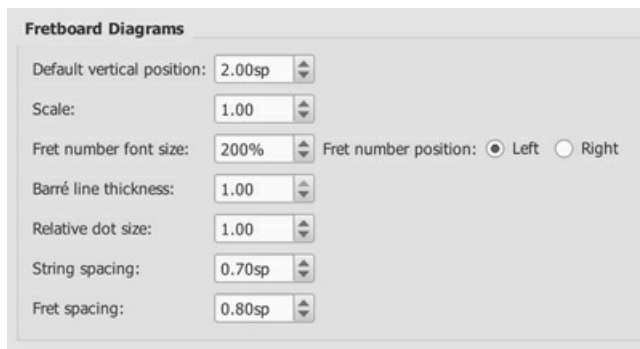
So passen Sie die Elementeigenschaften eines Griffbrettdiagramms an (Position, Farbe, Stapelreihenfolge...)

Die **Position** eines Griffbrettdiagramms kann mit den Tastaturpfeilen im Bearbeitungsmodus; oder mit den X- und Y-Versatz im Abschnitt "Element" am oberen Rand des Inspektors.

Sichtbarkeit, Farbe und **Stapelreihenfolge** kann auch im Bereich "Element" eingestellt werden: siehe Diagramm unter Bearbeiten.

So passen Sie die globalen/Standard-Stileigenschaften des Griffbrettdiagramms an

Bestimmte Standard- und globale Eigenschaften von Griffbrettdiagrammen (siehe Diagramm unten) können über das Menü Stil submenü: select Formatierung → Stil... → Griffbrettdiagramme. Einige dieser Eigenschaften können über den Parameter im Inspekteur angepasst werden; aber die meisten betreffen alle Griffbrettdiagramme in der Partitur.



- **Standard Vertikale Position** legt die Standardplatzierung des Diagramms relativ zum Notensystem fest. (Kann über den Inspektor überschrieben werden).
- **Maßstab** legt den Standardmaßstab (d. h. die Diagrammgröße) fest. (Kann über den Inspektor überschrieben werden).
- **Bundnummern-Schriftgröße** und **...Position** steuern die Platzierung der Bundnummern auf allen Diagrammen. (Global).
- **Dicke der Balkenlinie** steuert, wie groß eine Linie zur Darstellung eines Balkens in allen Diagrammen verwendet wird. Standardmäßig ist dies die gleiche Dicke wie die durchgezogenen Punkte. Eine kleinere Linie ermöglicht es, dass die Punkte unter dem Balken sichtbar sind, wenn dies erwünscht ist. (Global).
- **Relative Punktgröße** steuert die Größe der Punkte in allen Diagrammen, relativ zur Größe des skalierten Gitters. (Global).
- **Saitenabstand** steuert die Abstände zwischen den Saiten und damit die Gesamtbreite aller Diagramme. (Global).
- **Bundabstand** steuert den Abstand zwischen den Bündeln und damit die Gesamthöhe aller Diagramme relativ zur Anzahl der Bündel, die sie jeweils anzeigen. (Global).

Die meisten Eigenschaften des Griffbrettdiagramms, die vom Inspekteur bieten die Schaltflächen "Auf Stilvorgabe zurücksetzen" und "Als Stilvorgabe speichern". Diese Werte erscheinen normalerweise nicht auf der Stil-Seite, sondern werden über den Inspekteur manipuliert.

So bearbeiten Sie ein Griffbrettdiagramm

Wenn ein Griffbrettdiagramm ausgewählt ist, können Sie es im Fenster Inspekteur wie folgt ändern:

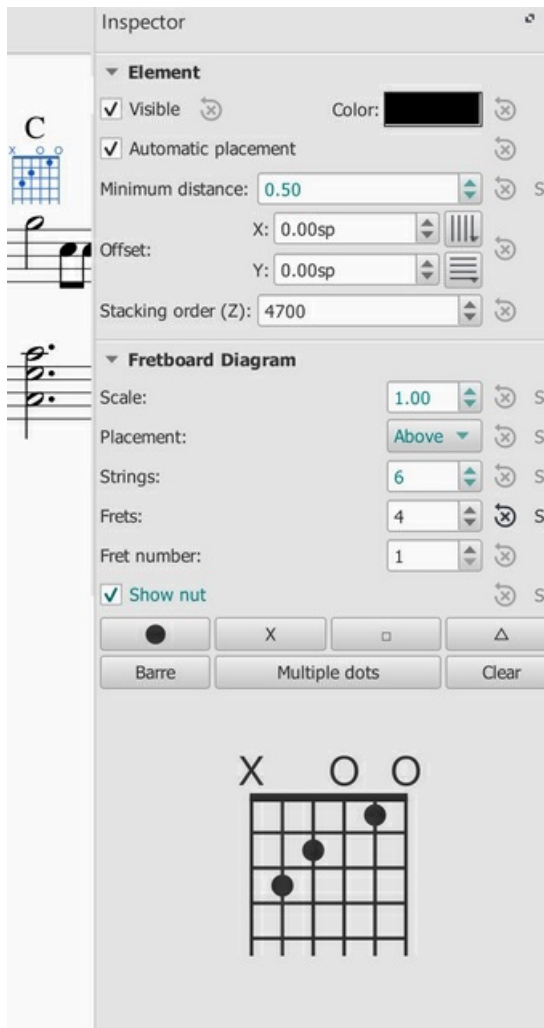
Der Inspekteur zeigt drei Bereiche an, die sich auf das Griffbrettdiagramm beziehen:

- Ein Elementabschnitt, der die Sichtbarkeit, Platzierung, Farbe und andere Aspekte des Griffbrettdiagramms steuert, die gemeinsam mit anderen MuseScore-Elementen verwendet werden; siehe Elementeigenschaften anpassen und

den Inspekteur für Einzelheiten.

- Ein Bereich für das Griffbrettdiagramm mit Steuerfeldern und Schaltflächen, die das Aussehen dieses Diagramms bestimmen.
- Eine vergrößerte Version des Griffbrettdiagramms, die seine Details zeigt und die Bearbeitung ermöglicht.

Nachfolgend finden Sie ein Beispiel für den Inspekteur wenn ein Griffbrettdiagramm ausgewählt ist.



Bearbeiten der Eigenschaften des Griffbrettdiagramms

(Siehe Inspekteur-Eigenschaften oben im Abschnitt Bearbeiten example.)

- So stellen Sie den **Maßstab (Größe)** des Diagramms ein: Verwenden Sie **Maßstab**.
- So stellen Sie die **Platzierung des Diagramms relativ zum Notensystem** ein: Verwenden Sie **Platzierung**.
- Zum Einstellen der **Anzahl der Instrumentensaiten**: Verwenden Sie **Saiten**. Saiten werden auf der linken Seite des Diagramms hinzugefügt/entfernt.
- So stellen Sie ein, **wie viele Bünde angezeigt werden sollen** (d. h. die Höhe des Diagramms): Verwenden Sie **Bünde**. Bünde werden am unteren Rand des Diagramms hinzugefügt/entfernt.
- Zum Einstellen der **ersten Bundposition**: Verwenden Sie **Bundnummer**. Eine Ziffer wird neben dem ersten sichtbaren Bund angezeigt.
- Um die **Verdickung des Bundes** (eine dicke Linie über dem ersten Bund) anzugeben: Verwenden Sie **Bund anzeigen**.
- Platzieren Sie die **Fingerpunkte** wie unten beschrieben.

Fingerpunkt-Bearbeitung (grundlegende Verwendung)

(Siehe Inspekteur-Eigenschaften oben im Abschnitt Bearbeiten example.)

- Um alle aktuellen Punkte zu **entfernen**, verwenden Sie die Schaltfläche **Löschen** oberhalb des Diagramms. (Hinweis: Sie können ein leeres Gitter in einer benutzerdefinierten Palette speichern, als Ausgangspunkt für benutzerdefinierte Diagramme).
- Um einen Punkt zu **erzeugen**, klicken Sie auf einen Bund im Diagramm am unteren Rand des Inspektors; klicken Sie erneut, um den Punkt zu entfernen.
- Um einen Punkt zu **verschieben**, löschen Sie seine aktuelle Position, indem Sie auf ihn klicken; erstellen Sie dann den gewünschten Punkt.
- So **erzeugen Sie einen Taktstrich oder Teiltaktstrich**: Klicken Sie auf die Schaltfläche **Barre** oberhalb des

Diagramms; klicken Sie dann an die äußerste linke Position, die Sie für den Taktstrich wünschen. Der Taktstrich wird bis zum rechten Rand des Griffbretts reichen. Tastaturkürzel: **__** Halten Sie die Umschalt Taste, klicken Sie auf die Saite, an der ein Takt beginnen soll.

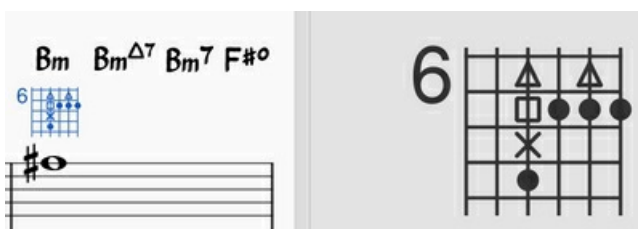
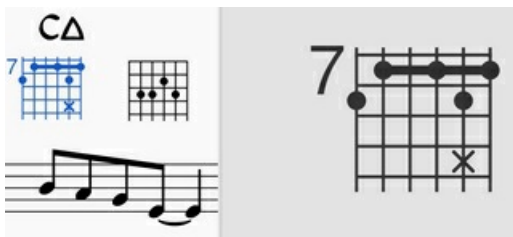
- So **enden Sie einen Takt vor der äußersten rechten Saite** Klicken Sie auf die Schaltfläche **"Barre"** oberhalb des Diagramms; klicken Sie dann an der gewünschten äußersten rechten Position auf ein vorhandenes Barre. Der Takt wird an dieser Saite enden. Tastaturkürzel: **__** Halten Sie die Umschalt Taste, klicken Sie auf die Saite, an der ein Takt enden soll.
- So **löschen Sie eine Barre**: Klicken Sie auf die Schaltfläche **"Barre"** oberhalb des Diagramms; klicken Sie dann an die äußerste linke Position des Taktes. Es wird entfernt. Tastaturkürzel: **__** Halten Sie die Umschalt Taste, klicken Sie auf die äußerste linke Position des Taktes.
- So **erzeugen Sie mehrere Taktstriche**: Verwenden Sie die obigen Schritte, um mehr als einen Taktstrich zu erzeugen, z. B. um den dritten Finger über zwei Saiten zu zeigen.
- So **justieren Sie die Taktstrichdicke**: Verwenden Sie die Stilooptionen (Format->Stil->Griffbrettdiagramme), um die Dicke der Balkenlinie relativ zu den Punkten einzustellen. Dadurch können die Punkte auf dem Balken sichtbar sein, wenn dies gewünscht ist.
- Zum **Anzeigen von offenen und stummen Saiten** (optional). Klicken Sie direkt oberhalb des Diagramms, um eine Zeichenkette zwischen ihnen umzuschalten:
 - Offen (**o**)
 - Stumm/unabgespielt (**x**)
 - Keine Anzeige

Fingerpunktbearbeitung (erweiterte Verwendung)

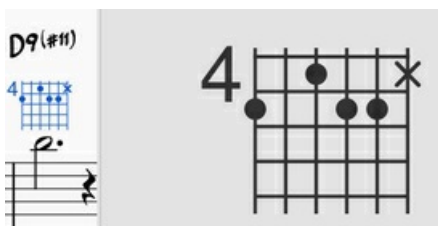
Einige Arrangeure und Pädagogen verwenden eine fortschrittlichere Form des Griffbrettdiagramms, die a) mehrere Arten von "Punkten" beinhaltet und b) mehrere Punkte pro Saite zulässt.

Diese Technik wird besonders mit den vielen Büchern und Arrangements in Verbindung gebracht, die von **Ted Greene** und seinen Nachfolgern veröffentlicht wurden. (Hinweis: Keine andere Notationssoftware unterstützt derzeit diesen Diagrammstil).

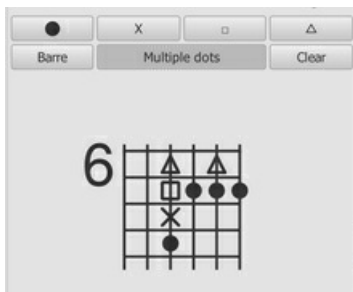
- **Multi-Punkt-Notationsstil**. Bei diesem Ansatz werden zuerst die runden Punkte gespielt. Dann werden auf aufeinanderfolgenden Zählzeiten die Noten, die durch die anderen Punkte repräsentiert werden, der Reihe nach gespielt. Auf diese Weise kann ein einziges Diagramm mehrere Zählzeiten repräsentieren. (Die übliche Reihenfolge ist: Punkt → X → Quadrat → Delta. Die Verwendung variiert jedoch.) Hier sind zwei Beispiele für Multi-Punkt-Diagramme.



- **Optionalen-Noten-Notationsstil**. Eine weitere Verwendung von mehreren Punkten pro Zeichenfolge ermöglicht es, optionale Noten anstelle von verzögerten Noten anzuzeigen. Typischerweise wird ein zugehöriges Akkord-Voicing angezeigt, z. B. eine optionale Erweiterung oder eine optionale wurzellose Akkordversion. Hier ist ein Beispiel für eine optionale Erweiterung.



MuseScore Fretboard-Diagramme ermöglichen die Erstellung dieser und anderer Arten von Multi-Symbol-Diagrammen. Ein Akkord wird zuerst erstellt und mit den oben beschriebenen grundlegenden Schritten bearbeitet. Dann werden die **Mehrpunkt-Schaltflächen** oberhalb des Diagramms verwendet, um Sekundärnoten hinzuzufügen.



1. Um **zu beginnen, mehrere Punkte (d.h. Symbole)** zu einem Diagramm hinzuzufügen, klicken Sie auf **"Mehrere Punkte"**.
2. Um **einen weiteren Punkt zu einer Zeichenfolge hinzuzufügen**, klicken Sie über oder unter ein vorhandenes Symbol. Das nächste Symbol in der Reihenfolge wird an dieser Position platziert, z. B. wenn bereits ein Punkt vorhanden ist, wird als nächstes ein X angezeigt.
3. Um ein beliebiges Symbol aus einem Diagramm zu **entfernen**, klicken Sie es an.
4. Um ein bestimmtes Symbol **außerhalb der Reihenfolge** einzugeben, klicken Sie auf die Schaltfläche mit diesem Symbol, bevor Sie den Punkt hinzufügen; um z. B. ein X auf einer Saite ohne aktuelle Punkte einzugeben, weil diese Note nach dem Rest des Akkords gespielt werden soll, klicken Sie auf das X und platzieren es dann wie gewünscht.

(Anmerkung: Erfahrene Benutzer von Diagrammen im Stil von **Ted Greene** werden feststellen, dass mehrere sekundäre Funktionen von Teds Diagrammen in MuseScore noch nicht unterstützt werden. Dazu gehören: a. Anzeige der Bundnummer auf einem höheren Bund als dem ersten sichtbaren Bund. b. Zulassen, dass die Notensymbole Ziffern enthalten, nicht nur die vier derzeit unterstützten Punktstile. c. Zulassen des Erstellens von Anmerkungen auf und zwischen Diagrammen, wie das Einkreisen einer bestimmten Note oder das Zeichnen von Linien, die Noten in benachbarten Diagrammen verbinden. MuseScore bietet jedoch viele Werkzeuge zum Zeichnen und Kommentieren, die anstelle dieser Techniken verwendet werden können).

(Anmerkung: Da Multinoten-Symbole nicht standardisiert sind, selbst innerhalb der **Ted Greene**-Gemeinschaft, müssen Benutzer darauf achten, wie sie innerhalb einer bestimmten Partitur verwendet werden).

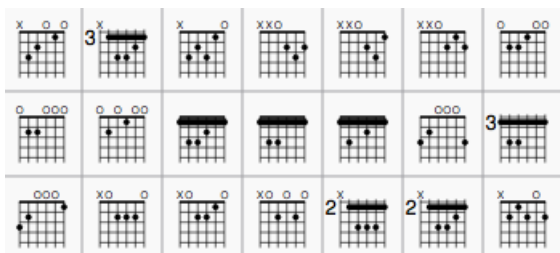
Weblinks

- [How to use Fretboard Diagrams for custom/complex chords](#) (MuseScore HowTo)
- [Palette with fretboard diagrams for Mandolin](#) (Forum article)
- [Palette with fretboard diagrams for Ukulele](#) (Forum article)

Griffbrettdiagramme (vor Version 3.1)

Anmerkung: Diese Seite gilt nur für Versionen von MuseScore vor 3.1. Benutzer von MuseScore 3.1 und höher sollten zu [Griffbrettdiagramme](#).

Eine Reihe von **Griffbrett** (oder **Akkord**) **Diagrammen** für die Gitarre finden Sie in den Griffbrettdiagrammen [Palette](#) im erweiterten Arbeitsplatz.



Sie können ein Akkorddiagramm für *jedes* Saiteninstrument mit Bündeln erstellen, indem Sie ein vorhandenes Diagramm bearbeiten. Es kann gespeichert werden in einer Benutzerdefinierten Palette für die zukünftige Verwendung, falls erforderlich.

Hinzufügen eines Griffbrettdiagramms

Um der Partitur ein Griffbrettdiagramm hinzuzufügen, verwenden Sie eine der folgenden Methoden:

- Wählen Sie eine Note in Stimme 1 und doppelklicken Sie auf ein Griffbrettdiagramm aus der [Palette](#).
- Ziehen Sie ein Griffbrettdiagramm aus einer Palette an die gewünschte Position in der Partitur und legen Sie es dort ab.

Wenn Sie mit dem Mauszeiger über das gewählte Diagramm in der Palette fahren, wird dessen Name als **Pop-up-Hinweis** angezeigt.

Bearbeiten eines Griffbrettdiagramms

Wenn ein Griffbrettdiagramm ausgewählt ist, kann es im Fenster Inspekteur wie folgt angepasst werden:

- Zum Einstellen der **Anzahl der Instrumentensaiten**: Verwenden Sie **Saiten**.
- Zum Einstellen der **Bund-Positionsnummer**: Verwenden Sie **Versatz**.
- So stellen Sie ein, wie viele Bünde angezeigt werden sollen (in der Höhe): Verwenden Sie **Bünde**.
- So **setzen Sie die Fingerpunkte**: Klicken Sie auf einen Bund, um einen Punkt zu setzen; klicken Sie erneut, um den Punkt zu entfernen.
- **So erstellen Sie einen Takt oder Teiltakt** Stellen Sie zunächst sicher, dass die gewünschte Bundposition frei von schwarzen Punkten ist (klicken Sie auf einen Punkt, um ihn zu entfernen). Halten Sie dann die Umschalt Taste, klicken Sie auf die Saite, an der der Taktstrich beginnen soll, (Hinweis: Pro Diagramm kann nur ein Taktstrich angewendet werden; ein Teiltaktstrich muss auf der ersten Saite enden).
- **So löschen Sie einen Takt** Klicken Sie auf den schwarzen Punkt, an dem der Takt beginnt.
- **So zeigen Sie offene und stummgeschaltete Saiten an** (falls zutreffend): Klicken Sie direkt über dem Diagramm, um eine Saite zwischen ihnen umzuschalten:
 - Offen (**o**)
 - Stumm/unabgespielt (**x**)
 - Keine Anzeige.
- So passen Sie die Größe an: Verwenden Sie die Eigenschaft **Maßstab**.

So passen Sie die Elementeigenschaften eines Diagramms an

Die **Position** eines Griffbrettdiagramms kann mit den Tastaturpfeilen im Bearbeitungsmodus; oder mit den X- und Y-Versatzen im Abschnitt "Element" am oberen Rand des Inspekteurs angepasst werden.

Sichtbarkeit, Farbe und **Stapelanordnung** kann auch über den Bereich "Element" eingestellt werden.

So passen Sie die Stileigenschaften eines Diagramms an

Bestimmte voreingestellte und globale Eigenschaften von Griffbrettdiagrammen (z. B. die Dicke des Griffbretts, die vertikale Position, die Skala, die Schriftgröße und die Position der Bundnummern) können über das Menü Stil submenü: select Formatierung → Stil... → Griffbrettdiagramme. Einige dieser Eigenschaften können über den Parameter im Inspekteur anpassen; aber die meisten betreffen alle Griffbrettdiagramme in der Partitur.

MIDI Import

MuseScore kann MIDI Dateien importieren (.mid/.midi/.kar) und konvertiert sie in Musiknotation.

- **So importieren Sie eine MIDI-Datei**, den Standard verwenden Öffnen Kommando. Dies konvertiert die MIDI-Datei in eine MuseScore-Datei (.mscz) und wendet die Standardquantisierungseinstellungen an.

Das **MIDI-Import-Panel** erscheint am unteren Rand des Bildschirms: Sie können es erweitern, indem Sie die Oberfläche mit dem Dokumentfenster nach oben ziehen. Das Bedienfeld zeigt alle Spuren in der Datei an (es werden nur die mit Noten-Events angezeigt) und ermöglicht die Einstellung von Parametern, die den Konvertierungsprozess beeinflussen. Wenn es mehrere Spuren gibt, wird oben in der Liste eine weitere Spur hinzugefügt, um alle Spuren auf einmal auszuwählen.

Import	Sound	Max. quantization	Max. voices	Tuplets	Is human performance	Split staff	Clef changes	Simplify durations	Show staccato	Dotted notes	Show tempo text	Recognize pickup measure	Detect swing
All		16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	None (1:1)
1	Trumpet	16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			None (1:1)
2	Alto Sax	16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			None (1:1)
3	Tenor Sax	16th	4	3, 4, 5, 7, 9			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>			None (1:1)

- **So akzeptieren Sie die Standardkonvertierung**: Drücken Sie einfach auf das "X"-Symbol oben links im Import-Panel, um es zu schließen. Das Panel kann jederzeit während der Sitzung wieder geöffnet werden, indem Sie unten im Dokumentfenster auf "MIDI-Import-Panel anzeigen" drücken.
- **So importieren Sie die Datei erneut** Stellen Sie die gewünschten Parameter im Importbereich ein (siehe unten) und drücken Sie Anwenden. Wenn Sie Änderungen im Importbereich vorgenommen haben, diese aber rückgängig machen möchten, drücken Sie Abbrechen. Um das Import-Panel zu schließen, drücken Sie das "X"-Symbol oben links im Panel.

Wenn Sie die Datei erneut importieren, nachdem Sie Änderungen an der temporär generierten Ergebnispartitur vorgenommen haben, werden Sie von MuseScore gefragt, was mit der geänderten Partitur geschehen soll: Speichern Sie sie irgendwo, verwerfen Sie sie oder brechen Sie ab. Die Sichern speichert die geänderte Partitur als MuseScore-Datei in Ihrem *bin*-Verzeichnis, ohne die ursprüngliche MIDI-Datei zu ändern. Anschließend wird die Original-MIDI-Datei erneut importiert und die Einstellungen des Importbereichs werden übernommen. Die Ablegen Mit der Option "UNDO" werden Ihre Änderungen an der MuseScore-Datei rückgängig gemacht, dann wird die ursprüngliche MIDI-Datei erneut importiert und die neuen Einstellungen werden übernommen. Die Abbrechen importiert die Original-MIDI-Datei in die erste Registerkarte und wendet alle Einstellungen des Importbereichs an. Anschließend wird eine neue

Registerkarte mit Ihrer geänderten Partitur erstellt, ohne dass die Einstellungen des Importbereichs angewendet werden. Die zweite Registerkarte entspricht dem Drücken von **SPEICHERN** und dem anschließenden Öffnen der gespeicherten Datei. Daher können Sie keine Importbereichseinstellungen auf eine vom Benutzer modifizierte Partitur anwenden. Sie müssen zuerst die Einstellungen des Importbereichs anwenden, alle Änderungen an der Partitur vornehmen und dann die Partitur mit dem Standard **Sichern** Kommando.

Scrollen mit dem Mausrad (MIDI Import Panel): Der vertikale Bildlauf ist die Standardeinstellung. Für den horizontalen Bildlauf drücken Sie Umschalt oder Strg während Sie das Rad benutzen.

Verfügbare Operationen

MuseScore Instrument

Weisen Sie ein MuseScore-Instrument zu (aufgelistet in instruments.xml oder in der angegebenen benutzerdefinierten xml-Datei in den Voreinstellungen), das Notensystemname, Notenschlüssel, Transposition, Artikulationen usw. definiert.

Quantisierung

Quantisieren Sie MIDI-Noten mit einem regelmäßigen Raster. Die Auflösung des Rasters MAX kann über das Dropdown-Menü eingestellt werden:

- Wert aus den Voreinstellungen (Standard) - der Quantisierungswert wird aus dem Hauptdialog "Voreinstellungen" von MuseScore (auf der Registerkarte "Import") übernommen
- Viertel, Achtel, 16tel, 32tel, 64tel, 128tel - benutzerdefinierte Werte

Die tatsächliche Größe des Quantisierungsrasters ist jedoch adaptiv und verringert sich, wenn die Notenlänge klein ist, so dass der Quantisierungswert für jede Note unterschiedlich ist. Es gibt jedoch eine Obergrenze für den Quantisierungswert, und dieser Wert kann vom Benutzer als "max. Quantisierung" eingestellt werden. Wenn z. B. eine Note lang ist - z. B. eine halbe Note - und die maximale Quantisierung auf 8 eingestellt ist, dann wird die Note mit dem 8tel-Raster quantisiert und nicht mit dem Halb- oder Viertelnoten-Raster, wie es der Algorithmus vorsieht. Ein solches Quantisierungsschema erlaubt es, alle Noten in der Partitur (mit unterschiedlichen Längen!) adäquat zu quantisieren.

Max. Stimmen

Legt die maximale Anzahl der erlaubten Musikstimmen fest.

N-Tolen suchen

Wenn diese Option aktiviert ist, wird versucht, N-Tolen zu erkennen und das entsprechende Quantisierungsraster auf die Tupelakkorde anzuwenden.

Ist die menschliche Leistung

Wenn diese Option aktiviert ist, reduziert sie die Genauigkeit der MIDI-zu-Noten-Umwandlung zugunsten der Lesbarkeit. Sie ist nützlich für nicht ausgerichtete MIDI-Dateien, wenn kein regelmäßiges Quantisierungsraster vorhanden ist. Für solche Dateien wird der automatische Beat-Tracking-Algorithmus verwendet, der versucht, die Taktpositionen im gesamten Stück zu erkennen.

2x weniger Taktanzahl

Die Option ist für nicht ausgerichtete MIDI-Dateien aktiv (wenn "Ist menschliche Leistung" standardmäßig aktiviert ist). Sie halbiert die Taktanzahl, die bei der internen Taktverfolgung erhalten wird. Dies kann nützlich sein, wenn die Taktverfolgung eine 2x häufigere Taktunterteilung als nötig ergibt.

Taktart

Die Option ist für nicht ausgerichtete MIDI-Dateien aktiv. Der Benutzer kann eine geeignete Taktart für das gesamte Stück wählen, wenn der erkannte Standardwert falsch ist. Die Option ist nützlich, weil sie importierte Tupel im Gegensatz zur direkten Einstellung der Taktart über die Palette korrekt behandelt.

Notenzeilen aufteilen

Diese Option eignet sich hauptsächlich für Klavierspuren - um Noten der linken oder rechten Hand des Interpreten zuzuordnen. Sie verwendet konstante Tonhöhentrennung (der Benutzer kann die Tonhöhe über Unteroptionen wählen) oder gleitende Tonhöhentrennung (abhängig von der Handbreite - eine Art Vermutung aus Sicht des Programms).

Für Schlagwerkspuren (Klang "Percussion" in der Spurliste) teilt es das Notensystem in mehrere Notensysteme auf, von denen jedes nur eine Schlagzeugtonhöhe (d.h. einen Schlagwerkklang) erhält. Es gibt auch eine Unteroption, um die Anwendung der eckigen Klammer für den neu erstellten Satz von Schlagwerkspuren zu erlauben/zu verbieten.

Notenschlüsseländerungen

Kleine Notenschlüssel können innerhalb eines Notensystems eingefügt werden, um Akkorde näher an den 5 Notenlinien zu halten. Der Wechsel des Notenschlüssels hängt von der durchschnittlichen Tonhöhe des Akkords ab. Zusammenhängende Notengruppen werden durch das Einfügen des Notenschlüssels nicht unterbrochen (falls dies geschieht, kann man einen Fehler für den Algorithmus in importmidi_clef.cpp melden). Diese Option ist nur für Nicht-Drum-Spuren verfügbar.

Laufzeiten vereinfachen

Reduziert die Anzahl der Pausen, um "einfachere" Notendauern zu bilden. Bei Schlagwerkspuren kann diese Option auch Pausen entfernen und Noten verlängern.

Staccato anzeigen

Option zum Anzeigen/Ausblenden von Staccato-Markierungen in der Partitur.

Gepunktete Noten

Steuert, ob MuseScore punktierte Noten oder Haltebögen verwenden soll.

Tempotext anzeigen

Blendet Tempotextmarkierungen in der Partitur ein/aus.

Akkordnamen anzeigen

Zeigt/versteckt Akkordnamen in der Partitur, falls vorhanden, für das XF-MIDI-Dateiformat.

Erkennen von Pickup-Takten

Wenn diese Option aktiviert ist, wird die Taktart des ersten Takts, der kürzer als der zweite Takt ist, nicht geändert.

Sie wird auch Auftakt genannt. Diese Option ist nur für alle Spuren auf einmal verfügbar.

Swing erkennen

MuseScore versucht, Swing zu erkennen und ersetzt automatisch ein Muster aus 4er + 8er-Noten in Triolen (für das häufigste Swing-Gefühl, 2:1) oder ein punktiertes 8er + 16er-Muster (für Shuffle, 3:1) durch zwei gerade 8er und einen "Swing"- oder "Shuffle"-Text am Anfang.

Noteneingabemodi

MuseScore erlaubt es Ihnen aus verschiedenen Noteneingabemethoden auszuwählen. Schrittweise (siehe unten) ist die Voreinstellung, jedoch weitere können durch Klicken auf das kleine Auswahlmü mit dem Dreieck neben dem Symbol für Noteneingabe in der Noteneingabewerkzeugeleiste ausgewählt werden.



Schrittweise

Dies ist die voreingestellte Methode der Noteneingabe und ermöglicht es, die Noten nach und nach einzugeben: indem Sie zuerst mit der Maus oder der Computertastatur die Notendauer und danach mit der Maus, Computertastatur, einem Midi-Keyboard oder virtuellen Klavier die Tonhöhe auswählen.

Für Details siehe Einfache Noteneingabe.

Tonhöhenänderung

Tonhöhenänderung erlaubt es Ihnen, die Tonhöhen einer Notenabfolge zu korrigieren während deren Notendauer unverändert bleibt (nicht zu verwechseln mit Versetzungszeichen neu berechnen).

1. Wählen Sie eine Note als Ihren Startpunkt aus;
2. Wählen Sie **Tonhöhenänderung** aus dem **Noteneingabe**-Auswahlmü oder benutzen Sie das Tastaturkürzel Strg+Umschalt+I (Mac: Cmd+Umschalt+I).
3. Geben Sie nun die Tonhöhen mit der Tastatur, MIDI-Keyboard oder Virtueller Klaviatur ein.

Sie können die **Tonhöhenänderung**-Funktion auch nutzen, um eine neue Passage aus einer bereits bestehenden mit derselben Notendauerabfolge zu erstellen, indem Sie diese kopieren und letztere einfügen und danach die Tonhöhenänderung anwenden.

Rhythmus

Der Rhythmusmodus erlaubt es Ihnen die Tondauer von Noten mit einem einzigen Tastendruck einzugeben. Die Kombination von Rhythmus- und Tonhöhenänderung-Modi ist eine sehr effiziente Methode der Noteneingabe.

1. Wählen Sie einen Startpunkt in der Partitur aus und aktivieren Sie den Rhythmusmodus.
2. Wählen Sie eine Tondauer über die Noteneingabewerkzeugeleiste oder wählen Sie ein entsprechendes Tastenkürzel (Ziffern 1-9) auf Ihrer Tastatur. Es wird der Partitur eine Note mit der ausgewählten Tondauer hinzugefügt. Im Gegensatz zur Einfachen Noteneingabe, schaltet das Drücken der **.**-Taste alle nachfolgenden Tondauern auf Punktierung bzw. Nichtpunktierung um. Alle folgenden Rhythmen werden punktiert, bis die **.**-Taste erneut gedrückt wurde. Im Unterschied zur Einfachen Noteneingabe muss die Punktierung vor Eingabe des Rhythmus gedrückt werden.
3. Die Eingabe von Pausen verhält sich ähnlich zur Eingabe punktierter Noten. Durch Drücken der **o**-Taste schalten Sie zur Eingabe von Pausen um. Alle Rhythmen werden solange als Pausen eingegeben bis die **o**-Taste erneut gedrückt wurde. Dies kann zeitgleich mit punktierten Notenwerten genutzt werden.
4. Fahren Sie damit fort die Notendauertasten zu drücken, um die gewünschten Notendauern einzugeben.
5. Verwenden Sie anschließend den Tonhöhenänderungsmodus, um die Tonhöhen der Noten zu setzen, die Sie

gerade hinzugefügt haben.

Echtzeit (Automatik)

Der Echtzeitmodus erlaubt es Ihnen grundlegend das Musikstück auf einem MIDI-Keyboard einzuspielen (oder mit MuseScores Klavatur) und die Noten für Sie hinzuzufügen. Sie sollten sich jedoch folgender Einschränkungen bewusst sein, die derzeit bestehen:

- Es ist nicht möglich, eine Computertastatur für die Echtzeiteingabe zu nutzen
- Sie können keine N-Tolen oder kürzere Noten als die ausgewählte Notendauer eingeben
- Sie können keine Noten mit mehr als einer Stimme gleichzeitig eingeben.

Diese Einschränkungen bedeuten jedoch, dass MuseScore wenig zu raten hat, um zu berechnen, wie Ihre Eingabe notiert werden soll, das dazu beiträgt, den Echtzeitmodus genau zu halten.

In der Automatikvariante der Echtzeiteingabe spielen Sie mit einem festen Tempo, das durch ein Metronomklick angegeben wird. Sie können das Tempo durch Ändern der Verzögerung über das Menü: Bearbeiten → Einstellungen... → Noteneingabe (Mac: MuseScore → Einstellungen... → Noteneingabe) einstellen.

1. Wählen Sie ihre Startposition in der Partitur aus und aktivieren Sie den Echtzeit(Automatik)-Modus.
2. Wählen Sie eine Notendauer in der Noteneingabe-Werkzeugleiste.
3. Drücken und halten Sie eine MIDI-Taste bzw. eine Taste der Klaviatur (es wird eine Note der Partitur hinzugefügt).
4. Achten Sie auf die Metronomklicks. Mit jedem Klick vergrößert sich die Note um die ausgewählte Dauer.
5. Lassen Sie die Taste los, wenn die Note die gewünschte Notenlänge erreicht hat.

Die Partitur stoppt, sobald Sie die Taste loslassen. Wenn Sie möchten, dass die Partitur weiterläuft (z. B. um Pausen eingeben zu können), können Sie die Taste Echtzeit Vorlauf Tastenkürzel um das Metronom zu starten.

Echtzeit (manuell)

In der manuellen Version der Echtzeit-Eingabe müssen Sie Ihr Eingabetempo durch Antippen einer Taste oder eines Pedals angeben, aber Sie können in jeder beliebigen Geschwindigkeit spielen und es muss nicht konstant sein. Die Standardtaste zum Einstellen des Tempos (genannt "Echtzeitvorgabe") ist Enter auf dem Ziffernblock (Mac: fn+Enter), aber es wird dringend empfohlen, dies auf eine MIDI-Taste oder ein MIDI-Pedal zu ändern (siehe unten).

1. Wählen Sie Ihre Startposition in der Partitur und rufen Sie den Echtzeitmodus (manuell) auf.
2. Wählen Sie in der Noteneingabe-Symbolleiste eine Dauer aus.
3. Halten Sie eine MIDI-Taste oder eine virtuelle Klaviertaste gedrückt (eine Note wird der Partitur hinzugefügt).
4. Drücken Sie die Taste Echtzeit-Vorlauf. Mit jedem Drücken wächst die Note um die gewählte Dauer.
5. Lassen Sie die Note los, wenn sie die gewünschte Länge erreicht hat.

Echtzeit Vorlauf Tastenkürzel

Die Tastenkombination "Echtzeit-Vorlauf" wird verwendet, um Beats im manuellen Echtzeitmodus zu tippen oder um die Metronomklicks im automatischen Echtzeitmodus zu starten. Er wird "Echtzeit-Vorlauf" genannt, weil er die Eingabeposition in der Partitur weiter nach vorne schiebt, also "vorlaufen" lässt.

Die Standardtaste für Echtzeit-Vorlauf ist Enter auf dem Ziffernblock (Mac: fn+Enter), aber es wird dringend empfohlen, diese einer MIDI-Taste oder einem MIDI-Pedal über die MIDI-Fernbedienung von MuseScore zuzuweisen. Die MIDI-Fernbedienung ist über das Menü verfügbar: Bearbeiten → Einstellungen... → Noteneingabe (Mac: MuseScore → Einstellungen... → Noteneingabe).

Wenn Sie einen USB-Fußschalter oder ein Computerpedal haben, das Tastaturtasten simulieren kann, können Sie ihn alternativ so einstellen, dass er die Eingabe auf dem Ziffernblock simuliert.

Wenn die Noten eingegeben werden, werden sie direkt vor dem ausgewählten Startelement platziert, das mit einer quadratischen blauen Markierung hervorgehoben wird. Das Startelement und alle nachfolgenden Noten oder Pausen innerhalb desselben Takts werden nach vorne verschoben. Sie können die Einfügemarke mit den Pfeiltasten vorwärts und rückwärts verschieben → oder ←, und die neue Einfügemarke wird dann hervorgehoben.

Einfügen

Einfügen Eingabemodus (genannt **Schrittweise** in Versionen vor 3.0.2) ermöglicht das Einfügen und Löschen von Noten und Pausen innerhalb von Takten, wodurch die nachfolgende Musik automatisch vorwärts oder rückwärts verschoben wird. Taktdauer wird automatisch aktualisiert, während Sie eingeben.

1. Stellen Sie sicher, dass Sie sich im Noteneingabemodus befinden, und dass Sie das Element ausgewählt haben, an dem Sie mit dem Einfügen von Noten/Pausen beginnen möchten;
2. Klicken Sie auf den Pfeil neben dem Notiz-Eingabesymbol und wählen Sie **Schrittweise** (oder wenn Schrittweise der aktuelle Standard ist, drücken Sie einfach N);
3. Geben Sie eine Note oder Pause wie in Schrittweise Modus. Jede Note wird vor der aktuellen Cursorposition eingefügt;

4. Bewegen Sie den Cursor bei Bedarf vor und zurück (mit den Pfeiltasten), um die Einfügemarke zu ändern.

Wenn Sie nur eine oder zwei Noten einfügen möchten, können Sie auch eine Tastenkombination verwenden:

- Drücken Sie **Strg+Umschalt** (Mac: **Cmd+Umschalt**) während Sie die Note per Mausclick oder Tastaturkürzel (A-G) hinzufügen.

Wenn zu irgendeinem Zeitpunkt die Gesamtdauer der Noten und Pausen innerhalb des Taktes nicht mit der Taktart passt, wird ein kleines + oder - Zeichen über dem Taktende angezeigt.



Siehe auch: [Zeitlich löschen](#) (Werkzeuge).

Normalmodus

Um den Noteingabemodus zu verlassen, klicken Sie auf die Schaltfläche des Noteingabewerkzeugs, drücken Sie **Esc**, oder drücken Sie **Esc**. Dies versetzt Sie in den **Normal-Modus**, in dem Sie Dauern ändern und Noten oder Pausen wie folgt löschen können:

- Wenn Sie eine Note auswählen und die Taste **Entf** drücken, wird die Note durch eine Pause mit der gleichen Dauer ersetzt.
- Wenn Sie eine Note oder Pause auswählen und die Taste **Strg+Entf** drücken, wird die Note/Rest gelöscht und nachfolgende Noten nach hinten verschoben (siehe [Zeitlich löschen](#)).
- Wenn Sie die Dauer einer Note oder Pause reduzieren, wird die verbleibende Dauer mit Pausen aufgefüllt.
- Wenn Sie die Dauer einer Note oder Pause erhöhen, wird die Dauer von den nachfolgenden Noten/Pausen subtrahiert, um die Dauer auszugleichen. Wenn dies bei der letzten Note/Pause im Takt geschieht, wird am Anfang des folgenden Takts eine Note oder Pause mit der erforderlichen Dauer eingefügt, und die beiden werden miteinander verbunden.

Siehe auch

- [Noteneingabe](#)
- [Kopieren und einfügen](#)

Weblinks

- [Video: Semi-Realtime MIDI Demo Part 1: New note entry modes](#)
- [Introduction to the new Repitch Mode](#) (YouTube)

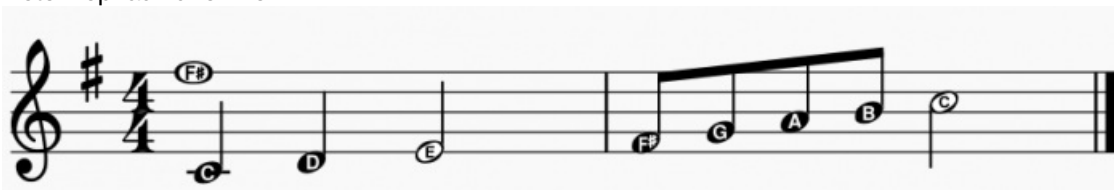
Notenkopf Schemata

Sie können eines von neun **Notenkopfschemata** für ein Standard-Notensystem wählen. So stellen Sie ein Notenkopfschema ein:

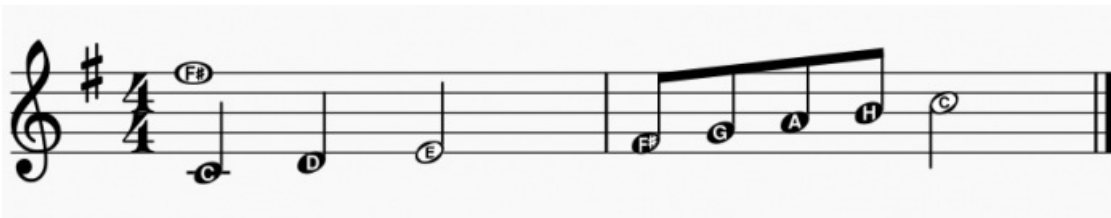
- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Notensystem und wählen Sie [Eigenschaften](#) [Notenzeile/Instrumente...](#); klicken Sie auf [Erweiterte Stileigenschaften...](#) und wählen Sie ein "Notenkopf Schema" aus der Liste aus.

Die Schemata sind wie folgt:

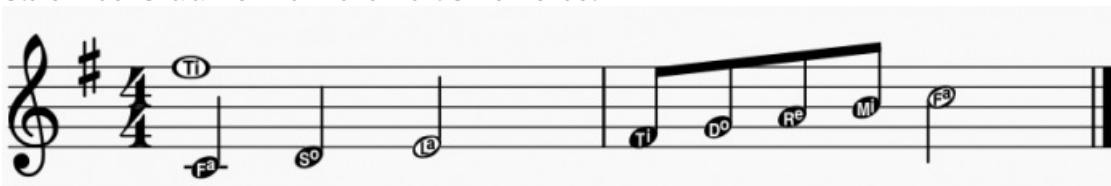
- **Normal:** Dies ist das Standardschema und dasjenige, das die allermeisten Leute verwenden werden: Es ist auch das einzige Schema in MuseScore 1 und 2. Es verwendet normale Notenköpfe, die über die Palette "Notenköpfe" oder den Inspekteur geändert werden können.
- **Notennamen:** Die Notenköpfe ändern sich automatisch und dynamisch, um den englischen Tonhöhenamen in den Notenkopf aufzunehmen.



- **Deutsche Notennamen:** Genau wie die vorherige, aber B wird durch H ersetzt und Bb durch B.



- **Solfège Movable Do** (auch genannt **Tonic Solfa**) [↗](#): Die Notenköpfe enthalten die Solfege-Silbe, abhängig von der Stufe in der Skala. Es wird Ti und nicht Si verwendet.



- **Solfège Fixed Do** [↗](#): Notenköpfe enthalten die Solfege-Silbe für den Notennamen. Wie in Frankreich, Italien, Spanien, usw. verwendet. Es wird Si und nicht Ti verwendet.



- **4-formig (Walker)**: Die Notenköpfe folgen dem Vier-Formen-System, das in Büchern wie William Walker's *Southern Harmony* (1835) verwendet wird.



- **7-formig (Aikin)**: Die Notenköpfe folgen dem Sieben-Formen-System, das in Büchern wie *The Christian Minstrel* (1846) von Jesse B. Aikin und in Büchern der Ruebush & Kieffer Publishing Company verwendet wird. Es ist das am häufigsten verwendete 7-Formen-System.



- **7-formig (Funk)**: Die Notenköpfe folgen dem Sieben-Formen-System, das in Büchern wie Joseph Funk's *Harmonia Sacra* (1851) verwendet wird.

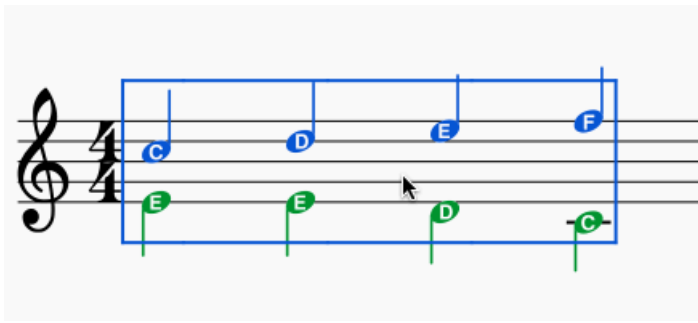


- **7-formig Walker**: Die Notenköpfe folgen dem Sieben-Formen-System, das in Büchern wie William Walkers *Christian Harmony* (1867) verwendet wird.



(Weitere Informationen zu den verschiedenen Varianten von geformten Notenköpfen finden Sie in der [SMuFL-Spezifikation](#) [↗](#))

Die Einstellung gilt für ein bestimmtes Notensystem und der Notenkopf wird bei der Eingabe und Bearbeitung von Noten verwendet. Hier ist ein Beispiel.



Notenköpfe

Eine Reihe von alternativen Notenköpfen können Sie über die Palette **Notenköpfe** des erweiterten Arbeitsplatzes, oder des Inspektors (siehe Notenkopfgruppe ändern, unten).

Anmerkung: Die Gestaltung des Notenkopfes kann je nach gewählter Notenschriftart (Leland, Emmentaler, Gonville, Bravura, MuseJazz, Petaluma) variieren. Diejenigen in der Palette werden als halbe Noten in der Bravura-Schriftart angezeigt.

Notenkopfgruppe

MuseScore unterstützt eine Reihe von Notenkopfstilen:

- **Normal:** Ein Standard-Notenkopf.
- **Kreuz** (Geisternote): Wird in der Perkussionsnotation verwendet, um Becken darzustellen. Es zeigt auch gedämpfte und/oder perkussive Effekte bei Saiteninstrumenten wie der Gitarre an.
- **Raute:** Wird verwendet, um harmonische Noten in Instrumenten wie der Gitarre, Geige usw. anzuzeigen.
- **Schräger:** Used to notate rhythms (e.g. guitar strums).
- **Dreieck:** Used in percussion notation.
- **Formnoten:** Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Ti.
- **Kreuzkreis:** Used in percussion notation.
- **Umkreist**
- **Slashed notehead:** Ein Notenkopf mit einer schrägen Linie durch ihn.
- **Plus**
- **Alternative Brevis:** Wird in der alten Musiknotation verwendet.
- **Klammern** (Klammern): wird um eine vorhandene Note (oder ein Vorzeichen) herum angewendet.

Notenkopfgruppe ändern

Um die *Form* eines oder mehrerer Notenköpfe in der Partitur zu ändern, verwenden Sie einen der folgenden Punkte:

- Wählen Sie eine oder mehrere Noten aus und klicken Sie auf einen Notenkopf in einer Palette (Doppelklick in Versionen vor 3.4).
- Ziehen Sie einen Notenkopf aus einer Palette auf eine Note in der Partitur.
- Wählen Sie eine oder mehrere Noten aus und ändern Sie den Notenkopf im Bereich Inspekteur, mit der Einblendliste unter **Note** → **Kopfgruppe** (nicht unterstützt für Schlagzeug-Notensysteme).

Notenkopftyp ändern

Gelegentlich kann es erforderlich sein, die *scheinbare* Dauer eines Notenkopfes - d.h. den *Notenkopftyp* - zu ändern, ohne seine *eigentliche*, zugrunde liegende Dauer zu verändern:

1. Wählen Sie eine oder mehrere Noten.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Feld im Inspekteur unter **Note** → **Kopftyp**:
 - **Autom.:** Automatisch, d.h. Scheindauer = Istdauer.
 - **Ganz:** Gesamter Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer.
 - **Halb:** Halber Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer.
 - **Viertel:** Viertel-Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer.
 - **Brevis:** Breve-Notenkopf, unabhängig von der tatsächlichen Dauer.

Gemeinsame Notenköpfe

Wenn zwei Noten in *unterschiedlichen Stimmen*, aber mit der gleichen notierten Tonhöhe, auf den gleichen Beat fallen, kann eines von zwei Dingen passieren:

- Die Noten können sich denselben Notenkopf *teilen*.
- Die Noten können *versetzt* sein: d.h. nebeneinander angeordnet sein.

MuseScore verwendet die folgenden Regeln:

- Noten mit Notenhälsen in der gleichen Richtung teilen sich keine Notenköpfe.
- Gepunktete Noten teilen sich keine Notenköpfe mit nicht gepunkteten Noten.
- Schwarze Noten teilen sich keine Notenköpfe mit weißen Noten.
- Ganze Noten teilen sich keine Notenköpfe.

Anmerkung: Wenn zwei Unisono-Töne in der gleichen Stimme vorkommen, sind sie immer versetzt.

Versatz der Notenköpfe auf gemeinsame Nutzung ändern

Versatz der Notenköpfe können auf eine von zwei Arten in gemeinsame Notenköpfe umgewandelt werden:

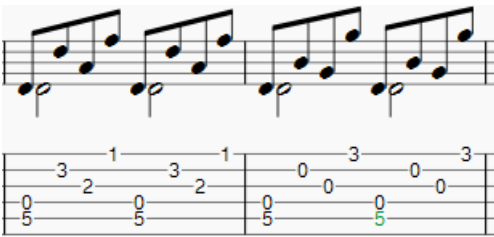
- Machen Sie den Notenkopf mit dem kleineren Wert unsichtbar, indem Sie ihn auswählen und mit dem Tastaturkürzel v (oder das Aufheben der Markierung der Option "Sichtbar" im Inspekteur wählen).
- Ändern Sie den Notenkopftyp der kürzeren Note, um ihn an die längere anzupassen, indem Sie den "Kopftyp" im Bereich "Note" des Inspektors umschalten: Ändern Sie den Kopftyp von der Standardeinstellung "Auto" auf eine bestimmte Dauer.

Beispiele für gemeinsame Notenköpfe

1. Im ersten Beispiel unten teilen sich die Noten der Stimmen 1 und 2 standardmäßig die Notenköpfe, da sie alle schwarze, nicht punktierte Noten sind:



2. Im Gegensatz dazu können sich im nächsten Beispiel weiße Noten keine Notenköpfe mit schwarzen Noten teilen und sind daher nach rechts versetzt:



Um einen gemeinsamen Notenkopf zu erzeugen, machen Sie die schwarze Achtelnote unsichtbar oder ändern Sie ihren Kopftyp so, dass er dem der weißen Note entspricht (wie oben erklärt):



Doppelte Bundmarkierungen entfernen

In bestimmten Fällen kann ein gemeinsamer Notenkopf, wenn er in ein Tablatur Notensystem steht, kann zu zwei separaten Bundmarkierungen auf benachbarten Saiten führen. Um dies zu korrigieren, machen Sie alle fremden Tablaturnoten unsichtbar, indem Sie sie auswählen und den Tastaturbefehl v (oder durch Aufheben der Markierung der Option "sichtbar" im Inspekteur).

Weblinks


- [Shape notes](#) at Wikipedia.
- [Ghost notes](#) at Wikipedia.

Notenzeilentypänderung

Sie können das Aussehen eines Notensystems in der Mitte der Partitur ändern, indem Sie ein Element

Notenzeilentypänderung zu einem Takt hinzufügen und seine Eigenschaften im Inspekteur anpassen.

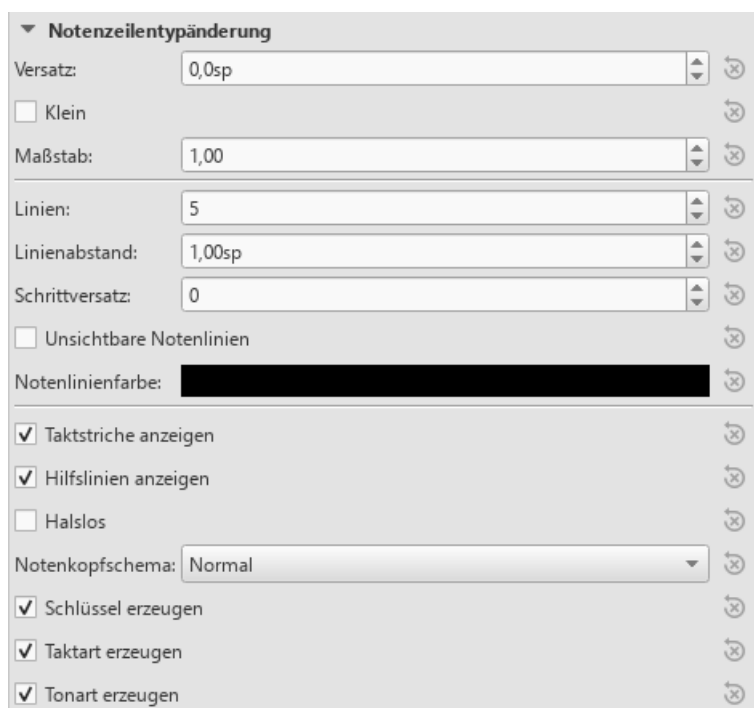
Notenzeilentypänderung hinzufügen

1. Wählen Sie einen Takt in der Partitur und im Feld "Text" Palette, klicken Sie (Doppelklick vor Version 3.4) das Symbol "Notenzeilentypänderung", ; Ziehen Sie alternativ das Symbol "Notenzeilentyp ändern" auf einen Takt;
2. Wählen Sie das Symbol aus und passen Sie seine Eigenschaften (siehe unten) im Fenster Inspekteur wenn benötigt an.

Notenzeilentypänderung Eigenschaften

Wenn Sie eine Eigenschaft **Notenzeilentypänderung** im Inspekteur ändern, hat der neue Wert Vorrang vor dem Wert, der im globalen Notenzeilen Eigenschaften Dialog eingestellt ist. Nur die Eigenschaftswerte in "Notensystemeigenschaften", die nicht im Dialog "Notenzeilentyp ändern" geändert werden können, sind in der gesamten Partitur gültig.

Die Eigenschaften, die im Dialog **Notenzeilentyp ändern** im Inspekteur geändert werden können, sind:



Das Screenshot zeigt das Dialogfenster "Notenzeilentypänderung" mit folgenden Einstellungen:

- Versatz: 0,0sp
- Klein
- Maßstab: 1,00
- Linien: 5
- Linienabstand: 1,00sp
- Schrittversatz: 0
- Unsichtbare Notenlinien
- Notenlinienfarbe: (schwarze Box)
- Taktstriche anzeigen
- Hilfslinien anzeigen
- Halslos
- Notenkopfschema: Normal
- Schlüssel erzeugen
- Taktart erzeugen
- Tonart erzeugen

Versatz

Wie weit die geänderte Notenzeile nach oben oder unten bewegt werden soll: gemessen in *Spatien* (siehe: sp) .

Klein

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um ein verkleinertes Notensystem zu erstellen.

Maßstab

Ändert die Größe des Notensystems und aller zugehörigen Elemente, in Prozent.

Linien

Die Anzahl der Linien, aus denen das Notensystem besteht.

Linienabstand

Der Abstand zwischen zwei Notenlinien, gemessen in *Spatien* (siehe: sp) .

Schrittversatz

Wie viele Schritte nach oben oder unten die Noten im Notensystem versetzt sind.

Unsichtbare Notenlinien

Ob die Notenlinien des Notensystems angezeigt werden sollen.

Notenlinienfarbe

Hier wird die Notenlinienfarbe festgelegt. Klicken auf die aktuelle Farbe öffnet den Farbwahl Dialog.

Taktstriche

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um Taktstriche anzuzeigen (Standard).

Hilfslinien

Ob Hilfslinien für Noten oberhalb/unterhalb der Notenlinien angezeigt werden sollen.

Halslos

Aktivieren Sie das Kontrollkästchen, um die Noten "Halslos" darzustellen.

Notenkopfschema

Ermöglicht die Auswahl, wie Notenköpfe angezeigt werden.

Schlüssel erzeugen

Ob der Notenschlüssel angezeigt werden soll.

Taktart erzeugen

Ob die Taktart(en) des Notensystems angezeigt werden sollen oder nicht.

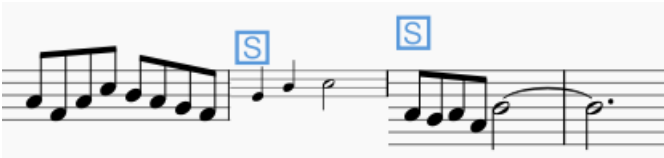
Erzeugen von Tonarten

Ob die Tonarten des Notensystems angezeigt werden oder nicht.

Beispiel

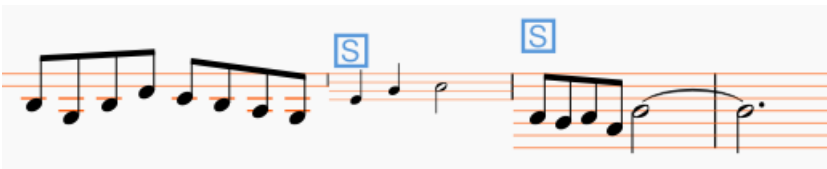
Um die Verwendung von **Notenzeilentypänderung** zu veranschaulichen, wurde das unten gezeigte Notensystem mit den folgenden Schritten erstellt:

1. Fügen Sie eine Notenzeilentypänderung zu Takt 2 hinzu.
2. Stellen Sie die Größe auf "Klein" ein.
3. Stellen Sie "Linien" auf 4.
4. Fügen Sie eine zweite Notenzeilentypänderung zu Takt 3 hinzu.
5. Ändern Sie "Linien" auf 7,



Anschließend werden die globalen Notenzeileneigenschaften mit Notenzeilen Eigenschaften festgelegt:

1. Stellen Sie "Linien" auf 2.
2. Ändern Sie "Notensystemlinienfarbe".



Wie Sie sehen können, ist die Änderung in "Linien" nur bis zum ersten Notenzeilentypwechsel wirksam, während die Änderung in "Notensystemlinienfarbe" in der gesamten Partitur wirksam ist.

Notenzeilenübergreifende Notation

In Klavierpartituren ist es üblich, eine musikalische Phrase zu schreiben, die sich über beide Notenzeilen erstreckt - Bass und Höhen. Dies kann in MuseScore wie folgt eingegeben werden:

1. Geben Sie die Notation zunächst in einer Notenzeile ein z.B.:



2. Wählen Sie die Note (an der übergeben werden soll) und drücken Sie **Strg+Umschalt + ↓/↑** (Mac: **Cmd+Umschalt + ↓/↑**). Dadurch werden die nachfolgenden Noten in dieser Stimme nach unten/oben zu der anderen Notenzeile verschoben. z.B.:



Anmerkung: Wenn Sie nur bestimmte Noten in einem Akkord verschieben möchten, müssen Sie sicherstellen, dass sie eine separate Stimme haben.

3. Doppelklicken Sie zum Anpassen des Balkens darauf, um die Angriffspunkte anzuzeigen. Verwenden Sie Pfeile der Tastatur oder ziehen Sie die Angriffspunkte, um den Balkenwinkel und die Höhe zu ändern:



Siehe auch

- Taktstriche: Wie werden Taktstriche über mehrere Notenzeilen verlängert/verkürzt.
- Neigung: Wie wird der Steigungswinkel der Balken und die Höhe verändert.

Weblinks

- Wie man einen Akkord oder Notenhals über zwei Systeme spannt [↗](#) (MuseScore HowTo)

Plugins

Was sind Plugins?

Plugins sind kleine Softwareteile, die MuseScore eine bestimmte Funktion hinzufügen. Wenn Sie ein Plugin aktivieren, wird eine neue Menüoption an das Menü **Plugins** angehängt: Wenn diese Option ausgewählt wird, führt das Plugin anschließend eine bestimmte Aufgabe in der Partitur aus.

Einige Plugins sind in MuseScore vorinstalliert - siehe Plugins standardmäßig installiert (unten). Sie können viele weitere Plugins im Plugin-Repository [↗](#) finden: einige funktionieren mit MuseScore 3, andere nur mit älteren Versionen von MuseScore, und einige funktionieren mit beiden. Um das eine vom anderen zu unterscheiden: MuseScore 3.x- und 2.x-Plugin-Code-Dateien haben die Erweiterung .qml; bei älteren Versionen ist es .js.

Warnung: Plugins können potenziell schlechten oder bösartigen Code enthalten, der Ihre Ergebnisse oder Ihr System gefährden oder beschädigen kann. Plugins sind völlig ungeprüft (mit Ausnahme derer, die standardmäßig installiert). Sie müssen entweder dem Autor vertrauen oder den Code selbst überprüfen.

Installation

Anmerkung: Einige Plugins erfordern möglicherweise die Installation anderer Komponenten (z. B. Schriftarten), um zu funktionieren. Schauen Sie in der Dokumentation des Plugins nach, um weitere Informationen zu erhalten.

Die meisten Plugins werden als ZIP-Archive bereitgestellt: Laden Sie die .zip-Datei des Plugins herunter und entpacken (entpacken) Sie sie in eines der unten genannten Verzeichnisse (abhängig von Ihrem Betriebssystem). Wenn das Plugin direkt als unkomprimierte .qml-Datei bereitgestellt wird, laden Sie es einfach herunter und legen es in einem der gleichen Verzeichnisse ab.

Sobald ein Plugin installiert ist, muss es im **Plugin-Manager** aktiviert werden, um es verwendet werden zu können - siehe Plugins aktivieren/deaktivieren.

Windows

Unter Windows sollten neue Plugins in %HOMEPATH%\Dokumente\MuseScore3\Plugins installiert werden. Geben Sie alternativ einen anderen Ordner in MuseScores Einstellungen.

Vorinstallierte Plugins finden Sie in %ProgramFiles%\MuseScore 3\Plugins (oder %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\Plugins für die 32-Bit-Versionen) und in %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore 3\plugins auf Windows 7 und später. Diese Ordner sollten nicht verändert werden.

macOS

Unter macOS sollten neue Plugins in `~/Documents/MuseScore3/Plugins` installiert werden. Geben Sie alternativ einen anderen Ordner in MuseScores Einstellungen.

Vorinstallierte Plugins finden Sie im MuseScore-Bundle in `/Applications/MuseScore 3.app/Contents/Resources/plugins` (um Dateien im App-Bundle anzuzeigen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf `MuseScore 3.app` und wählen Sie "Paketinhalt anzeigen"), und in `~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore 3/plugins`. Diese Ordner sollten nicht verändert werden.

Linux

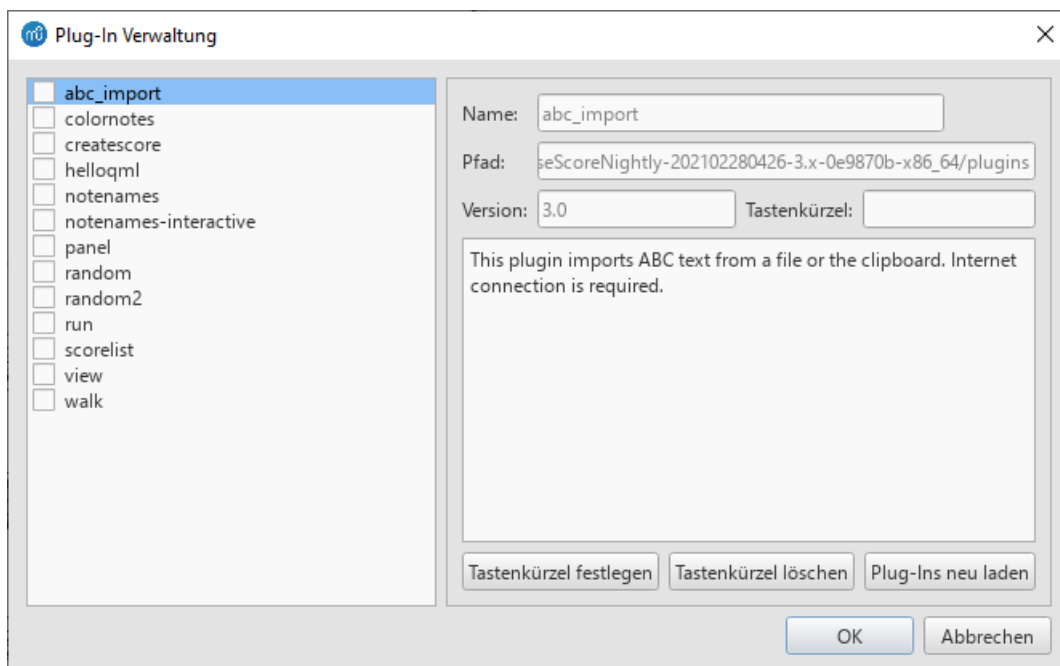
Unter Linux sollten neue Plugins in `~/Documents/MuseScore3/Plugins` installiert werden. Geben Sie alternativ einen anderen Ordner in MuseScores Einstellungen an.

Vorinstallierte Plugins befinden sich in `/usr/share/mscore-3.x/plugins` und in `~/local/share/data/MuseScore/MuseScore3/plugins`. Diese Verzeichnisse sollten nicht verändert werden.

Die Verzeichnisnamen können je nach Sprache Ihres Betriebssystems etwas anders lauten.

Aktivieren/Deaktivieren von Plugins

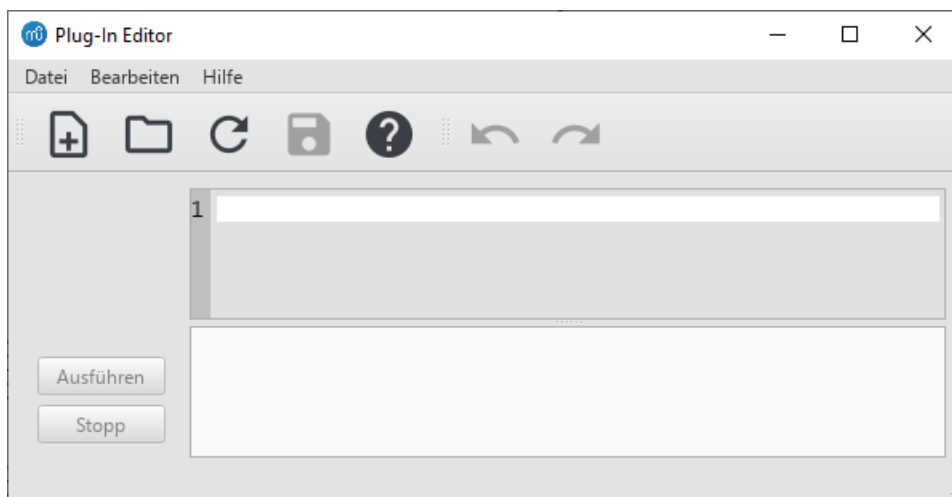
Um auf die installierten Plugins über das Menü "Plugins" zugreifen zu können, müssen diese im **Plugin-Manager** aktiviert werden:



Sie tun dies einfach, indem Sie das entsprechende Kontrollkästchen aktivieren. Dadurch wird der Name des Plugins in die Liste im Menü **Plugins** aufgenommen.

Plugins erstellen/bearbeiten/ausführen

Es ist möglich, neue Plugins zu erstellen oder bestehende zu bearbeiten und über den **Plugin Editor** zu starten:



Eine Dokumentation aller verfügbaren Elemente finden Sie ebenfalls hier.

Standardmäßig installierte Plugins

Einige Plugins sind in MuseScore vorinstalliert, aber sie sind standardmäßig nicht aktiviert. Siehe [Plugins aktivieren/deaktivieren](#) (oben), um Plugins zu aktivieren.

ABC Import

Dieses Plugin importiert [ABC](#) [↗](#) Text aus einer Datei oder der Zwischenablage und konvertiert ihn in [MusicXML](#). Eine Internetverbindung ist erforderlich, da es einen [externen Webservice](#) [↗](#) für die Konvertierung verwendet.

Notes → Color Notes

Dieses Demo-Plugin färbt Noten im ausgewählten Bereich (oder in der gesamten Partitur) in Abhängigkeit von ihrer Tonhöhe. Es färbt den Notenkopf aller Noten in allen Notensystemen und Stimmen entsprechend der Boomwhackers-Konvention. Jede Tonhöhe hat eine andere Farbe. C und C# haben eine andere Farbe. C# und D \flat haben die gleiche Farbe.

Um alle Noten schwarz zu färben, führen Sie das Plugin einfach erneut aus (auf derselben Auswahl). Sie könnten dafür auch das ['Remove Notes Color' plugin](#) [↗](#) verwenden.

Create Score

Dieses Demo-Plugin erzeugt eine neue Partitur. Es erstellt eine neue Klavierpartitur mit 4 Viertelnoten: C, D, E, F. Es ist ein guter Anfang, um zu lernen, wie man eine neue Partitur erstellt und Noten aus einem Plugin hinzufügt.

helloQml

Dieses Demo-Plugin demonstriert einige grundlegende Aufgaben.

Notes → Note Names

Dieses Plugin benennt Noten in einem ausgewählten Bereich oder für die gesamte Partitur. Es zeigt die Namen der Noten (als [Notensystemtext](#)) gemäß den [Spracheinstellungen](#) von MuseScore an: Stimmen 1 und 3 Noten oberhalb des Notensystems; Stimmen 2 und 4 Noten unterhalb des Notensystems; und Akkordnoten in einer kommasetrennten Liste, beginnend mit der obersten Note.

Panel

Dieses Demo-Plugin erstellt ein GUI-Panel.

random/random2

Erzeugt eine zufällige Partitur.

run

Dieses Demo-Plugin führt einen externen Befehl aus. Wahrscheinlich wird dies nur unter Linux funktionieren.

scorelist

Dieses Test-Plugin iteriert durch die Punkteliste.

ScoreView

Demo-Plugin zur Demonstration der Verwendung einer ScoreView

Walk

Dieses Test-Plugin geht durch alle Elemente in einer Partitur

Siehe auch

- [Werkzeuge](#)

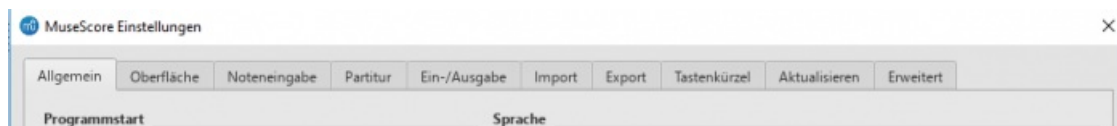
Weblinks

- [Plugins for 3.x](#) [↗](#)

Voreinstellungen

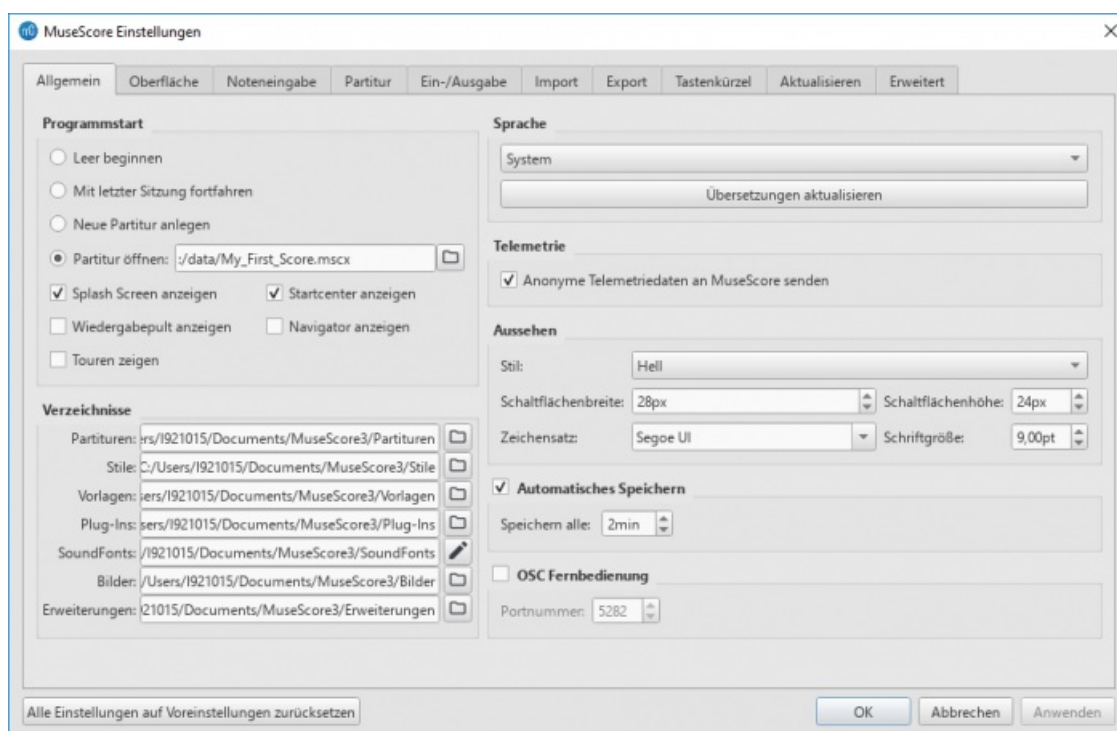
Sie können in MuseScore sehr viele Standardvoreinstellungen im Menü: Bearbeiten → Einstellungen... (Mac: MuseScore → Einstellungen...) vornehmen.

Der Voreinstellungsdialog hat mehrere Tabs:



Alle Einstellungen auf Voreinstellungen zurücksetzen setzt alle Voreinstellungen in den Zustand bei Erstinstallation des Programmes MuseScore zurück. Ok sichert die aktuellen Einstellungen und schließt den Dialog. Abbrechen schließt den Dialog ohne die veränderten Einstellungen zu speichern. Anwenden will make changes take effect without closing the dialog.

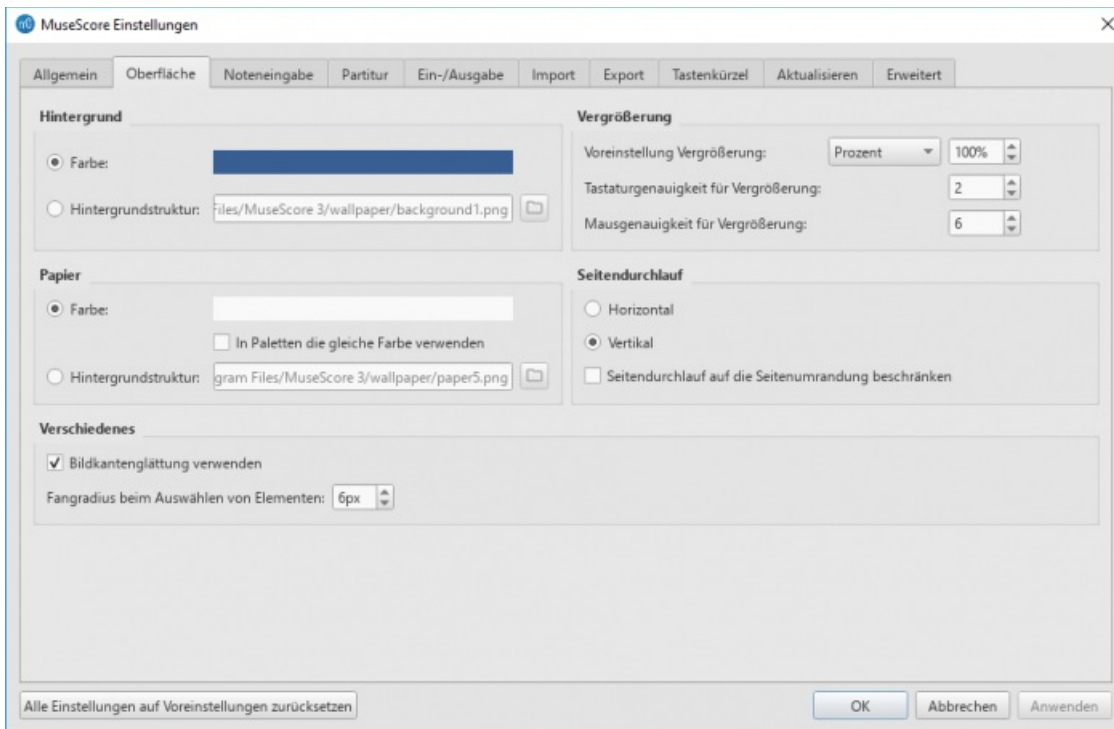
Allgemein



Hier können Sie folgendes einstellen:

- **Programm Start:** Wahl ob das Programm Leer oder mit einer Partitur starten soll. Folgende Optionen sind hier möglich:
Leer beginnen (ohne Partitur) / *Mit letzter Sitzung fortsetzen* / *Neue Partitur anlegen* (z.B. Neue Partitur Assistent startet automatisch) / *Partitur öffnen* (ist der Programm Standardwert, oder eine von Ihnen gewählte Option).
Sie können hier auch festlegen welche Zusatzfenster angezeigt werden sollen: *Splash screen anzeigen*, *Wiedergabepult anzeigen*, *Navigator anzeigen*, or *Startcenter anzeigen*. Auch können Sie hier die *Touren zeigen*.
- **Verzeichnisse:** Hier werden die Standardorner für die Partituren, Stile, Vorlagen custom score Vorlagen, Plug-Ins, zusätzlich Sound Fonts, Bilder, und Erweiterungen angegeben.
- **Sprache:** Wählen Sie die vom benützte Sprache aus. Übersetzungen werden immer wieder ergänzt. Anmerkung: die Auswahl einer anderen Sprache kann auch über das Menü: Hilfe → Hilfsmittelverwaltung erreicht werden.
- **Telemetrie:** Wahl/Abwahl und anonyme Telemetriedaten an MuseScore zu senden. Der Typ von Daten ist aufgelistet und aktualisiert im Abschnitt: [Telemetrie](#) ↗.
- **Aussehen:** Wählen Sie einen hellen oder Dunklen Stil, sowie die Breite und Höhe der Schaltflächen. Setzen Sie die "Schriftart" und "Schriftgröße".
- **Automatisches Speichern:** Hier wird festgelegt wie oft das Programm automatisch im Hintergrund abspeichern soll.
- **OSC Fernbedienung:** Wenn ausgewählt, wird hier der zu benützende Port eingetragen (Standard: 5282)

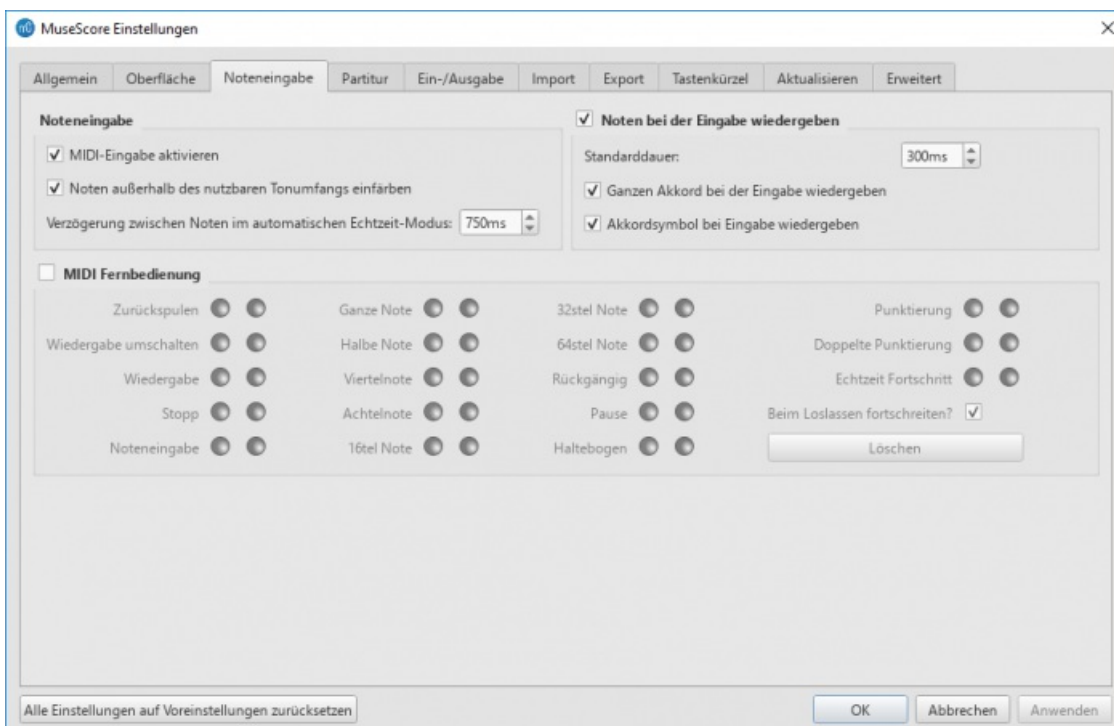
Oberfläche



Hier legen Sie Standardfarbe und den Hintergrund (Standard: dunkelblau - RGB 20,36,51; Alpha 255) und das Standardpapier ist weiß.

- **Hintergrund:** Verwenden Sie diese Option, um die Farbe oder den Hintergrund für die Partiturseiten festzulegen. Wählen Sie "Farbe", klicken Sie auf die Leiste rechts und treffen Sie eine Auswahl aus dem Farbwähler. oder wählen Sie "Hintergrund", klicken Sie auf das Dateisymbol und legen Sie ein Hintergrundbild fest.
- **Papier:** Legt die Farbe oder den Hintergrund der Partiturseiten fest. Bedienelemente identisch mit "Hintergrund" (oben). Sie können auch "Gleiche Farbe in Paletten verwenden" ankreuzen / deaktivieren.
- **Seitendurchlauf:** Hier wird der Weg definiert wie der Seitensprung erfolgt. Wählen Sie "Horizontal" für ein Zeilen Layout, oder "Vertikal" für ein Spalten Layout. Um auf die Seitenumrandung zu beschränken kreuzen / deaktivieren Sie das Kästchen.
- **Verschiedenes:** "Bildkantenglättung verwenden" (ist standardmäßig angehakt) stellt diagonale Linien und Ecken weicher dar. "Nähe zum Auswählen von Elementen" steuert die Entfernung, die die Maus von einem Objekt entfernt sein kann und dennoch darauf einwirkt. Kleinere Zahlen erfordern mehr Präzision, was das Klicken auf kleine Objekte erschwert. Größere Zahlen sind weniger genau, was es schwieriger macht, nicht ungewollt auf Objekte in der Nähe zu klicken. Wählen Sie einen bequemen Arbeitswert. (Standard ist 6px).

Noteneingabe



Auf diesem Tab werden Noteneingaben und MIDI Fernbedienungen eingestellt. Folgendes kann hier eingestellt werden:

Noteneingabe

- **MIDI-Eingabe aktivieren:** anghakt lässt MIDI Eingaben von Noten zu.
- **Noten außerhalb des nutzbaren Tonumfangs einfärben** Für Details, siehe [Noten außerhalb des nutzbaren Tonumfangs einfärben](#) und [Verwendbare Tonhöhe](#) (Notenzeilen Eigenschaften: Alle Notenzeilen).
- **Verzögerung zwischen Noten im automatischen Echtzeit-Modus:** Siehe [Echtzeit \(automatisch\)](#).
- **Noten bei der Eingabe wiedergeben:** Wenn angehakt, MuseScore gibt *Klänge* der Note bei Eingabe oder Auswahl wieder. "Ganzen Akkord bei der Eingabe wiedergeben," anhaken, wenn Sie *Alle* Töne des Akkords bei der Eingabe hören möchten. Hier können Sie auch die "Standarddauer" festlegen (Default: 300ms).

MIDI Fernbedienung

MIDI Fernbedienung erlaubt verschiedene Tasten ihres MIDI-Keyboards zu verwenden für Eingabe von Noten und Pausen *sowie* die Notendauer wählen, ohne Einbeziehung der Computer Maus oder der Tastatur. (Standard: deaktiviert).

Um einen Befehl an eine MIDI Taste zu übergeben:

1. Sicherstellen, dass "MIDI Fernbedienung" angehakt ist (Das MIDI keyboard sollte dabei vor dem Öffnen des Programms eingeschaltet und verbunden sein).
2. Klicken Sie die rote Schaltfläche in der Nähe der Möglichkeit für festlegen einer MIDI-Taste: die rote Schaltfläche leuchtet jetzt hell.
3. Drücken Sie am MIDI keyboard die entsprechende Taste. Die rote Schaltfläche bekommt den Zustand unbeleuchtet und die grüne Schaltfläche leuchtet hell. Die MIDI Taste ist nun für diese Option verbunden.
4. Wiederhole die Schritte "2" und "3" um andere Tasten zu belegen.

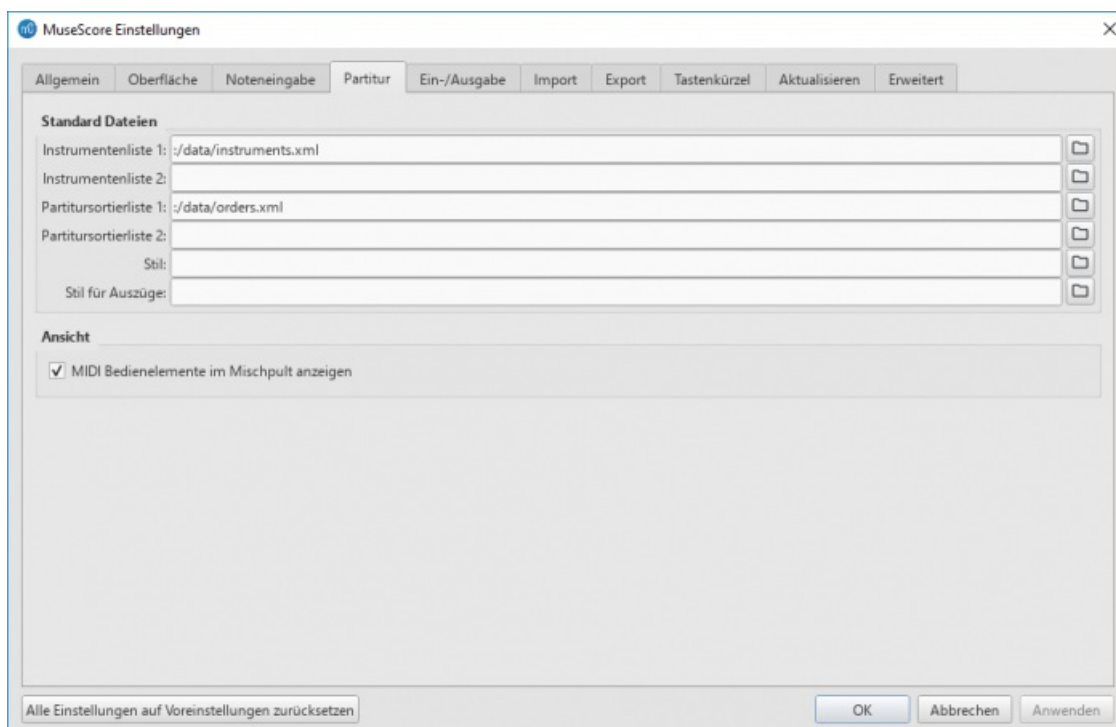
Wenn Sie einmal die Tasten festgelegt haben können Sie mit dem MIDI keyboard die Kontrolle für Noten-/Pauseneingaben benutzen. Sie können die Tastenbelegung auch überprüfen mit der MuseScore [Noten Eingabeleiste](#) während Sie die MIDI Tasten drücken.

Um diese Funktion zeitweise auszuschalten genügt es die "MIDI Fernbedienung" zu deaktivieren: damit werden alle MIDI Eingabeaktionstasten ausgegraut. *Anmerkung:* Die Definitionen der Zuordnungen werden zwischen den Sitzungen von MuseScore gespeichert und gehen daher nicht verloren.

Anmerkungen:

- (1) Die Schaltfläche "Löschen" schaltet alle grünen Schaltflächen für die *aktuelle* MuseScore Sitzung aus; aber alle aufgenommenen MIDI Tasten Definitionen bleiben dabei erhalten und werden bei der nächsten Sitzung wieder geladen.
- (2) Eine MIDI Tasten Einstellung die aktiviert ist, kann hinterher nicht ausgeschaltet werden, und die grüne Schaltfläche bleibt hell leuchtend: Die Definition kann jederzeit mit einer anderen unterschiedlichen MIDI Taste überschrieben werden - bei klicken der roten Schaltfläche.
- (3) Wenn die gleiche MIDI Taste unterschiedliche Funktionen ausführen soll, werden zwar alle verbundenen grünen Schaltflächen hell leuchten, aber nur eine Funktion wird funktionieren. Dies zu beheben - siehe "(2)".

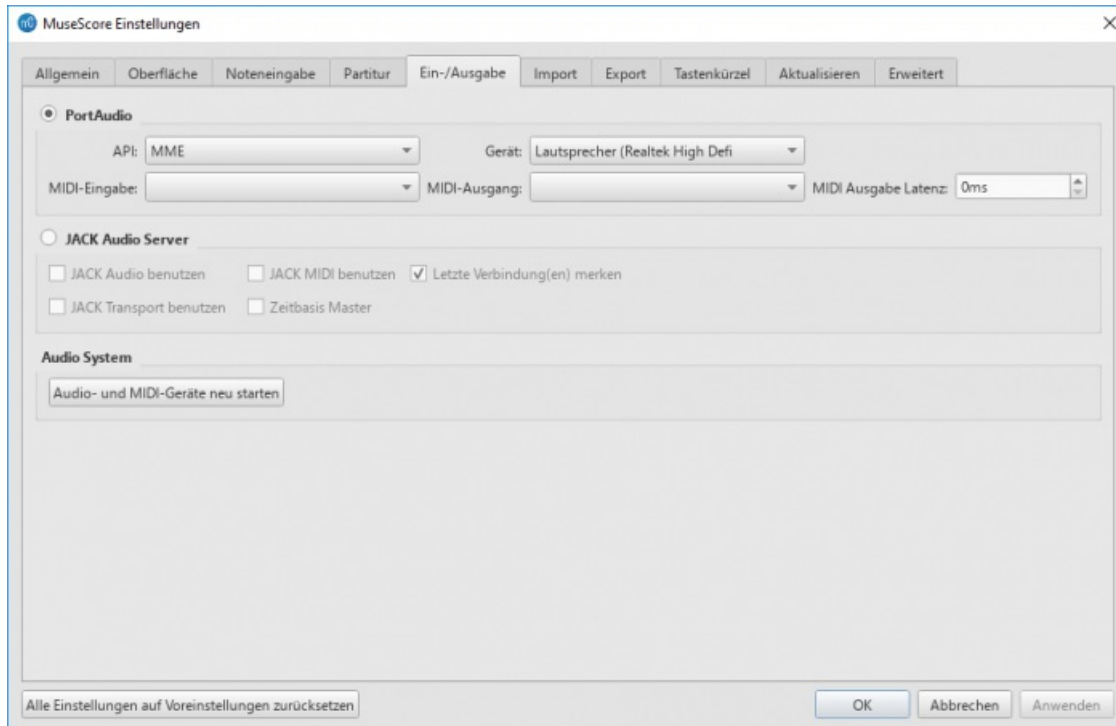
Partitur



Standard Dateien

- Instrumentenliste 1 und 2: Standard ":data/instruments.xml" (zwei können gewählt werden)
- Partitursortierliste 1 und 2: Standard ":data/orders.xml" Hier steht die Reihenfolge für z.B. Orchester-Partitur (zwei können gewählt werden)
- Stil: Vorgabe Stil für Partituren und Instrumente (siehe [Laden/Speichern Stil](#))
- Stil für Auszüge: Hier können Sie einen Stil vorgeben, der bei Stimmen-Auszügen verwendet werden soll.

Ein-/Ausgabe




PortAudio (API / Gerät)

Auf diese Weise können Sie das Audio-Interface (API) festlegen und das Gerät angeben, das für die Audiowiedergabe verwendet werden soll: z. eingebaute Lautsprecher / Kopfhörer, USB-Headset, WLAN usw.

MIDI Eingabe/Ausgabe/MIDI Ausgabe Latenz

Wenn ein externes MIDI-Eingabegerät angeschlossen ist, wird seine Kennung in **MIDI Input** angezeigt. Wenn das Gerät zum ersten Mal angeschlossen ist, müssen Sie auch die richtige Option **MIDI Output** auswählen, um die Noteneingabe und die korrekte Audiowiedergabe zu aktivieren (z. B. unter Windows kann dies "MMS & lt; GeräteName & gt;" sein): Schließen Sie dann und Öffnen Sie das Programm erneut, um die Änderungen zu bestätigen.

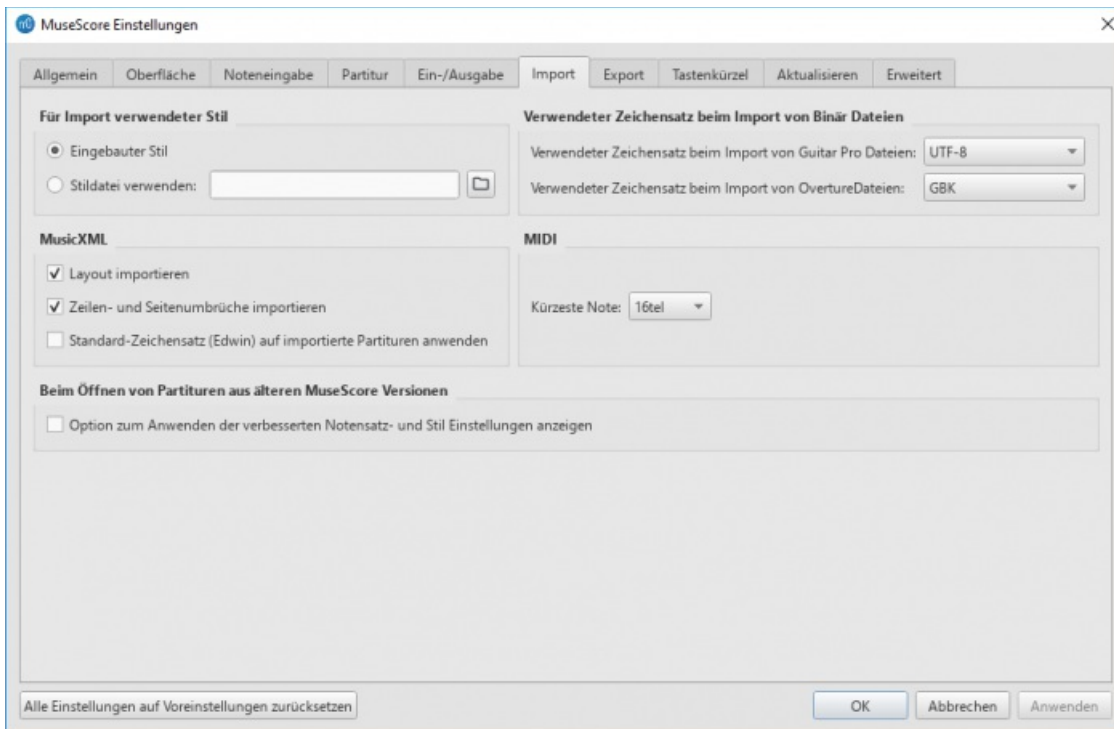
Jack Audio Server

Diese Option benötigt die Verwendung von [JACK](#)  Audio Connection Kit.

Audio System

Bei Kommunikationsverlust zwischen Ihrem Audiogerät oder Ihrem MIDI-Keyboard und MuseScore (keine Tonausgabe oder MIDI-Aktion) klicken Sie auf **Audio- und MIDI-Geräte neu starten** um sie wiederherzustellen.

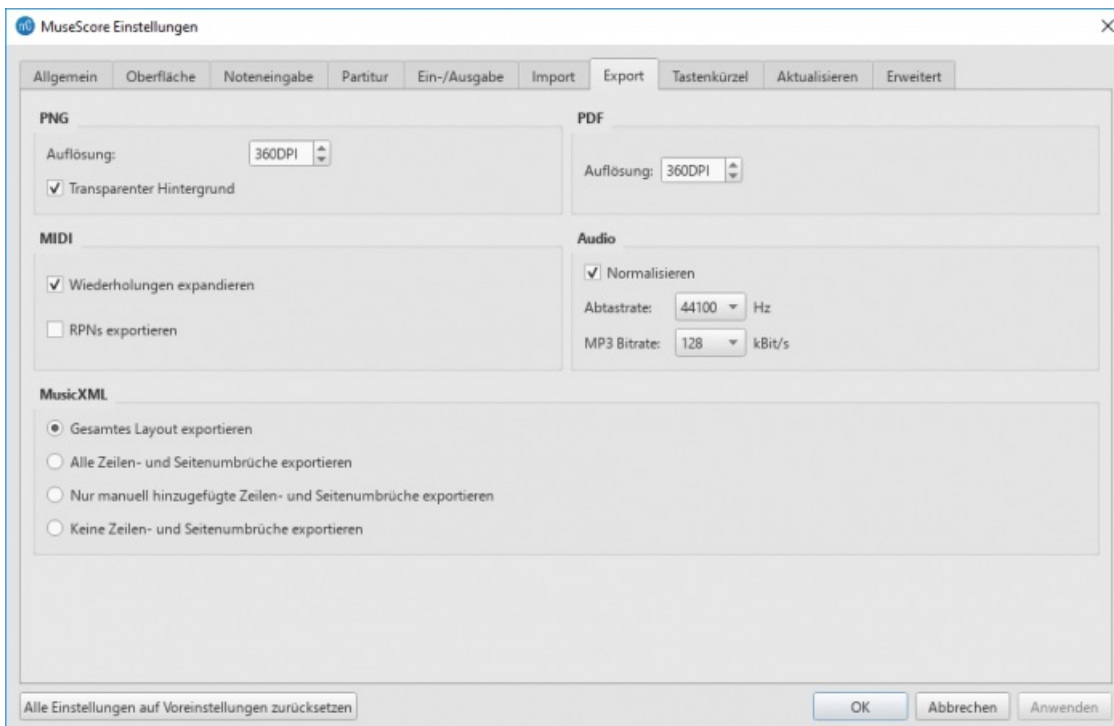
Import



Diese Einstellungen legen fest, wie Dateien von anderen Quellen importiert werden sollen:

- Verwenden entweder des eingebauten Stils oder von einer Stildatei (siehe [Laden/Speichern Stile](#))
- Verwendete Zeichensätze beim Import von Guitar Pro and Overture Dateien.
- MusicXML Layout, Zeilen- und Seitenumbrüche und Standard-Zeichensatz (Edwin) verwenden kann für das Importieren angehakt werden.
- MIDI: Kürzeste Note für MIDI-Import kann hier festgelegt werden
- Beim Öffnen von Partituren aus älteren MuseScore Versionen kann die Option zum Anwenden der verbesserten Notensatz- und Stil Einstellungen anzeigen angehakt werden.

Export



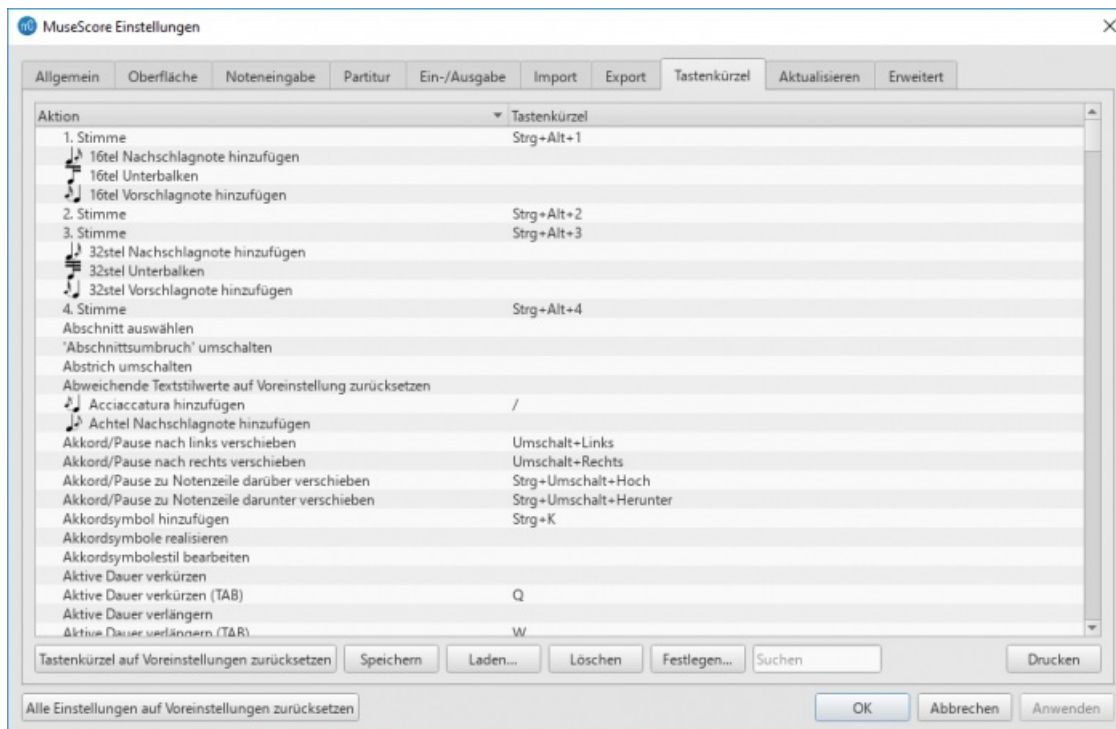
These settings determine how various files are exported from MuseScore:

- **PNG**: PNG/SVG Bildauflösung (in DPI) und ob Transparenter Hintergrund verwendet werden soll kann angehakt werden.
- **MIDI**: Festlegen ob Wiederholungen ausgeschrieben werden sollen und ob RPNs exportiert werden sollen.
- **PDF**: Festlegen der Auflösung für den Export nach PDF.
- **Audio**: Hier wird ausgewählt ob Normalisieren erfolgen soll; die Abtastrate sowie die MP3 Bitrate wird hier

festgelegt.

- **MusicXML:** Festlegen ob: Gesamtes Layout; Alle Zeilen- und Seitenumbrüche; Nur manuell hinzugefügte Zeilen- und Seitenumbrüche; Keine Zeilen- und Seitenumbrüche export werden sollen.

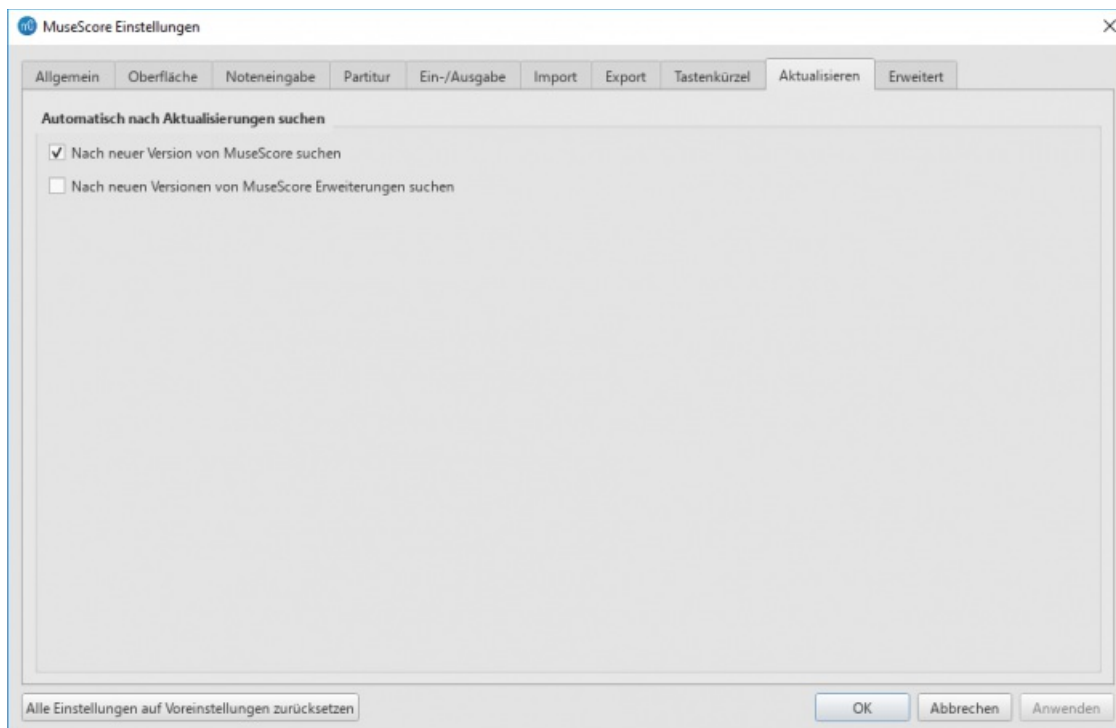
Tastaturkürzel



Dieser Tab listet alle Befehle in MuseScore auf mit allen Tastenkürzeln die damit verbunden sind. In den Einstellungen aufgeführte Verknüpfungen werden auch neben den zugehörigen Befehlen in den Menüs angezeigt.

- **Um eine gewünschte Zuordnung zu finden:** Eingabe des Namens in der "Suchen" Box am unteren Ende des Fensters.
- **Um eine neue Tastenzuordnung zu erstellen:**
 1. Wähle eine bereits vorhandene aus der Liste.
 2. Klicke Festlegen...; oder einfach Doppelklick auf den Eintrag.
 3. Eingabe der neuen Tastenkombination - bis zu vier Tasten gleichzeitig. Drücke Löschen wenn es notwendig ist erneut zu erfassen.
 4. Drücke Ersetzen um eine Änderung der vorhandenen Zuordnung zu tätigen; oder Festlegen, um die alte Zuordnung zu behalten *und* eine neue hinzuzufügen.
Anmerkung: Manche Zuordnungen, beinhalten auch Standzuordnungen, könnten auf manchen Tastaturen nicht funktionieren.
- **Um ein Tastenkürzel auf Standard zu setzen:** Wähle das Kommando aus der Liste und drücken Sie Tastenkürzel auf Voreinstellungen zurücksetzen.
- **Speichern der Zuordnungsliste:** Drücken Sie Speichern und speichern Sie in die Datei ihrer Wahl
- **Laden der Zuordnungsliste:** Drücken Sie Laden... und wählen die entsprechende Datei aus.
- **Alle Zuordnungen löschen:** Wählen Sie den Eintrag und drücken Sie Löschen.
- **Zuordnungsliste ausdrucken (inkl. Export nach PDF):** Drücken Sie Drucken.

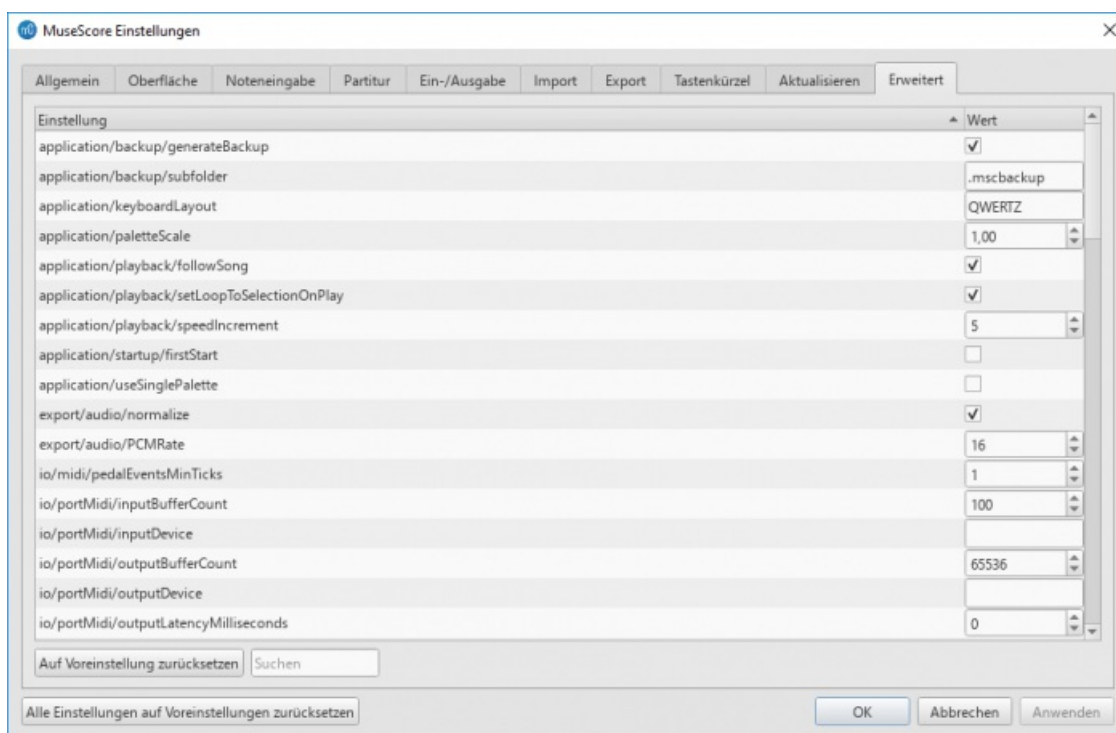
Aktualisieren



Festlegen ob MuseScore nach neuer Programmversion oder nach neuen Versionen von Erweiterungen selbst beim starten suchen soll.

Aktualisierungen werden manuell im Menü Hilfe → Auf Aktualisierung prüfen ebenfalls angeboten.

Erweitert



Ermöglicht die Steuerung bestimmter Einstellungen für "Anwendung", "Export", "Ein-/Ausgabe" und "Benutzeroberfläche" sowie der Farbeinstellungen.

Siehe auch

- [Tastaturkürzel](#)
- [Sprache, Übersetzung und Erweiterungen](#)
- [Auf Aktualisierungen prüfen](#)

Werkzeug zum Partiturvergleich

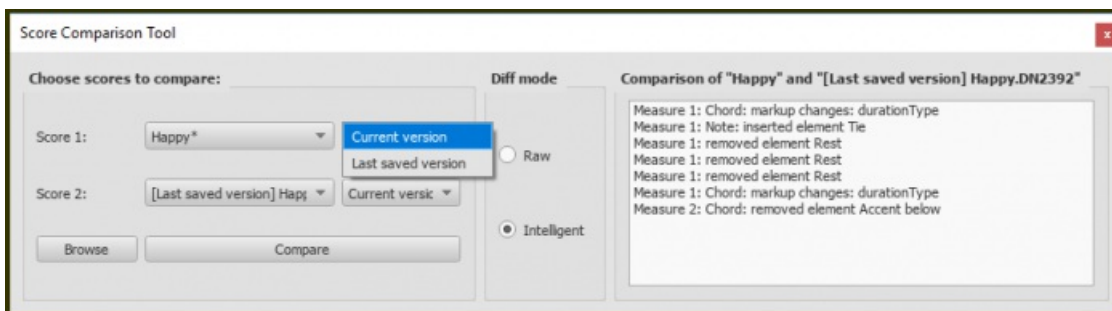
Mit dem **Werkzeug zum Partiturvergleich** können Sie zwei Versionen einer Partitur vergleichen, um die Unterschiede

zwischen ihnen zu finden.

Einführung

So öffnen Sie das Partitur-Vergleichswerkzeug:

- Wählen Sie im Menü Ansicht → Werkzeug zum Partiturvergleich.



Der Dialog öffnet sich unterhalb des Dokumentfensters und besteht aus drei Abschnitten (von links nach rechts):

- **Wählen Sie die zu vergleichenden Partituren aus:** Wählen Sie die Partituren aus, die Sie vergleichen möchten.
- **Vergleichsmodus:** Wählen Sie aus, wie der Vergleich angezeigt werden soll.
- **Vergleich:** Es wird ein zeilenweiser Vergleich der Partituren angezeigt.

Partitur auswählen

Wählen Sie im ersten Schritt die Partitur aus. Verwenden Sie dazu das Kombinationsfeld neben "Partitur 1", um aus den aktuell geöffneten Partituren zu wählen oder klicken Sie auf die Schaltfläche Anzeigen, um den Datei-Explorer zu öffnen und eine Partitur von der Festplatte auszuwählen.

Legen Sie anschließend im nächsten Kombinationsfeld rechts fest, ob die erste Partitur die aktuelle Version oder die zuletzt gespeicherte Version sein soll. Partitur 2 ist auf dieselbe Partitur voreingestellt, die Sie für Partitur 1 ausgewählt haben, Sie können aber eine andere der geöffneten Partituren wählen.

Wenn Sie die Partituren und Versionen ausgewählt haben, drücken Sie **Vergleiche**, um den Vergleich durchzuführen.

Ansicht wählen

"Intelligent" ist die Standardoption im **Vergleichsmodus**: Sie zeigt die Unterschiede zwischen den Partituren in einem für Menschen lesbaren Format an (z. B. "Takt 1: Hinweis: Eigenschaft Tonhöhe von B4 auf C5 geändert").

Ändern Sie die Auswahl **Vergleichsmodus** in "Roh", wenn Sie die Ergebnisse lieber im XML-Code angezeigt haben möchten.

Vergleich ansehen

Wenn Sie die Taste **Vergleiche** drücken, wird rechts die Liste mit den Unterschieden angezeigt, die Score-Ansicht wechselt automatisch zu "Dokumente übereinander". Doppelklicken Sie im Bereich **Vergleich** auf einen Unterschied aus der Liste, so wechseln beide Partitur-Ansichten automatisch zu der entsprechenden Stelle, um Ihnen das geänderte Element zu zeigen, das auch hervorgehoben wird.

Vergleich beenden

Um das Partitur-Vergleichswerkzeug zu beenden, deaktivieren Sie im Menü **Ansicht** die beiden Optionen "Werkzeug zum Partiturvergleich" und "Dokumente übereinander".

Beispiel

Nachfolgend sehen Sie zwei kleine Partituren mit einigen Unterschieden.

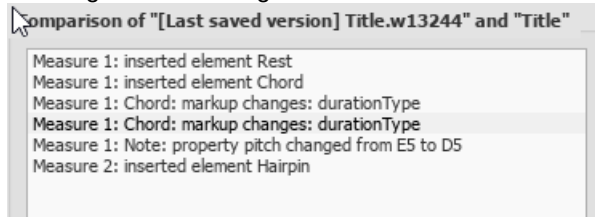
Letzte Sicherung:



Aktuell:



Das Ergebnis des Vergleichs sieht dann so aus:



Werkzeuge

Eine Reihe von nützlichen Befehlen finden Sie im Menü **Werkzeuge**.

Transponieren

Dies öffnet das **Transponieren** Dialogfenster mit verschiedenen Möglichkeiten zum Transponieren von Musikpassagen.

Siehe [Automatisches Transponieren](#).

Verteilen

Das **Verteilen** Kommando ermöglicht es Ihnen, eine Musikpassage *in einem einzelnen Notensystem* auszuwählen und die Akkorde wie folgt in ihre einzelnen Noten oder Stimmen aufzuteilen (aufzulösen):

- Wenn die Passage nur aus Stimme 1 besteht, wird die oberste Note des Akkords im oberen Notensystem beibehalten, während die unteren Noten in die nachfolgenden Notensysteme verschoben werden.
- Wenn die Passage mehrere **Stimmen** enthält, werden die Noten der Stimme 1 im oberen Notensystem beibehalten, während die anderen Stimmen in die nachfolgenden Notensysteme verschoben werden. Alle verteilten Stimmen befinden sich nun in Stimme 1.

So verteilen Sie einen Abschnitt der Partitur.

1. Stellen Sie sicher, dass sich unter dem Quellsystem genügend Notensysteme befinden, um die verteilten Noten aufzunehmen. Erzeugen Sie bei Bedarf zusätzliche Notensysteme mit der Funktion **Instrumente**.
2. Wählen Sie eine von zwei Optionen:
 - **Wählen** Sie eine Reihe von Takten im Quell-Notensystem: Dadurch können alle Noten aufgelöst werden, wenn genügend Notensysteme vorhanden sind.
 - **Wählen** Sie einen Bereich von Takten, der sowohl das Quell-Notensystem umfasst als auch nach unten reicht, um ein oder mehrere Ziel-Notensysteme einzuschließen: Dadurch wird die Anzahl der aufgelösten Noten/Stimmen auf die Anzahl der ausgewählten Notensysteme begrenzt.
3. Wählen Sie im Menü **Werkzeuge** → **Verteilen**.

Anmerkungen: (1) Wenn die Auswahl alle in Stimme 1 ist, verwirft MuseScore die tiefste(n) Note(n) jedes Akkords, der mehr Noten enthält als die Anzahl der Notensysteme in der Auswahl. (2) Wenn die gesamte Auswahl in Stimme 1 ist und ein bestimmter Akkord weniger Noten als die Anzahl der Ziel-Notensysteme enthält, werden die Noten nach Bedarf dupliziert, sodass jedes Notensystem eine Note erhält. (3) Eventuell vorhandene Noten in den Ziel-Notensystemen werden überschrieben. (4) Wenn Sie einen Teiltakt auswählen, wird er mit dem Explosionsbefehl automatisch zu einem ganzen Takt erweitert.

Sammeln

Der Befehl **Sammeln** funktioniert in umgekehrter Weise wie "Verteilen":

- Wenn *ein Notensystem* ausgewählt ist, werden alle Noten in den Stimmen 1-4 in Stimme 1 zusammengefasst.
- Wenn *mehrere Notensysteme* ausgewählt sind, werden die Noten im *zweiten Notensystem* in die erste verfügbare Stimme im *oberen Notensystem* kopiert, die Noten im *dritten Notensystem* werden in die nächste verfügbare Stimme im *oberen Notensystem* kopiert und so weiter.

Sammeln auf ein einzelnes Notensystem

1. **Wählen** Sie eine Reihe von Takten im gewünschten Notensystem.
2. Wählen Sie im Menü **Werkzeuge** → **Sammeln**.

Alle ausgewählten Noten im Notensystem werden nun in Stimme 1 angezeigt.

Sammeln auf mehrere Notensysteme

1. Stellen Sie sicher, dass es in jedem Notensystem nur eine Stimme gibt.
2. Wählen Sie einen Bereich von Takten im Zielsystem und erweitern Sie diese Auswahl nach unten, um die anderen zu sammelnden Notensysteme einzuschließen.
3. Wählen Sie im Menü Werkzeuge → Sammeln.

Stimmen

Damit können Sie die Stimmen eines ausgewählten Taktbereichs von Noten vertauschen. Siehe Stimmen vertauschen.

Takte

Takte verbinden oder aufteilen. Siehe Takte: aufteilen/vereinen.

Ausgewählten Bereich entfernen

Dieser Befehl wird verwendet, um ein Element oder einen Bereich von Elementen vollständig aus der Partitur zu *entfernen*.

So entfernen Sie Takte (auch Teile von Takten)

1. Wählen Sie einen Bereich von Noten/Pausen, oder einen Bereich von Takten;
2. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:
 - o Drücken Sie Strg+Entf.
 - o Wählen Sie im Menü Werkzeuge → Ausgewählten Bereich entfernen.

Anmerkung: Wenn der gewählte Bereich *nur einen* Teil eines Taktes umfasst, enthält das Ergebnis einen Takt mit einer kleineren Dauer als der angegebenen Taktart. Dies wird durch ein kleines - (Minus-) Zeichen direkt über dem System angezeigt.

So verbinden Sie Takte:

1. Wählen Sie einen Taktstrich aus (d. h. klicken Sie ihn an);
2. Verwenden Sie eine der folgenden Methoden:
 - o Drücken Sie Strg+Entf.
 - o Wählen Sie im Menü Werkzeuge → Ausgewählten Bereich entfernen.

Die folgende Tabelle ist eine vergleichende Zusammenfassung der Befehle Löschen und Ausgewählten Bereich entfernen bei Anwendung auf *einzelne* Elemente:

Ausgewählte Elemente	Löschen	Ausgewählten Bereich entfernen
Note	Wird mit Pausen aufgefüllt	Entfernt den Partiturbereich
Pause (Stimme 1)	Kein Effekt	Entfernt den Partiturbereich
Pause (Stimmen 2-4)	Löscht Pausen	Entfernt den Partiturbereich
Taktstrich	Kein Effekt	Löscht den Taktstrich und vereint die Takte
Takte	Bereich wird mit Pausen ersetzt	Löscht Takte

Anmerkung: Zum Einfügen von Noten, siehe Einfügen.

Mit Schrägstrichen füllen

Dieser Befehl füllt die Auswahl mit Schrägstrichen, einen pro Takt:

1. Wählen Sie einen oder mehrere Takte;
2. Wählen Sie im Menü Werkzeuge → Mit Schrägstrichen füllen.

Wenn ein Takt leer ist, werden die Schrägstriche zur Stimme 1 hinzugefügt, in voller Größe und zentriert auf der mittleren Linie des Notensystems:



Anmerkungen: (1) Wenn sich bereits Noten in einem Takt in der Auswahl befinden, setzt der Befehl die Schrägstriche in die *erste verfügbare leere Stimme*. (2) Die Schrägstriche der Stimme 2 sind in voller Größe und zentriert auf der mittleren

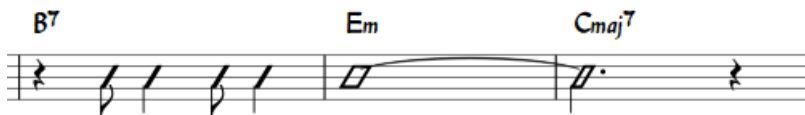
Linie des Notensystems; die Schrägstriche der Stimme 3 erscheinen *klein* und *oberhalb* des Notensystems; die Schrägstriche der Stimme 4 sind *klein* und *unterhalb* des Notensystems. (3) Wenn ein Takt Noten in allen 4 Stimmen enthält, wird die Stimme 1 überschrieben. (4) Alle Schrägstriche sind so eingestellt, dass sie nicht transponiert oder wiedergegeben werden.

Umschalten der rhythmischen/ Schrägstrich-Notation

Dieser Befehl schaltet die ausgewählten Noten zwischen normaler und rhythmischer Schrägstrich-Notation um:

1. Wählen Sie einen Bereich von Noten oder Takten mit (*Note: use the selection filter wenn Sie bestimmte Stimmen ausschließen müssen*);
2. Wählen Sie im Menü Werkzeuge → Rhythmische "Slash" Notation umschalten.

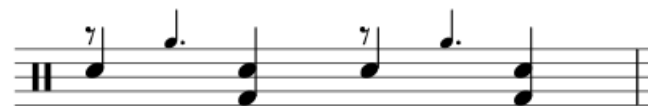
Die ausgewählten Notenköpfe werden in *Schrägstrich-Notenköpfe* geändert, die nicht transponiert oder wiedergegeben werden.



Schrägstrich-Noten in *Stimmen eins oder zwei* sind an der mittleren Notenlinie befestigt; die Noten in *Stimmen drei oder vier* sind klein ("Akzent"-Notation) und über oder unter dem Notensystem befestigt:



In *Schlagzeug-Notensystemen* werden die Noten in den Stimmen 3 und 4 nicht in kleine Schrägstriche umgewandelt, sondern in kleine Noten oberhalb oder unterhalb des Notensystems.



Versetzungszeichen neu berechnen

Korrigiert Vorzeichen, um sie an die aktuelle Tonart anzupassen. Siehe Versetzungszeichen neu berechnen.

Rhythmen umgruppieren

Diese Option korrigiert den Hinweis Bindebögen, Dauer und Balken so dass sie entsprechend der üblichen Notationspraxis gruppiert sind. Zum Beispiel:

Vorher:



Nachher:



Alle gebundenen Noten, die die gleiche Länge wie eine punktierte Note haben, werden mit zwei Einschränkungen in die punktierte Note geändert. (i) Nur die letzte Note einer Gruppe gebundener Noten erhält einen einzelnen Punkt. Noten mit mehr als einem Punkt werden mit dieser Option nicht erzeugt. (ii) Punktierte Noten erstrecken sich nur dann von einer Gruppe gebundener Noten zu einer anderen, wenn ihre Dauer die gleiche ist wie die aller gebundenen Gruppen, die sie umfasst. Alle Noten mit mehr als einem Punkt werden nach den oben genannten Regeln neu gruppiert.

Zum Anwenden:

1. Wählen Sie den Abschnitt der Partitur, den Sie zurücksetzen möchten. Wenn nichts ausgewählt ist, wird der Vorgang auf die gesamte Partitur angewendet;
2. Wählen Sie im Menü Werkzeuge → Rhythmen umgruppieren.

Anmerkung: Dies ist eine experimentelle Funktion und es gibt bekannte Bugs. Artikulationen und Verzierungen werden gelöscht und einige Tonhöhen neu geschrieben. Bindungen über Taktstriche können bei UNDO verloren gehen.

Übungsmarken neu sortieren

Der Befehl **Übungsmarken neu sortieren** ermöglicht es Ihnen, die Nummerierung/Beschriftung von Übungsmarken wenn, sie aus irgendeinem Grund aus der Reihenfolge geraten sind. Für Details siehe Automatisches sortieren von Übungsmarken.

Wiederholungen entrollen (Version 3.1 und höher)

Dieser Befehl erstellt eine Kopie der Partitur (in einer neuen Registerkarte), eliminiert die wiederholten Taktstriche und notiert stattdessen die Wiederholungsabschnitte in voller Länge.

Liedtext in die Zwischenablage kopieren

Dieser Befehl kopiert *alle* Liedtexte der Partitur in die Zwischenablage:

- Wählen Sie im Menü Werkzeuge → Liedtext in die Zwischenablage kopieren.

Bilderfassung

Machen Sie einen Schnappschuss von einem ausgewählten Teil des Dokumentfensters. Es werden die Formate PNG, PDF und SVG unterstützt. Siehe Bilderfassung.


Leere Takte am Ende entfernen

Dadurch werden automatisch alle leeren Takte am Ende der Partitur entfernt.

Siehe auch

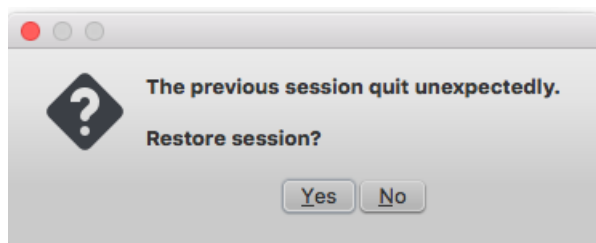
- Umbrüche
- Übungsmarken

Weblinks

- How to merge/combine/implode two staves in one with two voices  (MuseScore HowTo)

Wiederhergestellte Dateien

Wenn MuseScore oder Ihr Computer abstürzt oder die Stromversorgung unterbrochen wird, werden Sie beim Neustart von MuseScore in einer Popup-Meldung gefragt, ob Sie die vorherige Sitzung wiederherstellen möchten:



Klicken Sie Ja, um den Versuch der Wiederherstellung von Dateien aus der unterbrochenen Sitzung zu starten. Oder klicken Sie auf Nein um die Meldung zu ignorieren.

Speichern nach Sitzungswiederherstellung

Wenn MuseScore Dateien nach einem Absturz wiederherstellt, benennt es sie um, wobei der vollständige Pfadname vor dem ursprünglichen Dateinamen hinzugefügt wird. Dieser sehr lange Name wird in der/den Registerkarte(n) über dem aktiven Partiturfenster angezeigt.

Um sicherzustellen, dass die Datei an ihrem ursprünglichen Speicherort gespeichert wird Sie sollten die wiederhergestellte Datei sofort mit der Option "**Speichern als...**" Option: Dadurch wird ein Fenster geöffnet, in dem Sie zum richtigen Ordner und Verzeichnis navigieren können. Wenn Sie stattdessen den Befehl "Speichern" verwenden, wird die Datei an ihrem aktuellen Speicherort gespeichert, der höchstwahrscheinlich nicht der ursprüngliche ist.

Wiederhergestellte Dateien finden

Für den Fall, dass "Speichern" wird verwendet anstelle von "Speichern als..." mit einer wiederhergestellten Datei, müssen Sie die Dateien auf Ihrem Computer finden. Der tatsächliche Speicherort dieser Dateien hängt von Ihrem Betriebssystem ab und davon, in welchem Verzeichnis MuseScore installiert ist.

Unter Windows 7, mit einer Standardinstallation von MuseScore im Programmdateiverzeichnis, werden wiederhergestellte Dateien automatisch unter "C:\Programme\MuseScore 3\bin" oder "C:\Program Files\MuseScore 3\bin" (eigentlich

"%ProgramFiles%\MuseScore 3\bin") gespeichert.

Unter Windows 10 suchen Sie in C:\Benutzer\[Benutzername]\AppData\Lokal\VirtualStore\Programmdateien\MuseScore 3\bin (eigentlich %LOCALAPPDATA%\VirtualStore%\ProgramFiles:~3%\MuseScore 3\bin).

Möglicherweise müssen Sie eine systemweite Suche durchführen, um Dateien zu finden, die direkt nach einer Sitzungswiederherstellung gespeichert wurden. Verwenden Sie Schlüsselwörter aus dem ursprünglichen Dateinamen sowie Platzhalter, und geben Sie das Änderungsdatum an.

Siehe auch

[Speichern/Export/Drucken](#)

Weblinks

[How to recover a backup copy of a score](#) ↗ (MuseScore HowTo)

Zeitleiste

Einführung

Die Zeitleiste wurde im Rahmen des Google Summer of Code 2017 entwickelt und ist zum ersten Mal in MuseScore 3.0 enthalten.

Übersicht

Die Zeitleiste ist ein Navigationswerkzeug, das eine Abstraktion der Partitur auf die Reihenfolge der Taktnummern und Instrumentennamen anzeigt. Die Zeitleiste besteht aus vier Teilen:

Meta Beschriftung

Diese befindet sich in der linken oberen Ecke der Zeitleiste. Dies sind die Namen der Metazeilen.

Instrumenten Namen

Diese befindet sich in der unteren linken Ecke der Zeitleiste. Dies sind die Namen der Zeilen im Haupttraster.

Meta-Zeilen

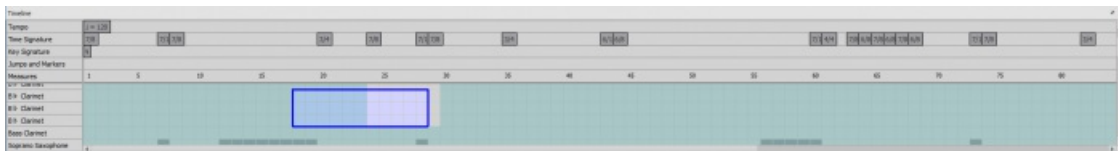
Diese befinden sich in der oberen rechten Ecke der Zeitleiste. Diese enthalten die Metawerte der Partitur.

Haupt Gitter

Diese befindet sich in der unteren rechten Ecke der Zeitleiste. Sie enthält mehrere "Zellen" (einen bestimmten Takt und ein Notensystem in der Partitur, dargestellt als Quadrat)

Meta

Meta sind Elemente in der Partitur, die keine Noten sind, aber trotzdem wichtig für die Partitur sind (Tonart, Taktart, Tempo, Probenzeichen, Taktstriche und Sprünge und Markierungen).



Grundlegende Interaktion

Wählen Sie einen Takt

Um einen Takt in der Zeitleiste auszuwählen, drücken Sie die Maustaste auf der Zelle. Es erscheint ein blauer Rahmen um die ausgewählte Zelle und der entsprechende Takt in der Partitur wird ausgewählt. In der Partituransicht wird der ausgewählte Takt in der Ansicht platziert.

Mehrere Takte auswählen

Auswahl ziehen

Halten Sie gedrückt Umschalt und halten Sie die linke Maustaste gedrückt und ziehen Sie die Maus über das Haupttraster, um einen Auswahlrahmen zu erstellen. Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Zellen unterhalb des Auswahlrahmens sowie alle Takte in der Partitur ausgewählt.

[Umschalt] Auswahl

Wenn eine Zelle bereits ausgewählt ist, halten Sie Umschalt und die Auswahl einer anderen Zelle in der Zeitleiste dehnt die Auswahl auf diese neue Zelle aus, ähnlich wie bei der Partitur

[Strg] Auswahl

Wenn derzeit keine Zellen ausgewählt sind, halten Sie Strg und die Auswahl einer Zelle wählt den gesamten Takt aus

Auswahl löschen

Um die Auswahl zu löschen, halten Sie Strg und wenn Sie auf eine beliebige Stelle im Raster oder in den Metazeilen klicken, wird die aktuelle Auswahl gelöscht.

Auswahl der Metawerte

Wenn Sie die Metawerte in der Zeitleiste auswählen, wird versucht, die entsprechenden Metawerte in der Partitur auszuwählen.

Blättern

Standard blättern

Wenn Sie das Mousrad nach oben oder unten bewegen, werden das Raster und die Instrumentenbeschriftungen nach unten bzw. oben verschoben. Die Metabeschriftungen und Zeilen bewegen sich nicht.

[Umschalt] blättern

Halten Sie Umschalt und Scrollen mit dem Mousrad nach oben oder unten verschiebt das Raster und die Meta-Zeilen nach links bzw. rechts. Die Metabeschriftungen und Instrumentenbeschriftungen bewegen sich nicht.

[Alt] Rollen

Halten Sie Alt und Scrollen mit dem Mousrad nach oben oder unten verschiebt das Raster und die Metazeilen nach links bzw. rechts, schneller als Umschalt Blättern. Die Metabeschriftungen und Instrumentenbeschriftungen bewegen sich nicht.

Ziehen

Um den Inhalt der Zeitleiste zu ziehen, halten Sie die linke Maustaste gedrückt und verschieben Sie ihn.

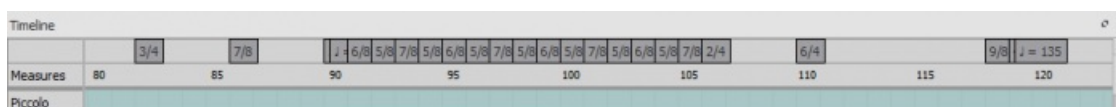
Texte Interaktion

Neuanordnung von Meta-Texten

Alle Meta-Labels außer den Takt-Meta können beliebig umgestellt werden. Wenn Sie den Mauszeiger auf eine der Metabeschriftungen bewegen, erscheinen kleine Auf- und Abwärtspfeile. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Aufwärtspfeil, um die Metabeschriftung mit der darüber liegenden zu vertauschen. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Abwärtspfeil, um die Metabeschriftung mit der darunter liegenden zu tauschen.

Einklappen der Meta-Texte

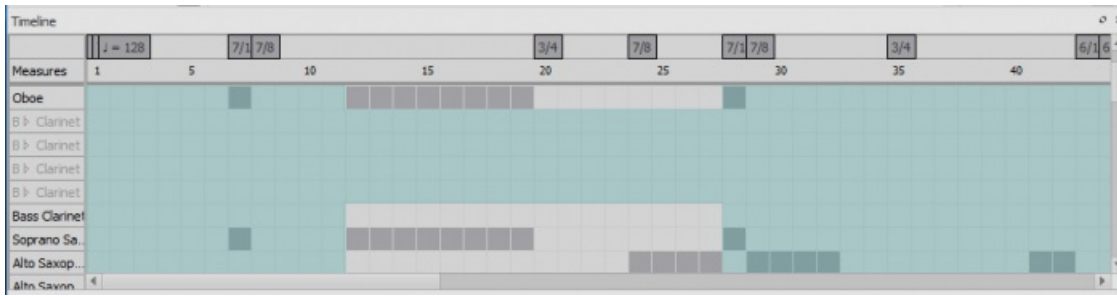
Um alle Meta-Beschriftungen auszublenden und gleichzeitig alle Meta-Informationen auf der Zeitleiste zu behalten, gibt es einen Pfeil, der auf der Takte-Meta erscheint, wenn sich die Maus darüber befindet. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den großen Aufwärtspfeil, um alle aktuell sichtbaren Metazeilen zu einer Zeile zusammenzufassen, wobei die Metawerte in dieser Zeile gestaffelt sind. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den großen Abwärtspfeil, um die Metazeilen wieder aufzuklappen.



Instrumente ausblenden

Alle Instrumente - ob ausgeblendet oder nicht - werden in der Zeitleiste angezeigt. Um diese Interaktion zu starten, wird

der Mauszeiger über eine Instrumentenbeschriftung bewegt. Auf der rechten Seite der Beschriftung wird ein kleines Auge angezeigt, das offen ist, wenn das Instrument in der Partitur sichtbar ist, und geschlossen, wenn das Instrument ausgeblendet ist. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Auge, um zwischen den beiden Optionen umzuschalten.



Zoomen

Um in die Partitur hinein- oder aus ihr herauszuzoomen, halten Sie **Strg** und rollen das Mousrad nach oben bzw. unten (Mac: **Cmd** + scroll).

Kontextmenüs

Um ein Kontextmenü aufzurufen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Zeitleiste. Es gibt drei Kontextmenüs an diesen Stellen: Metabeschriftungen, Instrumentenbeschriftungen und Metareihen.

Kontextmenü für Meta-Texte

Bei einem Klick mit der rechten Maustaste auf die Metabeschriftungen erscheint ein Kontextmenü, das alle möglichen Metabeschriftungen sowie zwei Optionen anzeigt: "Alle ausblenden" und "Alle einblenden". Neben jeder Metabeschriftung im Menü befindet sich ein Kontrollkästchen, das anzeigt, ob die Metabeschriftung gerade in der Zeitleiste angezeigt wird. Um eine der Metabezeichnungen ein- oder auszublenden, wählen Sie das Kästchen der Metabezeichnung im Kontextmenü aus. Wenn Sie "Alle ausblenden" wählen, werden alle Metabeschriftungen außer der Takte-Meta ausgeblendet. Wenn Sie "Alle anzeigen" wählen, werden alle Meta-Texte angezeigt.

Kontextmenü der Meta-Zeilen

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Meta-Zeilen klicken, wird das gleiche Kontextmenü wie bei den Meta-Texte angezeigt.

Instrument Kontextmenü

Wenn Sie mit der rechten Maustaste auf die Instrumentenbeschriftungen klicken, wird ein Kontextmenü mit der Option "Instrumente bearbeiten" angezeigt. Wenn Sie dies auswählen, gelangen Sie in den gleichen Dialog wie bei Bearbeiten > Instrumente... oder Sie drücken das **I**Tastaturkürzel.

Support / Hilfe

Dieses Kapitel beschreibt, wo es Hilfe für die Benutzung von MuseScore gibt, eine Beschreibung, wie Fragen im MuseScore-Forum am besten formuliert werden, sowie Hilfestellung beim Verfassen eines Problembereichs.

Hilfe um Übersetzungen zu verbessern

Sie können helfen, die MuseScore-Software und die Dokumentation in Ihre eigene Sprache zu übersetzen, wie in [Entwicklung / Übersetzen](#).

Software Übersetzung

1. Fragen Sie im [Forum zur Verbesserung der Übersetzung](#) - in Englisch!
2. Verbinden mit Transifex/MuseScore <http://translate.musescore.org>, die Sie zu folgenden Seiten weiterleitet <https://www.transifex.com/projects/p/musescore>
3. Wählen Sie die Sprache und dann den Bereich, für den Sie Hilfe benötigen (MuseScore, Instrumente, Start Center oder Touren)
4. Klicken Sie auf die Schaltfläche "Übersetzen" (der Text der Schaltfläche hängt von Ihrer Sprache ab...)
5. Suchen Sie nach "Strings" (Informationsbedeutung), die Sie übersetzen möchten (Sie könnten nach "bereits übersetzten Elementen" filtern)

Hier ist eine technische Erklärung: [Fortlaufende Übersetzung für MuseScore 2.0](#)

Übersetzung der Website und des Handbuchs

Siehe [Anweisungen zur Übersetzung](#) ↗

Siehe auch

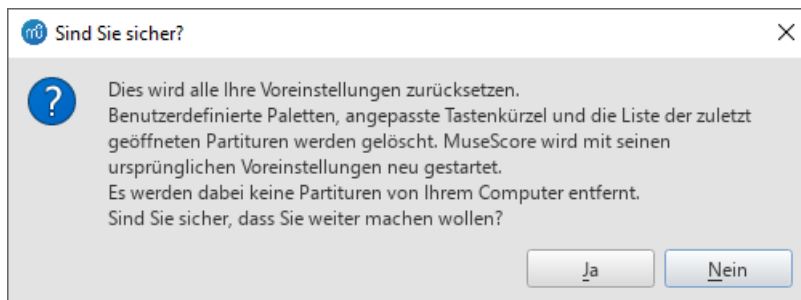
- [Spracheinstellungen und Übersetzung aktualisieren, Übersetzung aktualisieren](#)

Konfiguration auf "Werkseinstellungen" zurücksetzen

MuseScore verfügt über die Option, zu den standardmäßig eingebauten Voreinstellungen oder "Werkseinstellungen" zurückzukehren. Dies kann notwendig sein, wenn Ihre Einstellungen beschädigt sind. **Warnung:** Das Zurücksetzen auf die Werkseinstellungen entfernt alle Änderungen, die Sie an den Voreinstellungen, Paletten oder Fenstereinstellungen vorgenommen haben. Dies ist kein häufig benötigtes Verfahren; konsultieren Sie zuerst die Foren, da es möglicherweise einen Weg gibt, Ihr Problem zu lösen, ohne alles zurückzusetzen.

Mit Menü

Wenn MuseScore immer noch startet, ist es möglich, von MuseScore aus zurückzukehren. Gehen Sie zu Hilfe → Konfiguration auf 'Werkseinstellungen' zurücksetzen. Es wird ein Warndialog angezeigt:



Klicken Sie die Schaltfläche Ja setzt alle Einstellungen von MuseScore zurück, als ob das Programm zum ersten Mal installiert würde, und MuseScore wird sofort neu gestartet. Nein bricht die Rücksetzung sicher ab.

Mit Kommandozeile

Wenn MuseScore nicht startet, müssen Sie diesen Prozess über die [Kommandozeile](#) starten.

Anleitung für Windows

1. Wenn Sie MuseScore geöffnet haben, müssen Sie es zuerst schließen (Datei → Beenden)
2. Tippen Sie **Win+R** um den Dialog "Ausführen" zu öffnen. Alternativ wählen Sie mit der Maus "Start" und tippen Sie "Ausführen" ein, dann klicken Sie auf das Programm "Ausführen".
3. Klicken Sie die Schaltfläche Durchsuchen...
4. Suchen Sie nach MuseScore3.exe auf Ihrem Computer. Der Speicherort kann je nach Ihrer Installation variieren, aber es ist wahrscheinlich etwas Ähnliches wie Arbeitsplatz → Lokaler Datenträger → Programmdateien → MuseScore 3 → bin → MuseScore3.exe

5. Klicken Sie die Schaltfläche Öffnen um das Dialogfeld Durchsuchen zu verlassen und zum Dialogfeld Ausführen zurückzukehren. Im Ausführen-Dialog sollte der folgende Text (oder etwas Ähnliches) angezeigt werden

C:\Program Files\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe (actually %ProgramFiles%\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe)

Für die 32-Bit-Version von MuseScore in einer 64-Bit-Version von Windows lautet der Speicherort

C:\Program Files (x86)\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe (actually %ProgramFiles(x86)%\MuseScore 3\bin\MuseScore3.exe)

Bei der Windows-Store-Version (Windows 10) ist sie ziemlich gut versteckt, suchen Sie sie über den Windows Explorer

6. Klicken Sie nach dem Anführungszeichen und fügen Sie ein Leerzeichen gefolgt von einem Bindestrich und einem großen F ein: -F
7. Drücken Sie Ok

Nach ein paar Sekunden sollte MuseScore starten und alle Einstellungen auf "Werkseinstellungen" zurückgesetzt werden.

Für fortgeschrittene Benutzer befindet sich die Haupteinstellungsdatei unter:

- C:\Users\[USERNAME]\AppData\Roaming\MuseScore\MuseScore3.ini
(eigentlich %APPDATA%\MuseScore\MuseScore3.ini)

Die anderen Einstellungen (Paletten, Sitzung, Verknüpfungen, Arbeitsbereiche...) sind in:

- C:\Users\[USERNAME]\AppData\Local\MuseScore\MuseScore3\ (eigentlich %LOCALAPPDATA%\MuseScore\MuseScore3)

Bei der Windows-Store-Version (Windows 10) sind diese ziemlich gut versteckt, suchen Sie sie über den Windows Explorer

Anleitung für MacOS

1. Wenn Sie MuseScore geöffnet haben, müssen Sie die Anwendung zuerst beenden (MuseScore → Beenden)
2. Öffnen Sie Terminal (in Anwendungen/Dienstprogramme oder über die Spotlight-Suche) und ein Sitzungsfenster sollte erscheinen
3. Geben Sie den folgenden Befehl in Ihre Terminalzeile ein (oder kopieren/einfügen Sie ihn) (schließen Sie das '/' am Anfang ein):

```
/Applications/MuseScore\ 3.app/Contents/MacOS/mscore -F
```

Dadurch werden alle MuseScore-Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt und die MuseScore-Anwendung wird sofort gestartet. Beachten Sie, dass Sie das Terminal nicht beenden können, ohne MuseScore zu beenden. Sie können MuseScore sicher beenden, das Terminal beenden und MuseScore dann auf normale Weise wieder öffnen, um es weiter zu verwenden.

Für fortgeschrittene Benutzer befindet sich die Hauptvoreinstellungsdatei von MuseScore unter

~/Library/Preferences/org.musescore.MuseScore3.plist.

Die anderen Einstellungen (Paletten, Sitzung, Verknüpfungen, Arbeitsbereiche...) befinden sich in ~/Library/Application Support/MuseScore/MuseScore3/.

Anleitung für Linux

Das Folgende gilt für Ubuntu und höchstwahrscheinlich für alle anderen Linux-Distributionen und UNIX-ähnlichen Betriebssysteme.

1. Wenn Sie MuseScore geöffnet haben, müssen Sie die Anwendung zuerst beenden (Datei → Beenden)
2. Wählen Sie im Ubuntu-Hauptmenü Anwendungen → Zubehör → Terminal. Es sollte ein Terminal-Sitzungsfenster erscheinen
3. Geben Sie den folgenden Befehl in Ihre Terminalzeile ein (oder kopieren/einfügen Sie ihn) (Strg+Umschalt+V zum Einfügen in Terminal):

```
mscore -F
```

Oder, wenn Sie die ApplImage-Version verwenden, müssen Sie zuerst mit dem Befehl `cd` in das Verzeichnis wechseln, in dem Sie das ApplImage gespeichert haben. Zum Beispiel, wenn Sie es auf Ihrem Desktop gespeichert haben (und es gibt nur einen):

```
cd ~/Desktop
./MuseScore*.ApplImage -F
```

Dadurch werden alle MuseScore-Einstellungen auf die Werkseinstellungen zurückgesetzt und die MuseScore-Anwendung wird sofort gestartet. Sie können nun das Terminal beenden und MuseScore weiter verwenden.

Für fortgeschrittene Benutzer befindet sich die Hauptvoreinstellungsdatei von MuseScore unter `~/.config/MuseScore/MuseScore3.ini`.

Die anderen Einstellungen (Paletten, Sitzung, Verknüpfungen, Arbeitsbereiche, ...) sind in `~/.local/share/MuseScore/MuseScore3/`.

Siehe auch

- [Kommandozeilen Optionen](#)

Fehlerberichte und Erweiterungswünsche

Vor dem Einreichen von Fehlerberichten oder Funktionsanfragen im [Problem-Tracker](#) ist es empfehlenswert, ihn zuerst im entsprechenden [Forum](#) zu posten, damit andere dabei helfen können, einen Fehler als echt einzustufen, oder Ideen und zweite Meinungen für neue Funktionen liefern können.

Fügen Sie beim Erstellen des Issue einen Link zu dieser Diskussion ein.

Fehlerberichte

Vor dem Einstellen in den [issue tracker](#):

- Versuchen Sie, das Problem mit der [neuesten Nightly](#) zu reproduzieren. Sie können auch die [Versionsgeschichte](#) einsehen, um zu prüfen, ob das Problem bereits behoben/implementiert wurde.
- Bitte geben Sie so viele der folgenden Informationen an, wie Sie wissen, und beschränken Sie sich auf einen

- Bitte geben Sie so viele der folgenden Informationen an, wie Sie wissen, und beschränken Sie sich auf einen Bericht pro Thema:
 - Version/Revision von MuseScore, die Sie verwenden (z. B. Version 3.0, Revision [871c8ce](#)). Prüfen Sie Hilfe → Über... (Mac: MuseScore → Über MuseScore...).
 - Verwendetes Betriebssystem (z. B. Windows 10, macOS 10.15 oder Ubuntu 20.04)
 - Beschreiben Sie die genauen Schritte, die zum Problem führen (wo klicken Sie, welche Tasten drücken Sie, was sehen Sie usw.).
Wenn Sie nicht in der Lage sind, das Problem mit den Schritten zu reproduzieren, lohnt es sich wahrscheinlich nicht, es zu melden, da auch die Entwickler nicht in der Lage sein werden, es zu reproduzieren (und zu lösen). Denken Sie daran, dass das Ziel eines Fehlerberichts nicht nur darin besteht, das Problem zu zeigen, sondern auch anderen zu ermöglichen, es leicht zu reproduzieren.
- **Bitte denken Sie daran:**
 - Hängen Sie die Partitur an, die das Problem zeigt, zumindest ein minimales Beispiel - verwenden Sie die Option "Dateianhänge" am unteren Rand der Seite, direkt über dem Speichern und Preview Tasten, wenn Sie Ihren Beitrag tippen.

Erweiterungs Anfragen

Beim Posten im [Issue Tracker](#):

- Fassen Sie sich kurz, aber beschreiben Sie das Ziel so genau wie möglich
- Beschreiben Sie den Kontext, in dem die neue Funktion eingesetzt werden soll
- Schlagen Sie einen bestimmten Arbeitsablauf vor, wenn Sie können

Probleme mit Querverlinkungen

Wenn Sie einen Kommentar in einem Forentheema schreiben, können Sie mit der folgenden Notation auf ein Problem im Fehlerverfolgungssystem verweisen: `[#number]`

Auf diese Weise wird der Link im Kommentar den Titel des Themas enthalten und den aktuellen Status des Themas wiedergeben. Außerdem führt es dazu, dass das Forentheema im Thema selbst aufgeführt wird.

Typ `[#153286]` get [#153286: Change instrument causes a crash](#)

Weblinks

- [How to write a good bug report: step-by-step instructions](#) (MuseScore HowTo)
- [How to attach a file](#) (MuseScore HowTo)
- [Compose tips](#)

Anhang

Tastaturkürzel

Die meisten Tastaturkürzel können über das Menü angepasst werden: Wählen Sie Bearbeiten → Einstellungen... → Tastenkürzel (Mac: MuseScore → Einstellungen... → Tastenkürzel). Im Folgenden finden Sie eine Liste mit einigen der anfänglichen Verknüpfungseinstellungen.

Navigation

Beginn der Partitur: Pos1 (Mac: Fn+←)

Letzte Seite der Partitur: Ende (Mac: Fn+→)

[Suchen/Gehe zu](#) (Taktnummer, [Übungsmarken](#), oder pXX wenn XX die Seitennummer ist): Strg+F (Mac: Cmd+F)

Nächste Partitur: Strg+Tab

Vorherige Partitur: Umschalt+Strg+Tab

Hineinzoomen: Strg++ (Funktioniert auf manchen Systemen nicht) (Mac: Cmd++); oder Strg (Mac: Cmd) + Mausrad nach oben

Herauszoomen: Strg+- (Mac: Cmd+-); oder Strg (Mac: Cmd) + Mausrad nach unten

Nächste Seite: Bild ab; oder Umschalt + Mausrad nach unten (Mac: Fn+↓)

Vorherige Seite: Bild auf; oder Umschalt + Mausrad nach oben (Mac: Fn+↑)

Nächster Takt: Strg+→ (Mac: Cmd+→)

Vorheriger Takt: Strg+← (Mac: Cmd+←)

Nächste Note: →

Vorherige Note: ←

Note unterhalb (innerhalb eines Akkords oder im unteren Notensystem): Alt+↓

Note oberhalb (innerhalb eines Akkords oder in einem höheren Notensystem): Alt+↑

Oberste Note im Akkord: Strg+Alt+↑ (Ubuntu verwendet stattdessen diese Abkürzung für Arbeitsbereiche)

Unterste Note im Akkord: Strg+Alt+↓ (Ubuntu verwendet stattdessen diese Abkürzung für Arbeitsbereiche)

Nächstes Element (Barrierefreiheit): Alt+→

Vorheriges Element (Barrierefreiheit): Alt+←

Noteneingabe

Noteneingabemodus starten: N

Noteneingabemodus verlassen: N oder Esc

Notendauer

1 ... 9 wählt eine Notendauer. *Siehe auch [Noteneingabe](#).*

Halber Notenwert der vorherigen Note: Q

Doppelter Notenwert der vorherigen Note w

Verringert die Dauer um einen Punkt: (ab Version 2.1) Shift+Q (z.B. eine gepunktete Viertelnote wird zu einer Viertelnote; eine Viertelnote wird zu einer punktierten Achtelnote)

Dauer um einen Punkt erhöhen: (ab Version 2.1) Umschalt+W (z. B. wird eine Achtelnote zu einer punktierten Achtelnote; eine punktierte Achtelnote wird zu einer Viertelnote)

Stimmen

So wählen Sie eine Stimme im Noteneingabemodus aus.

Stimme 1: Strg+Alt+1 (Mac: Cmd+Alt+1)

Stimme 2: Strg+Alt+2 (Mac: Cmd+Alt+2)

Stimme 3: Strg+Alt+3 (Mac: Cmd+Alt+3)

Stimme 4: Strg+Alt+4 (Mac: Cmd+Alt+4)

Tonhöhe

- Die Tonhöhen können über ihren Buchstabennamen (A-G) oder über die MIDI-Tastatur eingegeben werden. Siehe [Noteneingabe](#) für alle Details.*

Wiederholen Sie die vorherige Note oder den vorherigen Akkord: R (die Wiederholung kann einen anderen Notenwert haben, indem Sie den duration im Vorfeld eingeben)

Auswahl wiederholen: R (Die Auswahl wird ab der ersten Notenposition nach dem Ende der Auswahl wiederholt)

Tonhöhe um Oktave anheben: Strg+↑ (Mac: Cmd+↑)

Senken Sie die Tonhöhe um eine Oktave: Strg+↓ (Mac: Cmd+↓)

Erhöhen Sie die Tonhöhe um einen Halbton (bevorzugt #): ↑

Senken Sie die Tonhöhe um einen Halbton (bevorzugt b): ↓

Tonhöhe diatonisch anheben: Alt+Umschalt+↑

Tonhöhe diatonisch absenken: Alt+Umschalt+↓

Ändern Sie die enharmonische Schreibweise in *beiden* schriftlichen *und* klingende Notation: J

Ändern Sie die enharmonische Schreibweise nur in der *aktuellen* Ansicht: Strg+J (Mac: Cmd+J)

Pause: 0 (zero)

Interval

Intervall über der aktuellen Note hinzufügen: Alt+[Nummer]

Layout

Richtung umkehren (Notenhals, Bindebogen, Haltebögen, N-Totenklammern usw.): x

Notenkopf spiegeln: Umschalt+X

Erhöhen Sie Dehnen Takt(en): }

Stauen von Takt(en): {

Linien Umbruch einen Taktstrich auswählen und: Enter drücken

Seitenumbruch bei ausgewähltem Taktstrich: Strg+Enter (Mac: Cmd+Enter)

Artikulationen

Staccato: Umschalt+S
Tenuto: Umschalt+N
Sforzato (Akzent): Umschalt+V
Marcato: Umschalt+O
Vorschlagnoten (acciaccatura): /
Crescendo: <
Decrescendo: >

Texteingabe

Notenzeilentext: Strg+T (Mac:Cmd+T)
Systemtext: Strg+Umschalt+T (Mac: Cmd+Umschalt+T)
Übungsmarken: Strg+M (Mac: Cmd+M)

Liedtext

Liedtext auf einer Note eingeben: Strg+L (Mac: Cmd+L)
Vorherige Liedsilbe: Umschalt+Leertaste
Nächste Liedsilbe: wenn die aktuelle und die nächste Silbe durch ein ':' - getrennt wird, ansonst Leertaste
Liedsilbe nach links um 0.1sp bewegen: ←
Liedsilbe nach rechts um 0.1sp bewegen: →
Liedsilbe nach links um 1sp bewegen: Strg+← (Mac: Cmd+←)
Liedsilbe nach rechts um 1sp bewegen: Strg+→ (Mac: Cmd+→)
Liedsilbe nach links um 0.01sp bewegen: Alt+←
Liedsilbe nach rechts um 0.01sp bewegen: Alt+→

Zur vorherigen Strophe: Strg+↑ (Mac: Cmd+↑)
Zur nächsten Strophe: Strg+↓ (Mac: Cmd+↓)

- Für mehr Liedtext Kurztasten, siehe Liedtext.*

Ansicht

Zeitleiste: F12 (Mac: Fn+F12)
Wiedergabepult: F11 (Mac: Fn+F11)
Mixer: F10 (Mac: Fn+F10)
Palette: F9 (Mac: Fn+F9)
Inspekteur: F8 (Mac: Fn+F8)
Klavatur: P
Auswahlfilter: F6
Ganzer Bildschirm: Ctrl+U (Mac: keiner, benutzen Sie statt dessen Ansicht → Ganzer Bildschirm)

Verschiedenes

Sichtbarkeit für ausgewählte(s) Element(e) ein- und ausschalten: v
Dialogfeld Instrumente anzeigen: i
Mehrfachpausen ein- oder ausschalten: m
Element auf Standardposition zurücksetzen: Strg+R (Mac: Cmd+R)

Siehe auch

- Einstellungen: Tastenkürzel

Command line options

MSCORE(1)—General Commands Manual Page

NAME

mscore, **MuseScore3**—MuseScore 3 sheet music editor

SYNOPSIS

You can launch MuseScore from the command line by typing

- `mscore [options] [filename ...]` (Mac and Linux/BSD/Unix)
- `musescore [options] [filename ...]` (Linux/BSD/Unix)
- `MuseScore3.exe [options] [filename ...]` (Windows)

[options] and [filename] are optional. For this to work the MuseScore executable must be in %PATH% (Windows) resp. \$PATH

(Mac and Linux). If it is not, see [Revert to factory settings](#) for detailed instructions on how and where to find and execute the MuseScore executable from the command line on the various supported platforms.

A more detailed synopsis follows:

```
mscore [-deFfhliLmnOPRstvw]
[-a | --use-audio driver]
[-b | --bitrate bitrate]
[-c | --config-folder pathname]
[-D | --monitor-resolution DPI]
[-d | --debug]
[-E | --install-extension extension file]
[-e | --experimental]
[-F | --factory-settings]
[-f | --force]
[-h | -? | --help]
[-I | --dump-midi-in]
[-i | --load-icons]
[-j | --job file.json]
[-L | --layout-debug]
[-M | --midi-operations file]
[-m | --no-midi]
[-n | --new-score]
[-O | --dump-midi-out]
[-o | --export-to file]
[-P | --export-score-parts]
[-p | --plugin name]
[-R | --revert-settings]
[-r | --image-resolution DPI]
[-S | --style style]
[-s | --no-synthesizer]
[-T | --trim-image margin]
[-t | --test-mode]
[-v | --version]
[-w | --no-webview]
[-x | --gui-scaling factor]
[--diff]
[--long-version]
[--no-fallback-font]
[--raw-diff]
[--run-test-script]
[--score-media]
[--score-meta]
[--score-highlight-config]
[--score-mp3]
[--score-parts]
[--score-parts-pdf]
[--score-transpose]
[--source-update]
[--template-mode]
[file ...]
```

DESCRIPTION

MuseScore is a Free and Open Source WYSIWYG cross-platform multi-lingual music composition and notation software, released under the GNU General Public Licence (GPLv2).

Running **mscore** without any extra options launches the full graphical MuseScore program and opens any files specified on the command line.

The options are as follows:

-a | --use-audio *driver*

Use audio driver: one of **jack**, **alsa**, **portaudio**, **pulse**

-b | --bitrate *bitrate*

Set MP3 output bitrate in kbit/s

-c | --config-folder *pathname*

Override configuration and settings directory

- D | --monitor-resolution *DPI***
Specify monitor resolution (override autodetection)
- d | --debug**
Start MuseScore in debug mode
- E | --install-extension *extension file***
Install an extension file; soundfonts are loaded by default unless **-e** is also specified
- e | --experimental**
Enable experimental features, such as [layers](#)
- F | --factory-settings**
Use only the standard built-in presets (“factory settings”) and delete user preferences; compare with the **R** option (see also [Revert to factory settings](#))
- f | --force**
Ignore score corruption and version mismatch warnings in “converter mode”
- h | -? | --help**
Display an overview of invocation instructions (doesn’t work on Windows)
- I | --dump-midi-in**
Display all MIDI input on the console
- i | --load-icons**
Load icons from the filesystem; useful if you want to edit the MuseScore icons and preview the changes
- j | --job *file.json***
Process a conversion job (see [EXAMPLES](#) below)
- L | --layout-debug**
Start MuseScore in layout debug mode
- M | --midi-operations *file***
Specify MIDI import operations file (see [EXAMPLES](#) below)
- m | --no-midi**
Disable MIDI input
- n | --new-score**
Start with the New Score wizard regardless whether it’s enabled or disabled in the user preferences
- O | --dump-midi-out**
Display all MIDI output on the console
- o | --export-to *file***
Export the given (or currently opened) file to the specified output *file*. The file type depends on the extension of the filename given. This option switches to “converter mode” and avoids the graphical user interface.
- P | --export-score-parts**
When converting to PDF with the **-o** option, append each part’s pages to the created PDF file. If the score has no parts, all default parts will temporarily be generated automatically.
- p | --plugin *name***
Execute the named plugin
- R | --revert-settings**

Use only the standard built-in presets (“factory settings”) but do not delete user preferences; compare with the **F** option

-r | --image-resolution *DPI*

Set image resolution for conversion to PNG files. Default: 300 DPI (actually, the value of “Resolution” of the PNG option group in the [Export tab of the preferences](#))

-S | --style *style*

Load a style file first; useful for use with the **-o** option

-s | --no-synthesizer

Disable the integrated software synthesizer

-T | --trim-image *margin*

Trim exported PNG and SVG images to remove whitespace surrounding the score. The specified *margin*, in pixels, will be retained (use 0 for a tightly cropped image). When exporting to SVG, this option only works with single-page scores.

-t | --test-mode

Set test mode flag for all files, includes **--template-mode**

-v | --version

Display the name and version of the application without starting the graphical user interface (doesn't work on Windows)

-w | --no-webview

Disable the web view component in the Start Center

-x | --gui-scaling *factor*

Scale the score display and other GUI elements by the specified *factor*; intended for use with high-resolution displays

--diff

Print a conditioned diff between the given scores

--long-version

Display the full name, version and git revision of the application without starting the graphical user interface (doesn't work on Windows)

--no-fallback-font

Don't use Bravura as fallback musical font

--raw-diff

Print a raw diff between the given scores

--run-test-script

Run script tests listed in the command line arguments

--score-media

Export all media (except MP3) for a given score as a single JSON document to stdout

--highlight-config

Set highlight to svg, generated from a given score

--score-meta

Export score metadata to JSON document and print it to stdout

--score-mp3

Generate an MP3 for the given score and export it as a single JSON document to stdout

--score-parts

Generate parts data for the given score and save them to separate mscz files

--score-parts-pdf

Generate parts data for the given score and export it as a single JSON document to stdout

--score-transpose

Transpose the given score and export the data to a single JSON file, print it to stdout

--source-update

Update the source in the given score

--template-mode

Save files in template mode (e.g. without page sizes)

MuseScore also supports the [automatic Qt command line options](#) ↗.

Batch conversion job JSON format

The argument to the `-j` option must be the pathname of a file comprised of a valid JSON document honoring the following specification:

- The top-level element must be a JSONArray, which may be empty.
- Each array element must be a JSONObject with the following keys:
 - `in`: Value is the name of the input file (score to convert), as JSONObject.
 - `plugin`: Value is the filename of a plugin (with the `.qml` extension), which will be read from either the global or per-user plugin path and executed before the conversion output happens, as JSONObject. Optional, but at least one of `plugin` and `out` *must* be given.
 - `out`: Value is the conversion output target, as defined below. Optional, but at least one of `plugin` and `out` *must* be given.
- The conversion output target may be a filename (with extension, which decided the format to convert to), as JSONObject.
- The conversion output target may be a JSONArray of filenames as JSONObject, as above, which will cause the score to be written to multiple output files (in multiple output formats) sequentially, without being closed, re-opened and re-processed in between.
- If the conversion output target is a JSONArray, one or more of its elements may also be, each, a JSONArray of two JSONStrings (called first and second half in the following description). This will cause part extraction: for each such two-tuple, all extant parts of the score will be saved *individually*, with filenames being composed by concatenating the first half, the name (title) of the part, and the second half. The resulting string must be a valid filename (with extension, determining the output format). If a score has no parts (excerpts) defined, this will be silently ignored without error.
- Valid file extensions for output are:

flac	Free Lossless Audio Codec (compressed audio)
metajson	various score metadata (JSON)
mid	standard MIDI file
midi	standard MIDI file
mlog	internal file sanity check log (JSON)
mp3	MPEG Layer III (lossy compressed audio)
mpos	measure positions (XML)
mscx	uncompressed MuseScore file
mscz	compressed MuseScore file
musicxml	

	uncompressed MusicXML file
mxl	compressed MusicXML file
ogg	OGG Vorbis (lossy compressed audio)
pdf	portable document file (print)
png	portable network graphics (image)—Individual files, one per score page, with a hyphen-minus followed by the page number placed before the file extension, will be generated.
spos	segment positions (XML)
svg	scalable vector graphics (image)
wav	RIFF Waveform (uncompressed audio)
xml	uncompressed MusicXML file

See below for an example.

ENVIRONMENT

SKIP_LIBJACK

Set this (the value does not matter) to skip initialization of the JACK Audio Connection Kit library, in case it causes trouble.

XDG_CONFIG_HOME

User configuration location; defaults to `~/config` if unset.

XDG_DATA_HOME

User data location; defaults to `~/local/share` if unset.

Note that MuseScore also supports the normal Qt environment variables such as `asQT_QPA_GENERIC_PLUGINS`, `QT_QPA_PLATFORM`, `QT_QPA_PLATFORMTHEME`, `QT_QPA_PLATFORM_PLUGIN_PATH`, `QT_STYLE_OVERRIDE`, `DISPLAY`, etc.

FILES

`/usr/share/mscore-3.0/` contains the application support data (demos, instruments, localization, system-wide plugins, soundfonts, styles, chords, templates and wallpapers). In the Debian packages, system-wide soundfonts are installed into `/usr/share/sounds/sf2/`, `/usr/share/sounds/sf3/` or `/usr/share/sounds/sfz/`, respectively, instead.

The per-user data (extensions, plugins, soundfonts, styles, templates) and files (images, scores) are normally installed into subdirectories under `~/MuseScore3/` but may be changed in the configuration. Note that snapshot, alpha and beta versions use `MuseScore3Development` instead of `MuseScore3` in all of these paths.

`$(XDG_CONFIG_HOME)/MuseScore/MuseScore3.ini` contains the user preferences, list of recently used files and their locations, window sizes and positions, etc. See above for development version paths.

`$(XDG_DATA_HOME)/data/MuseScore/MuseScore3/` contains updated localization files downloaded from within the program, plugin information, cached scores, credentials for the *musescore.com* community site, session information, synthesizer settings, custom key and time signatures and shortcuts. See above for development version paths.

EXAMPLES

Convert a score to PDF from the command line

```
mscore -o 'My Score.pdf' 'My Score.mscz'
```

Run a batch job converting multiple documents

```
mscore -j job.json
```

This requires the file `job.json` in the current working directory to have content similar to the following:

```
[
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": "Reunion-coloured.pdf",
    "plugin": "colornotes.qml"
  },
  {
    "in": "Reunion.mscz",
    "out": [
      "Reunion.pdf",
      ["Reunion (part for ", ").pdf" ],
    ]
  }
]
```

```

    "Reunion.musicxml",
    "Reunion.mid"
  ]
},
{
  "in": "Piece with excerpts.mscz",
  "out": [
    "Piece with excerpts (Partitura).pdf",
    [ "Piece with excerpts (part for ", ".pdf" ],
    "Piece with excerpts.mid"
  ]
}
]

```

The last part of the job would, for example, cause files like "Piece with excerpts (part for Violin).pdf" to be generated alongside the conductor's partitura and a MIDI file with the full orchestra sound, whereas the equivalent part of the Reunion conversion will be silently ignored (because the Reunion piece (a MuseScore demo) has no excerpts defined).

MIDI import operations

The attached [midi_import_options.xml](#)  is a sample MIDI import operations file for the **-M** option.

DIAGNOSTICS

The **mscore** utility exits 0 on success, and >0 if an error occurs.

SEE ALSO

fluidsynth(1), midicsv(1), timidity(1), qtoptions(7)

<https://musescore.org/handbook> 

Online Handbook, full user manual


<https://musescore.org/forum> 

Support Forum

<https://musescore.org/en/node/278582>

Reverting to factory settings (troubleshooting)

<https://musescore.org/project/issues> 

Project Issue Tracker—Please check first to if the bug you're encountering has already been reported. If you just need help with something, then please use the [support forum](#)  instead.

<http://doc.qt.io/qt-5/qguiapplication.html#supported-command-line-optio...> 

Documentation of automatic Qt command line options

STANDARDS

MuseScore attempts to implement the following standards:

- MusicXML 3.1 (score interchange format)
- SF2 (SoundFont 2.01)
- SF3 (SoundFont with OGG Vorbis-compressed samples)
- SFZ (Sforzato soundfont)
- SMuFL (Standard Music Font Layout 1.20)

HISTORY

MuseScore was split off the MusE sequencer in 2002 and has since become the foremost Open Source notation software.

AUTHORS

MuseScore is developed by **MuseScore BVBA** and others.

This manual page was written by *mirabilos* <tg@debian.org> .

CAVEATS

The automatic Qt command line options are removed from the argument vector before the application has a chance at

option processing; this means that an invocation like `mscore -S -reverse` has no chance at working because the `-reverse` is removed by Qt first.

BUGS

- MuseScore does not honor `/etc/papersize`.
- Probably some more; check the project's bug tracker (cf. [SEE ALSO](#)).

MuseScore—January 12, 2021

New features in MuseScore 3.6

New score setup and layout features

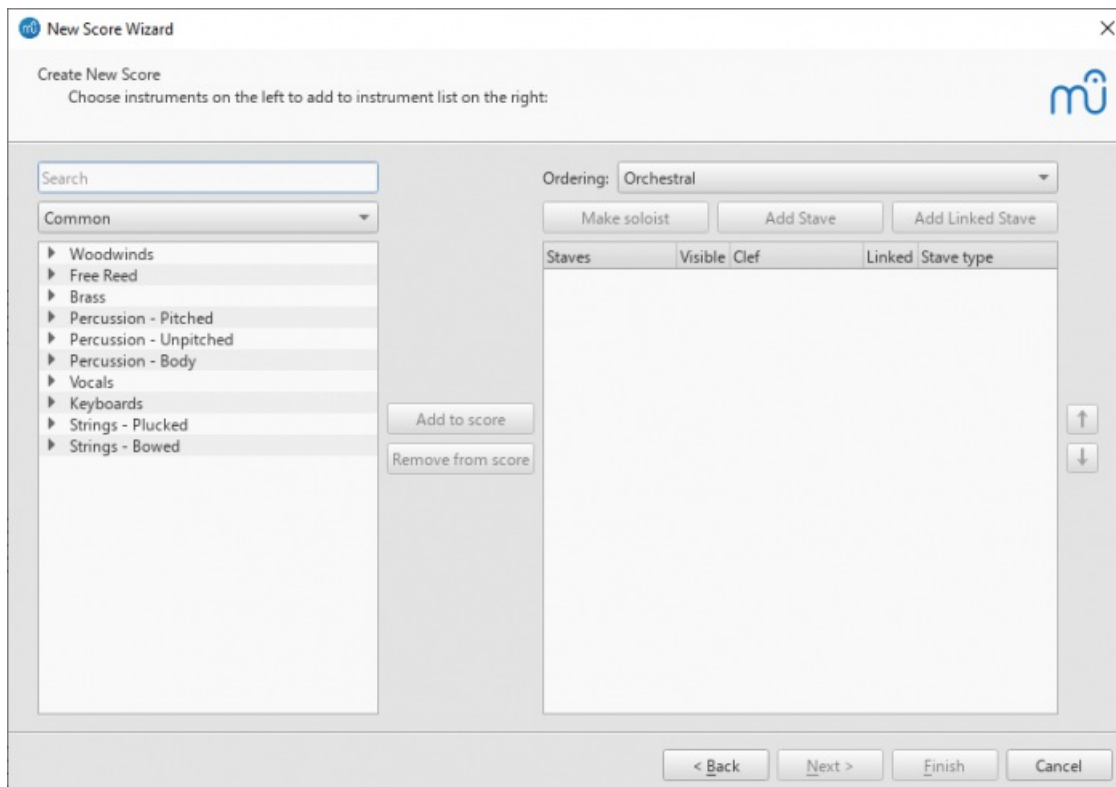
MuseScore 3.6 introduces a new music font, Leland, a new default text font, Edwin (a version of New Century Schoolbook), and many new default settings. It also introduces a number of new features which are available in all newly-created scores by default, and which can also be applied automatically or manually to existing scores.

The three main features, which are interrelated, are:

- Automatic instrument ordering
- Automatic brackets and braces
- Vertical justification of staves

The first two features apply at score creation time and are available in the New Score Wizard, though they can also be accessed later in the Instruments panel. Previously, it was up to the user to arrange instruments and add brackets manually once the score was created. The aim of these new features is to save time and give a better default result in the majority of cases, but it is not intended to accommodate every possible score setup. For unusual layouts, the results can be customised after the score is created, the features can be turned off completely, or a template could be used.

Automatic instrument ordering



When creating a new score via 'Choose Instruments', there is now an 'Ordering' dropdown showing the current system of instrument ordering. 'Orchestral' is the default. As instruments are added to the score, they will be added in the correct position according to the selected ordering. (Previously, each instrument would appear below whichever was currently selected in the right-hand list.) This also makes it easy to, for instance, add a double wind section, by selecting Flute, Oboe, Clarinet and Bassoon in the left-hand list, and clicking 'Add to score' twice.

Each ordering defines a position in the score for solo instruments. For example, in an orchestral ordering, this is above the strings. With an instrument selected in the right-hand list, the 'Make soloist' button will move it to that position. You can designate multiple soloists; within the soloist 'section' the overall ordering will apply. Solo instruments will have "solo" added to their name by default, and will be numbered separately from non-solo instruments, where relevant. Note that the

soloist designation is a score layout feature only and has no impact on playback.

One quirk is that, for now, only a single soloist position is defined per ordering, so a work with a chorus plus both vocal *and* instrumental soloists will place the instrumental soloists above the chorus. These will need to be moved manually.

As before, instruments can be moved up and down manually with the buttons that are now to the right of the list. In the dropdown the ordering will have '(Customised)' appended to its name. The customised ordering is saved with the score. You can reset the order by selecting the original ordering (or a different one) from the dropdown.

Selecting the 'Custom' ordering disables this feature entirely, as well as the automatic bracketing.

Automatic brackets and braces

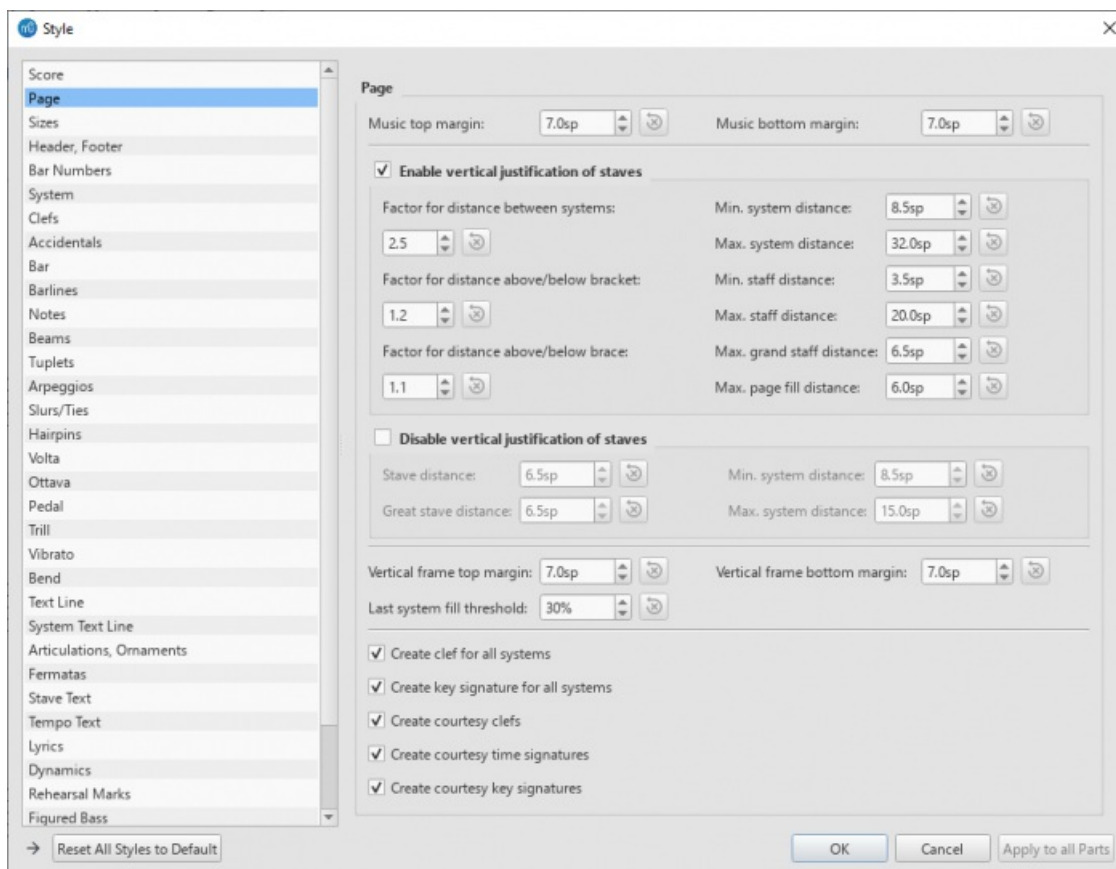
The predefined ordering assigns instrument *families* (flutes, oboes, clarinets, etc.) and arranges those families into *sections* (woodwind, brass, percussion, etc.). Brackets are added automatically according to these simple rules:

- A heavy bracket is applied to all adjacent instruments of the same section, assuming there is more than one
- a thin square bracket is applied to all adjacent identical instruments (four horns, for example)
- a curly brace is applied to each single instrument which is notated on more than one staff (piano and harp, most commonly)

Again, while this should provide reasonable defaults for most scores, it won't give perfect results for every possible style or layout. Fortunately, it is easy to make adjustments once the score is created.

Vertical justification of staves

There is a new algorithm for vertically justifying staves to properly fill the page, which is turned on by default for new scores in MuseScore 3.6. To turn this off, untick Format > Style > Page > Enable vertical justification of staves.



The basic principle of the algorithm is to try to make the space between staves equal, subject to two settings (all in Format > Style > Page):

- The space either side of a system may be increased proportionally by adjusting the "Factor for distance above/below bracket" setting to a value greater than 1. For example, if this is set to 1.5, the algorithm will attempt to make the space either side of a bracket 1.5 times the 'standard' space used elsewhere.
- The same thing can be applied to braces with the "Factor for distance above/below brace" setting.

The space between a brace and bracket will be determined by the larger of these two values. The "Max. great staff distance" setting is used to limit the amount of distance between staves joined by a curly brace. This is useful as these staves generally need to be read at once in a single glance by the player.

The "Max. system distance" and "Max. staff distance" should have reasonably large values to enable the routine to fill

even quite sparse pages. Sometimes a page will not have enough staves for it to make sense to justify. In this case, once the algorithm first equalises the space as described above, it then adds extra space between the staves up to a maximum of the setting given in "Max. page fill distance" (multiplied by any relevant factor setting). If you find many pages are not fully justified, but you'd like them to be, try adjusting this setting. In general, a low value is likely to be best for a score with a small number of staves per system, and a larger one for larger numbers of staves.

The vertical justification is dynamic, and not tied to the section assignments of instruments used to determine the score order at the setup stage, so if you add or remove brackets the spacing will change accordingly. In the same way, if empty staves are hidden on a given system, the spacing will be determined only by the brackets which are present on that system.

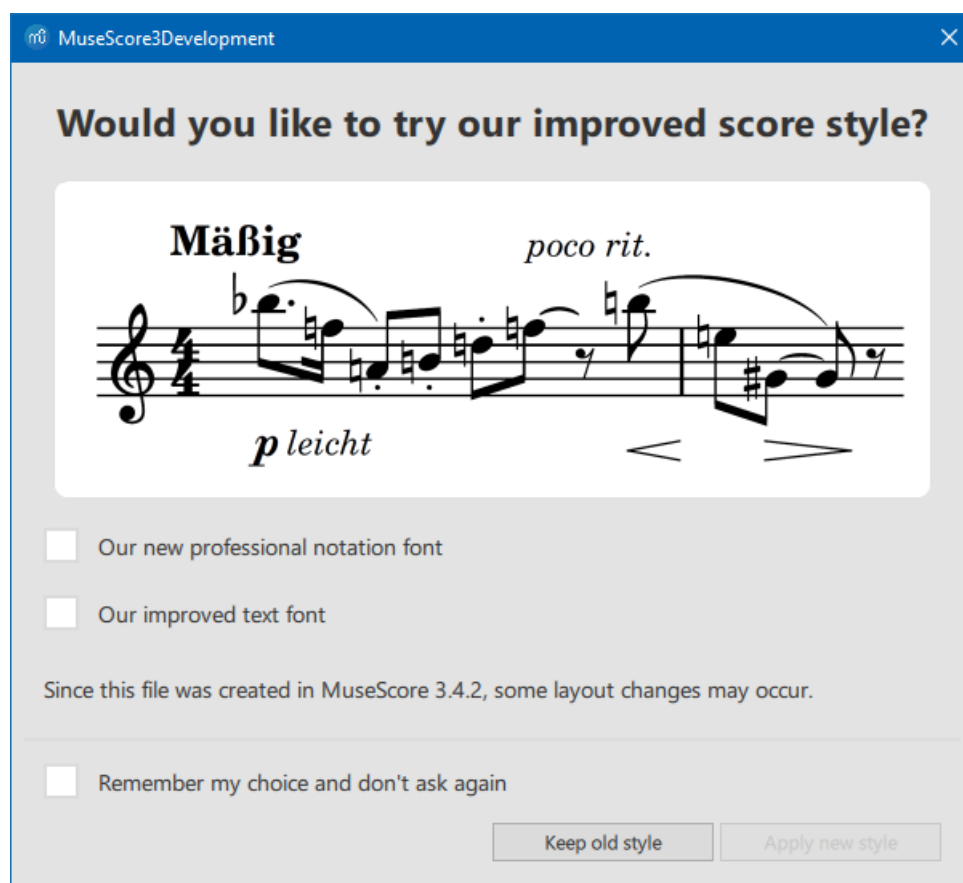
Hopefully the default settings give good results in most cases, but it might take a bit of experimentation with the settings depending on the makeup of a score. If you are used to using spacers to achieve similar results, it is best to try to find settings which give a good result for the majority of the score, and use spacers only where local adjustments are necessary. It is planned for future versions to make this more configurable. For example, extra space could be suppressed for a specific bracket, or the value might be increased or decreased for a particular page or system.

Indentation of first systems

This new option, which is turned on by default, is found in Style > Score > Enable indentation on first system. As the name suggests, it will indent the first system of a section in the customary way for classical scores. (The old workaround of using a frame for this is no longer necessary.) If there are instrument labels present, the maximum of either the value given for this setting or the length of the labels will apply.

Applying new features to existing scores

When opening an old score, a dialog box gives the option to apply either the new notation font Leland, or the new text font Edwin, or both. Each of these applies a subset of the new default 3.6 style settings beyond just the font changes, for example, line widths and text sizes, but does not apply every one of the the new defaults, in the interest of minimising disruptive layout changes.



To apply *all* of the new defaults, including these text and notation font changes, open the Format > Style window and click the "Reset All Styles to Default" button at the bottom. This was formerly the Format > Reset Style menu option. The button behaves the same way, except that it no longer resets the page layout options which are set in the Format > Page Settings window; that window now has its own equivalent button, which will reset only those settings it contains. This means that the new style options can be tried out without completely ruining the layout of the score, though a few settings in the Score and Page settings of the Style window may need to be re-set manually.

If it is an option, delete any non-essential system and page breaks, then select the whole score and select Format > Stretch > Reset Layout Stretch. Also delete spacers if you want to see the default results of the new vertical justification

algorithm (see below).

Edwin has wider character sizes in general than FreeSerif (though slightly smaller default point sizes are used) so it is quite likely that the Edwin option will cause layout changes, particularly in scores with lyrics. Leland will affect the spacing less radically, but some adjustments may still be necessary.

Text items which have local style overrides applied will not have those customisations removed, either as part of the score migration process, or via the Reset Styles options. This may result in an inconsistent score where some text retains its old font face or size. The new menu option Format > Reset Text Style Overrides will remove these customisations, resetting all text items to match the currently defined text styles. (This is equivalent to clicking 'Reset to style default' for each attribute in the Text area of the Inspector.) Note that this does *not* remove Custom Formatting, which must be done manually if required.

Applying new automatic instrument ordering and bracketing

Press I to open the Instruments panel, or choose the Edit > Instruments menu item. Assuming the score was created pre-3.6, the selected ordering will be 'Custom'. If you wish to apply a standard ordering, select one from the menu, for example 'Orchestral'. The instruments in the score will be reordered according to that definition, and have brackets and braces applied accordingly. Note that any existing brackets and braces will be deleted.

Applying vertical justification of staves

If you want to use this feature but have previously been using spacers to create extra or fixed distance between staves, it would be best to delete all those spacers first, as they will distort how the new algorithm works. A quick way to do this is by right-clicking any spacer, choosing Select > All Similar Elements, and pressing Delete.

Turn this feature on by selecting Style > Page > Enable vertical justification of staves. Then you can reintroduce spacers if there are specific places where the default spacing needs adjustment.

Other engraving changes in 3.6

In the process of investigating style settings, engraving issues, and creating a new music font, many issues were uncovered which needed to be corrected and which may have a small impact on the appearance of existing scores. In some cases it is possible to undo these manually.

Beam spacing

A long-standing error in the interpretation of the beamDistance setting that is defined alongside SMuFL fonts meant that this value was frequently half as big as it ought to be in MuseScore, including with Emmentaler and Bravura. (MuseScore defines the distance between beams as a percentage of the thickness of a beam, but for SMuFL the setting is an absolute distance in stave spaces. The normal thickness of a beam is 0.5sp, and the standard distance between beams is also 0.25sp, which MuseScore interpreted as 25% of 0.5sp, i.e. 0.125sp.)

The new correct interpretation of this value, 50%, will be applied even to existing scores, unless this value had been explicitly overridden. The extra space is added inwards, so the position of the outermost beams remains the same. If you really want the old, very-tight spacing, set Style > Beams > Beam distance manually to 25%.

Before (beam distance 25%):



After (beam distance 50%):



Ledger line length

In a similar way, MuseScore interpreted this SMuFL value as the total extension of the ledger line beyond the notehead (i.e. $x/2$ at each side), when the value is meant to be the extension at each side. This error was also masked by a square cap being used for the line, rather than a straight cap, thus also adding half of the line thickness at each end.

As with beam spacing, if this setting was not explicitly overridden in the file, a new default will be applied even in old scores, but this will give identical results. If you did adjust this value, this value will be preserved, but will produce ledger lines that are too long. You can convert the value manually with the formula:

$$\text{new value} = (x / 2) - (y / 2)$$

where x is the previous 'Ledger line length' value, and y is the 'Ledger line thickness' value. Or, just use the now correctly-interpreted default settings for each font:

- Leland: 0.35sp
- Bravura, Gonville, Petaluma: 0.40sp
- Emmentaler: 0.38sp

Stem caps and flag positions

Round caps were previously drawn on stems. This has been replaced with a flat cap. Partly this is to make the length of the stem more exact, but mainly it is so that the round cap does not obscure the design of the tip of the flag symbols in each font. Emmentaler's flags, for instance, are designed with a flat tip; Bravura and Leland have rounded tips which are not exactly symmetrical.

The placement of flags was also previously at odds with SMuFL fonts: a calculation was made of how much to extend the stem for a given number of flags, and then the flag symbol was drawn with the top or bottom of its bounding box at the end of the stem. Now, the presence of flags does not affect stem length (i.e. a normal length stem is used for a note according to its vertical position and stem direction) and the flag symbol is then placed with its $y=0$ at the end of the stem. Any 'extension' of the stem is thus determined by the extent to which the flag symbol extends above or below $y=0$. The flags in Emmentaler, as used within MuseScore, have been repositioned to reflect this, and to match other SMuFL fonts.

The result of this is that flags may appear slightly lower or higher than they did previously; however, their positioning now reflects the intentions of the designers of each of the available fonts. Beamed notes are not affected.

Before (Bravura, in 3.5):



After (Bravura, in 3.6):



Bracketed accidentals

Previously MuseScore did not add any space between the bounding boxes of accidentals and brackets around them. Now a small amount of padding is added, which can be customised via Style > Accidentals > Padding inside parentheses.

Before (Bravura, in 3.5):



After (Bravura, in 3.6):



Accidentals in Emmentaler

These have been replaced with those taken from Parnassus. For details, see [PR #6747](#).

New features in MuseScore 3

MuseScore 3 includes a number of new and improved features. For a brief summary, see the [Release notes for MuseScore 3](#). More details can be found in the summaries below and by referring to the relevant pages of the handbook.

Automatic Placement

MuseScore initially places elements in the score according to (a) the properties specified in [style defaults](#) and (b) any manual adjustments made. For elements that have automatic placement enabled, however, MuseScore will attempt to avoid collisions by moving one or more of them as needed.

See [Automatic placement](#).

Default position

The default position for most elements is controlled by settings in [Format → Style](#). You can either change the default there, or, in the [Inspector](#), apply a manual adjustment (see below) and then use the "Set as style" control (the S to the right of the value you wish to set).

The specific properties you can set vary by element type but include:

- placement (whether the element appears above or below the staff by default)
- position above/below (specific positions when placed above or below)
- offset (same as position above/below, for which placement is the default)
- autoplacement min distance (minimum distance from other elements when autoplacement is enabled)

See [Automatic placement](#).

Manual adjustments

Many elements can be placed either above or below the staff. To flip an element from above to below or vice versa, use the "Placement" setting in the [Inspector](#), or press the shortcut "X".

Manual adjustments to position can be performed by dragging or by changing the offsets in the Inspector. Neither method will allow you to position an element in a way that causes a collision, however. To take full control of the position of an element, you can disable automatic placement for it.

See [Automatic placement](#).

Disabling automatic placement

To disable automatic placement for an element, untick the "Automatic placement" box in the Inspector. The element will revert to its default position, and it will no longer be considered when automatically placing other elements.

See [Automatic placement](#).

Stacking order

The "Stacking order" setting in the Inspector controls which elements overlap which in the cases where they actually do overlap and are not moved due to autoplacement.

See [Automatic placement](#).

Text Formatting

Formatting of text is controlled by three factors:

- The [text style](#) associated with the element sets the defaults for properties such as the font, alignment, and frame.

- Changes to these text properties can be applied to selected elements via the Inspector.
- Custom formatting can be applied to specific characters within the text using the text toolbar.

See [Text basics](#), [Text styles and properties](#).

Text Styles

Each text element has a [text style](#) associated with it. The default style for an element is determined by the type of the element itself - staff text defaults to the Staff text style, dynamics to the Dynamics text style, etc. This text style determines the default font face, size, style (bold/italic/underline), alignment, and frame properties.

You can change the defaults for any of these text styles using [Format → Style → Text Styles](#). For instance, you can make rehearsal marks bigger, or change lyrics to be italicized. This will affect all existing elements using that style as well as elements you add later. Some elements also contain a limited set of text style controls in their own sections of the [Format → Style](#) dialog (although this might not be the case in the final release). The settings are linked: you can change the font size for measure numbers in either [Format → Style → Measure Numbers](#), or in [Format → Style → Text Styles: Measure Number](#). The effect is the same: all measure numbers in the score will take on this size. You can also change the defaults for a text style using the Inspector; see [Text Properties](#) below.

For most text elements that you create directly (like staff text, rehearsal marks, and lyrics), you can apply a different text style using the Style control in the Inspector. This will cause them to display using that style instead of the "native" style for the element. For example, you can select one or more staff text elements and give them the Tempo style to force them to display as if they were tempo markings.

See [Text basics](#), [Text styles and properties](#).

Text Properties

The text style controls the default properties for elements using that style, but you can override any of these properties for selected elements using the Inspector. For example, you can select a handful of staff text elements using [Ctrl+click](#), then use the Inspector to make them larger. The Reset to Default button next to each property control returns it to the default. You can also click the Set as Style button to change the style to match. So another way to change the size of all measure numbers is to select one, change its size in the Inspector, then click Set as Style.

See [Text basics](#), [Text styles and properties](#).

Custom Formatting

Custom formatting is applied to text using the [toolbar](#) at the bottom of the main window in the same manner as in previous releases. Thus, you can embolden one word in a sentence while the rest is normal, or superscript a particular character etc. You can also remove all custom formatting from select text elements using the "Remove Custom Formatting" button in the Inspector. This returns the text to the settings currently shown in the Inspector.

See [Text editing](#).

Staff Type Change

You can change various staff properties mid-score, including staff size, notehead scheme (e.g., for pitch name noteheads), generation of time signatures, and others. The staff type change element is found on the Text palette (currently, but see [#278205: Move Staff Type Change to another palette \(it is not text\) ↗](#) - it may move). Add it to the measure where you want the change to occur, then use the Inspector to change properties of the staff type change element.

See [Staff Type Change](#)

Temporary and Cutaway Staves

To create a temporary staff that appears on certain systems only: first add the staff normally (Edit / Instruments), then add notes, then right-click the staff, click [Staff Properties](#), and set "Hide when empty" to "Always". This will cause the staff to show only where needed even without needing to turn on "Hide empty staves" for the whole score (in Format / Style). The default for "Hide when empty" is "Auto", meaning the staff will be hidden when empty if "Hide empty staves" is enabled. Additional values include "Never" (the staff will not be hidden when empty even if "Hide empty staves" is enabled) and "Instrument" (for instruments containing multiple staves, the staff is hidden only if all staves for that instrument are empty).

To create a cutaway staff in which only the measures containing notes are visible (for ossia or cutaway scores, for example), right-click the staff, click [Staff Properties](#), and enable the "Cutaway" option. This can be used independently of "Hide when empty" or "Hide empty staves".

System Dividers

System dividers are a set of short diagonal lines that are used to visually separate systems on a page. MuseScore can

add these to your score automatically. In [Format](#) → [Style](#) → [System](#), you can enable dividers on the left, right, or both, and you can set their default position. You can also adjust the position of individual dividers in your score manually or mark them invisible (this currently does not survive saving).

Staff Spacing

As part of the automatic placement in MuseScore, staves are now spaced automatically, so you can set a comfortable minimum distance and depend on MuseScore to open up more space where needed. You can use staff spacers as in MuseScore 2 to *increase* distance between staves, but MuseScore 3 now also provides a way to *decrease* it—the "fixed" staff spacer, found on the Breaks & Spacers palette. Just add the spacer and adjust its height. This will also prevent MuseScore from automatically adding more space to avoid collisions, allowing you to manage this yourself.

See [Spacers](#).

Don't Break

Currently disabled

In addition to the system, page, and section breaks familiar from MuseScore 2, the "Breaks & Spacers" palette now contains a new "Don't Break" element. This allows you to force two measures to be kept together, for example, if there is some complex passage that spans the measures and you want to make sure they are adjacent. If both measures don't fit on a system, MuseScore moves them both to the next system. (currently, this leaves a "hole" at the end of the first staff - is this a bug or is there some purpose behind it?)

Parts from Voices

In addition to the ability to generate [parts](#) from the different instruments in your score, you can now also associate a part with a specific staff within the instrument or even a specific voice within a specific staff. This allows you to combine multiple parts (e.g., Flute 1 & 2) onto a single staff in the score while still generating separate parts.

The Parts dialog now contains two sections at the bottom, Instruments in Score and Instruments in Part. Once you have generated a part (or all parts) using the New and New All buttons, you can select any part at the top and use the controls at the bottom to control not only what instrument is in the part, but also which staves and voices within the instrument are included.

To add an instrument to a part, select it from "Instruments in Score" and press "+". To remove an instrument from a part, select it from "Instruments in Part" and press "-". To customize the part at the staff or voice level, click the arrow next to the instrument in "Instruments in Part" to expand the listing to show all staves and voices of the instrument. You can remove a staff by selecting it and pressing "-", or remove a voice by unchecking it.

Limitations: If you select only voice 1 for a given staff, then only the content in voice 1 for that staff will be included in the part. Thus, in order to share flute 1 & 2 on the same staff, you will need to enter all notes onto both voices, even in passages where they share content. You also cannot enter the two parts as chords in the passages where they share rhythms.

Explode and Implode

Explode has been updated to allow separation of voices as well as notes. See [Explode](#).

The implode tool (Tools / Implode) works in one of two modes.

With a single staff selected, the implode command merges notes in different voices into chords where possible (when notes are on the same beat and have the same duration). This is the same as recent versions of MuseScore, although some bugs have been fixed.

With multiple staves selected, the implode command combines the content of the first four non-empty voices (on any staves) into multiple voices on the top selected staff. This is different from MuseScore 2, where notes would be combined into chords rather than using multiple voices, and thus required the rhythms to match. The MuseScore 3 approach preserves the original rhythms even where they differ, and is intended to produce the expected results when combining two different parts onto one staff for use with the parts from voices feature, or when reducing an open (four-stave) SATB score into a closed (two-stave) version. To further merge the voices into chords where possible, simply run the command again.

See [Tools](#).

Insert mode

You can insert and delete notes and have the measure automatically expand or contract to accommodate the change. This can be useful in creating unmetred music or in ordinary editing.

To insert a note before the currently-selected note, press `Ctrl+Shift` while adding the note normally. For example, in note input mode, `Ctrl+Shift+click` will insert a note of the currently-selected duration at that location. `Ctrl+Shift+B` will insert a B of

the currently-selected duration before the note at the current cursor position. You can also switch to Insert mode using the dropdown menu next to the note input button on the toolbar. In this mode, all notes you add act as if you were pressing Ctrl+Shift - they are inserted rather than replacing the existing notes or rests at that location.

To delete notes, you must be in normal (not note input) mode. Select either a single note or a range and press Ctrl+Del.

See [Note input modes](#), [Remove selected range](#) (Tools)

Split/Join Measures

To split a measure before a given note, simply insert a barline from the palette at that point while holding Ctrl. For example, you can select the note, and Ctrl+double-click the barline in the palette, or Ctrl+drag the barline to the note. You can also use Tools → Measure → Split Measure Before Selected Note/Rest.

To join two measures, Ctrl+Del the barline between them. You can also use the menu command Tools → Measure → Join Measures.

See [Measure operations](#).

Timeline

The Timeline presents a graphical overview of your score. To access it, use View → Timeline (F12). The top portion of the Timeline shows the location of tempo, key, and time signature changes as well as rehearsal marks, repeats, and double barlines. The bottom portion shows the staves of your score, with non-empty measures highlighted. You can click anywhere within this view to jump to the corresponding spot in the score.

See [Timeline](#)

Score Comparison Tool

The Score Comparison Tool (View / Score Comparison Tool) allows you to compare two versions of a score to find the differences between them. Select the two scores you want to compare and whether you want to compare the current version or the last saved version (note you can compare the current version of a score against the last saved version of the same score to see what you have changed since the last save), then click the Compare button. A list of differences will be displayed to the right. The score view will automatically change to Documents Side by Side, with the two scores you have selected displayed within. Double-click on a difference from the list and both score views will automatically pan to show you the changed element, which will also be highlighted.

Normally you would want the default Intelligent comparison, which displays the differences in human-readable format (e.g. "Measure 1: Note: property pitch changed from B4 to C5"). There is also a Raw mode to show the results according to the actual XML code.

See [Score comparison](#).

Mixer

See [Mixer](#).

Piano Roll Editor

See [Piano roll editor](#) (preliminary page).

Capo changes

Capo changes are now a property of staff text, and can be used to automatically change the pitch of all notes that follow them, up until another capo change.

See [Capo playback](#).

Fretboard Diagrams

New UI. See [Fretboard diagrams](#).

External links

- [Release notes for MuseScore 3.x](#) ↗
- [Transitioning from version 2 to version 3](#) ↗

Bekannte Einschränkungen von MuseScore 3.x

Obwohl alle Mitglieder des Entwicklerteams ihr Bestes getan haben, um die Software benutzerfreundlich und fehlerfrei zu gestalten, gibt es einige bekannte Probleme und Einschränkungen in MuseScore 3.x.

Lokale Taktarten

Die Funktion "Lokale Taktart", mit der Sie gleichzeitig verschiedene Taktarten in verschiedenen Notensystemen haben können, ist sehr eingeschränkt. Sie können nur leeren Takten eine lokale Taktart hinzufügen, und auch nur dann, wenn keine verknüpften Instrumente vorhanden sind. Wenn Sie Noten zu Takten mit lokaler Taktart hinzufügen, können Sie die Noten normal über den Noteneingabemodus eingeben, aber das Kopieren und Einfügen funktioniert nicht korrekt und kann zu Fehlern oder sogar Abstürzen führen. Die Befehle "Verbinden" und "Teilen" sind für Takte mit lokalen Taktarten deaktiviert.

Rhythmen neu gruppieren

Der Befehl "Rhythmen umgruppieren" im Menü "Werkzeuge" kann unbeabsichtigte Nebenwirkungen haben, z. B. die Änderung der Schreibweise von Tonhöhen und das Löschen einiger Elemente wie Artikulationen, Glissandi, Tremolos, Vorschlagsnoten und, insbesondere beim Rückgängigmachen, Bindungen. Verwenden Sie dieses Werkzeug bei begrenzter Auswahl mit Vorsicht, damit Sie erkennen können, ob unerwünschte Änderungen vorgenommen wurden.

Tabulaturssystem verknüpft mit Standard-System

Bei der Eingabe von mehrstimmigen Akkorden in einem Standard-Notensystem in einer Verbunden Notensystem/Tabulaturssystem sollten die Noten in der Reihenfolge *von der oberen (ersten) Saite zur unteren Saite* eingegeben werden, um eine korrekte Bundzuordnung zu gewährleisten.

Diese Einschränkung gilt nicht, wenn Sie Noten direkt in ein Tabulatur-Notensystem eingeben, oder wenn Sie ein Unverbundenes Notensystem/Tabulatur System.

Mischpult

Das Ändern von Einstellungen im Mischpult, mit Ausnahme des Klangs, markiert die Partitur nicht als "schmutzig". Das heißt, wenn Sie eine Partitur schließen, erhalten Sie möglicherweise nicht die Warnung "Änderungen an der Partitur vor dem Schließen speichern?". Das Ändern von Mischer-Werten ist ebenfalls nicht rückgängig zu machen.

Kopf- / Fußzeilen

Es gibt keine Möglichkeit, Kopf- und Fußzeilen in einer WYSIWYG-Art zu bearbeiten. Die Felder in Format → Style → Header, Footer sind reiner Text. Sie können "HTML-ähnliche" Syntax enthalten, aber der Textstil, das Layout, etc. kann nicht mit einem WYSIWYG-Editor bearbeitet werden.

Upgrade from MuseScore 1.x or 2.x

How to upgrade MuseScore

Download and install the latest version from the [download](#)  page as described at [Installation](#).

Installing MuseScore 3 won't uninstall 1.x nor 2.x —all three versions can coexist peacefully and can even be used in parallel. So this isn't really an upgrade but an installation of a new and different program.

Opening 1.x or 2.x scores in MuseScore 3

MuseScore 3 significantly improved the typesetting quality to make scores attractive and easier to read. Improvements cover many items such as beam slope, stem height, layout of accidentals in chords and general note spacing. However, this means that sheet music made with MuseScore 1.x or 2.x looks slightly different from sheet music made with 3.x.

It also means that scores saved with 3.x won't open with 1.x nor 2.x.

To prevent you from accidentally overwriting your 1.x or 2.x scores, 3.x treats them as an import, which means:

- The score gets marked as being modified, even if you haven't changed anything
- On exiting MuseScore you're asked to save the score (as a result from the above)
- MuseScore uses the "Save As" dialog to save it, not the "Save" dialog
- MuseScore uses the score's title to create a default filename rather than taking the old filename

Relayout

If you did not manually adjust the layout of a 1.x or 2.x score, then MuseScore uses the 3.x typesetting engine to layout the score. If you *did* touch the layout of the 1.x or 2.x score, the individual adjustments you may have made should remain after opening it in MuseScore 3.x, but due to slight changes in the surrounding layout they may still not appear correct in context. If you wish to reset even manual adjustments to use the 3.x typesetting engine throughout, select the complete

score with the shortcut Ctrl+A (Mac: Cmd+A) and reset the layout with Ctrl+R (Mac: Cmd+R).

Note: When you open a 1.x or 2.x file in MuseScore 3, it will ask you if you want to reset the layout to the defaults.

Getting the sound from MuseScore 1.x

While the sound in 2.x/3.x has been much improved, you may still prefer the sound from MuseScore 1.x. In that case, you can get the 1.x sound in 3.x by downloading the 1.3 SoundFont and add it in 3.x. You can do this in two steps:

1. [Download the 1.3 SoundFont named TimGM6mb](#)
2. [Install and use the TimGM6mb SoundFont in 2.0](#)

Known incompatibilities

Hardware incompatibilities

The following software is known to crash MuseScore on startup:

- Samson USB Microphone, driver name "Samson ASIO Driver", samsonasiodriver.dll. [More info](#)
- Digidesign MME Refresh Service. [More info](#)
- Windows XP SP3 + Realtek Azalia Audio Driver. [More info](#)
- Wacom tablet. [More info](#) and [QTBUG-6127](#)

Software incompatibilities

- Maple virtual cable is [known to prevent MuseScore](#) from closing properly.
- KDE (Linux) window settings can cause the whole window to move when dragging a note. [Changing the window settings of the operating system](#) avoids the problem.
- Nitro PDF Creator may [prevent MuseScore 2 from starting](#) on Windows 10, if being used as the default printer. Same for Amyuni/Quickbooks PDF Printer, see [here](#) and also some cloud printing services, see [here](#).
- Creative Sound Blaster Z Series ASIO driver may [prevent MuseScore 2 from starting](#) on Windows 10.
- Untrusted Font Blocking policy [prevents MuseScore 2 from starting](#) (except in debug mode, i.e. using the -d option) on Windows 10. (Solution in [the links provided here](#))
- The SteelSeries Engine 3 Audio Visualizer will prevent MuseScore from starting up, or cause MuseScore to crash if the Audio Visualizer is started when MuseScore is already running.

AVG Internet Security hangs MuseScore

MuseScore requires access to your internet connection with AVG. MuseScore doesn't need an internet connection to function, but if AVG blocks it, MuseScore hangs.

If AVG prompts you, **Allow** MuseScore and check "Save my answer as a permanent rule and do not ask me next time."

If it doesn't prompt you anymore,

1. Open the AVG user interface (right-click on the AVG icon, close to your clock -> Open AVG User Interface)
2. Click on *Firewall*
3. Click *Advanced Settings*
4. Click *Applications*
5. Find MSCORE.EXE in the list and double-click it
6. Change *Application Action* to **Allow for All**

Font problem on macOS

MuseScore is known to display notes as square when some fonts are damaged on macOS. To troubleshoot this issue:

1. Go to Applications -> Font Book
2. Select a font and press ⌘+A to select them all
3. Go to File -> Validate Fonts
4. If any font is reported as damaged or with minor problems, select it and delete it
5. Restart MuseScore if necessary

In [this forum article](#), a user believes to have found the font "Adobe Jenson Pro (ajenson)" to be the culprit, regardless of not being reported as broken, or problematic as per the above validation, and solved the problem by deleting that font, so this is worth checking too.

Font problem on Linux

If the default desktop environment application font is set to bold, MuseScore will not display the notes properly. To troubleshoot this issue (gnome 2.*/MATE users):

1. Right-click on your desktop and select Change Desktop background
2. Click on Fonts tab
3. Set Regular style for Application font
4. Restart MuseScore if necessary

For GNOME 3/SHELL users

1. Open the shell and open "Advanced Settings"
2. Click on the Fonts option in the list
3. Set the default font to something non-bold
4. Restart MuseScore if necessary

Save As dialog empty on Linux

Some users reported that the Save As dialog is empty on Debian 6.0 and Ubuntu 10.10. To troubleshoot this issue:

1. Type the following in a terminal


```
which mscore
```

2. The command will answer with the path of mscore. Edit it with your preferred text editor and add the following line at the beginning

```
export QT_NO_GLIB=1
```

Launch MuseScore and the problem should be solved.

Glossary

The glossary is a work in progress—please help if you can. You can discuss this page in the [documentation forum](#) .

The list below is a glossary of frequently used terms in MuseScore as well as their meaning. The differences between American English and British English are marked with "(AE)" and "(BE)", respectively.

A

Acciaccatura



A short → grace note which appears as a small note with a stroke through the stem. It is quickly executed and technically takes no value from its associated note.

Accidental

A sign appearing in front of a note that raises or lowers its pitch. The most common accidentals are → sharps, → flats or → naturals, but double sharps and double flats are also used. Also → koron, and → sori and other quarter tone accidentals. Accidentals affect all notes on the same → staff position only for the remainder of the measure in which they occur, but they can be canceled by another accidental. In notes tied across a → barline, the accidental continues across the → barline to the tied note, but not to later untied notes on the same → staff position in that measure.

Ambitus

Note (or vocal) range used in a → staff. Used particularly in Early Music

Anacrusis

See → Pickup measure.

Anchor

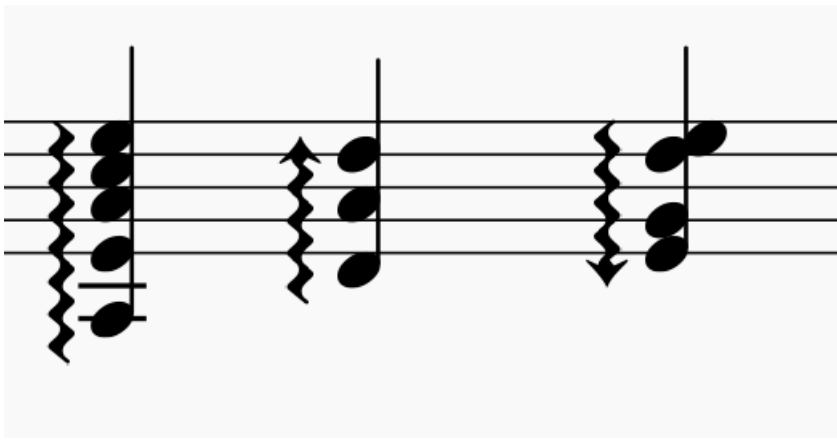
The point of attachment to the score of objects such as Text and Lines: When the object is dragged, the anchor appears as small brown circle connected to the object by a dotted line. Depending on the object selected, its anchor may be attached to either (a) a note (e.g. fingering), (b) a staff line (e.g. staff text), or (c) a barline (e.g. repeats).

Appoggiatura

A long → grace note which takes value from its associated note. Its functions include: passing tone, anticipation, struck suspension, and escape tone.

Arpeggio

An **arpeggio** tells the performer to break up the chord into the constituent notes, playing them separately and one after the other. An arrow on the arpeggio indicates the direction in which the player should play the notes of the chord.



B


Bar (BE)

See → [measure](#).

Barline

Vertical line through a → [staff](#), staves, or a full → [system](#) that separates → [measures](#).

Beam

Notes with a duration of an → [eighth](#)  or shorter either carry a → [flag](#) or a beam. Beams are used for grouping notes.

BPM

Beats Per Minute is the unit for measuring tempo, traditionally counted in quarter note durations. See → [metronome mark](#)

Breve

Brevis

A **double whole note** or **breve** is a note that has the duration of two whole notes.

C

Caesura

A **caesura** (//) is a brief, silent pause. Time is not counted for this period, and music resumes when the director signals.

Cent

An interval equal to one hundredth of a semitone.

Chord

A group of two or more notes sounding together. To select a chord in MuseScore, press **Shift** and click on a note. In the [Inspector](#), however, the word "Chord" only covers notes in the same voice as the selected note(s).

Clef

Sign at the beginning of a → [staff](#), used to tell which are the musical notes **on** the lines and **between** the lines. Clefs are very useful for → [transposition](#).

Concert pitch

Enables you to switch between concert pitch and transposing pitch (see [Concert pitch](#) and [Transposition](#)).

Crotchet (BE)

See → [Quarter note](#).

D

Double Flat

A **double flat** (bb or $\flat\flat$) is a sign that indicates that the pitch of a note has to be lowered two semitones.

Double Sharp

A **double sharp** ($\sharp\sharp$ or $\sharp\sharp$) is a sign that indicates that the pitch of a note has to be raised two semitones.

Demisemi-quaver (BE)

A thirty-second note.

Duplet

See → [tuplet](#).

Dynamic

A symbol indicating the relative loudness of a note or phrase of music—such as **mf** (mezzoforte), **p** (piano), **f** (forte) etc., starting at that note.

Dynamic, Single note

A dynamic marking which applies *only to one note*—such as **sfz** (sforzando), **fp** (fortepiano) etc.

E

Edit mode

The program mode from which you can edit various score elements.

Eighth note

A note whose duration is an eighth of a whole note (semibreve). Same as a **quaver** (BE).

Endings

See → [volta](#).

Enharmonic notes

Notes that sound the same pitch but are written differently. Example: G[#] and A^b are enharmonic notes.

F

Flag

See → [beam](#).

Flat

Sign (b) that indicates that the pitch of a note has to be lowered one semitone.

G

Grace note

Grace notes appear as small notes in front of a normal-sized main note. See → [acciaccatura](#) and → [appoggiatura](#).

Grand Staff (AE)

Great Stave (BE)

A system of two or more staves, featuring treble and bass clefs, used to notate music for keyboard instruments and the harp.

H

Half Note

A note whose duration is half of a whole note (semibreve). Same as a **minim** (BE).

Hemidemisemiquaver (BE)

A sixty-fourth note.

I

Interval

The difference in pitch between two notes, expressed in terms of the scale degree (e.g. major second, minor third, perfect fifth etc.). See [Degree \(Music\)](#) ↗ (Wikipedia).

J

Jump

In MuseScore, "jumps" are notations such as "D.S. al Coda", found in the "Repeats & Jumps" palette.

K

Key Signature

Set of → [sharps](#) or → [flats](#) at the beginning of the → [staves](#). It gives an idea about the tonality and avoids repeating those signs all along the → [staff](#).

A key signature with B flat means F major or D minor tonality.

Koron

An Iranian → [accidental](#) which lowers the pitch of a note by a quarter tone (in comparison to the → [flat](#) which lowers a note by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).

See also → [Sori](#).

L

Longa

A **longa** is a **quadruple whole note**.

Ledger Line

Line(s) that are added above or below the staff.

M

Measure (AE)

A segment of time defined by a given number of beats. Dividing music into measures provides regular reference points to pinpoint locations within a piece of music. Same as → [bar](#) (BE).

Metronome mark

Metronome marks are usually given by a note length equaling a certain playback speed in → [BPM](#). In MuseScore, metronome marks are used in [Tempo texts](#).

Minim (BE)

See → [Half note](#).

N

Natural

A natural (♮) is a sign that cancels a previous alteration on notes of the same pitch.

Normal mode

The operating mode of MuseScore *outside* [note input mode](#) or [edit mode](#): press Esc to enter it. In **Normal mode** you can navigate through the score, [select](#) and move elements, adjust Inspector properties, and alter the pitches of existing notes.

Note input mode

The program mode used for entering music notation.

O

Operating System

OS

Underlying set of programs which set up a computer, enabling additional programs (such as MuseScore). Popular OSes are Microsoft Windows, macOS, and GNU/Linux.

Not to be confused with a sheet music → [system](#).

P

Part

Music to be played or sung by one or a group of musicians using the same instrument. In a string quartet, 1st part = Violin 1, 2nd part = Violin 2, 3rd part = Viola, 4th part = Cello, in a choir there might be parts for soprano, alto, tenor and bass. A part has one or more → [staves](#) (e.g. Piano has 2 staves, Organ can have 2 or 3 staves).

Pickup Measure (also known as an Anacrusis or Upbeat)

Incomplete first measure of a piece or a section of a piece of music. See [Measure duration](#) and [Create new score: Pickup measure](#). Also [Exclude from measure count](#).

Q

Quadruplet

See → [tuplet](#).

Quarter note

A note whose duration is a quarter of a whole note (semibreve). Same as a **crotchet** (BE).

Quaver (BE)

See → [eighth note](#).

Quintuplet

See → [tuplet](#).

R

Respell Pitches

Tries to guess the right accidentals for the whole score (see [Accidentals](#)).

Rest

Interval of silence of a specified duration.

Re-pitch mode

Allows you to rewrite an existing passage of music by changing the note pitches without altering the rhythm.

S

Semibreve (BE)

A **whole note** (AE). It lasts a whole measure in 4/4 time.

Semiquaver (BE)

A sixteenth note.

Semihemidemiquaver (Quasihemidemisemiquaver) (BE)

An hundred and twenty eighth note.

Sextuplet

See → [tuplet](#).

Slash chord

See [Slash chord](#) ↗ (Wikipedia).

Slash notation

A form of music notation using slash marks placed on or above/below the staff to indicate the rhythm of an accompaniment: often found in association with chord symbols. There are two types: (1) *Slash notation* consists of a rhythm slash on each beat: the exact interpretation is left to the player (see [Fill with slashes](#)); (2) *Rhythmic slash notation* indicates the precise rhythm for the accompaniment (see [Toggle rhythmic slash notation](#)).

SFZ

A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → [SoundFonts](#)). An SFZ library consists of one or more SFZ text files, each defining a particular instrument setup, and many audio sound samples.

Sharp

Sign (#) that indicates that the pitch of a note has to be raised one semitone.

Slur

A curved line over or under two or more notes, meaning that the notes will be played smooth and connected (*legato*).

See also → [tie](#).

Sori

An Iranian → [accidental](#) which raises the pitch of a note by a quarter tone (in comparison to the sharp which raises it by a semitone). It is possible to use this accidental in a → [key signature](#).

See also → [Koron](#).

SoundFont

A virtual instrument format supported by MuseScore (along with → [SFZ](#)). A **SoundFont** is a special type of file (extension .sf2, or .sf3 if compressed) containing sound samples of one or more musical instruments. In effect, a virtual synthesizer which acts as a sound source for MIDI files. MuseScore 2.2 comes with the SoundFont "MuseScore_General.sf3" pre-installed.

Spatium (plural: Spatia) / Space / Staff Space / sp. (abbr./unit)

The distance between the midpoints of two lines of a music staff (or one-quarter the size of the full five-line staff, assuming a hypothetical staff line thickness of 0). The sizes of most elements in the score are based on this setting (see [Page settings](#)).

Staff (AE) / Staves (plural)

A set of lines and spaces, each representing a pitch, on which music is written. In ancient music notation (before 11th century) the staff may have any number of lines.

Staff Space

See [Spatium](#) (above).

Stave (BE)

See [Staff](#) (above).

Step-time input

MuseScore's default [note input mode](#), allowing you to enter music notation one note (or rest) at a time.

System

Set of staves to be read simultaneously in a score.

See also → [Operating System \(OS\)](#).

T

Tie

A curved line between two or more notes on the same pitch to indicate a single note of combined duration:

- Quarter note + Tie + Quarter note = Half note
 - Quarter note + Tie + Eighth note = Dotted Quarter note
 - Quarter note + Tie + Eighth note + Tie + 16th note = Double Dotted Quarter note
- See also → [slur](#).

Transposition

The act of moving the pitches of one or more notes up or down by a constant [interval](#). There may be several reasons for transposing a piece, for example:

1. The tune is too low or too high for a singer. In this case the whole orchestra will have to be transposed as well —easily done using MuseScore.
2. The part is written for a particular instrument but needs to be played by a different one.
3. The score is written for an orchestra and you want to hear what the individual instruments sound like. This requires changing the transposing instrument parts to concert pitch.
4. A darker or a more brilliant sound is desired.

Triplet

See → [tuplet](#).

Tuplet

A tuplet divides its next higher note value by a number of notes other than given by the time signature. For example a → [triplet](#) divides the next higher note value into three parts, rather than two. Tuplets may be: → [triplets](#), → [duplets](#), → [quintuplets](#), and other.

U

Upbeat

See → [pickup measure](#).

V

Velocity

The velocity property of a note controls how loudly the note is played. This usage of the term comes from MIDI synthesizers. On a keyboard instrument, it is the speed with which a key is pressed that controls its volume. The usual scale for velocity is 0 (silent) to 127 (maximum).

Voice

Polyphonic instruments like Keyboards, Violins, or Drums need to write notes or chords of different duration at the same time on the same → staff. To write such things each horizontal succession of notes or chords has to be written on the staff independently. In MuseScore you can have up to 4 voices per staff. Not to be confused with vocalists, singing voices like soprano, alto, tenor and bass, which are better viewed as instruments.

Volta

In a repeated section of music, it is common for the last few measures of the section to differ. Markings called voltas are used to indicate how the section is to be ended each time. These markings are often referred to simply as → endings.

External links

- <http://www.robertcarney.net/musical-terms-definitions.htm> ↗
 - https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_musical_symbols ↗
-